

Stars RPG



Sumário

O que é Stars?	4
Como jogar?	4
Jogadas de Dados	4
Criando Personagem	5
Atributos	8
Força:	8
Destreza	8
Constituição	8
Inteligência	8
Sabedoria	8
Carisma	8
Poder	9
Pontos de Vida (PV)	59
Pontos de Sanidade (PS)	59
Pontos de Poder (PP)	59
Perícias	60
Defesa Passiva (DP)	60
Deslocamento	60
Características	9
Antepassados	11
Classes	17
Progressão de Personagem	
Limite de PP:	
Duelista	20

Erro! Indicador não definido.

Erro! Indicador não definido.

Especialista	30
Individualista	40
Perícias	60
O que são Perícias	60
Atributo base	60
Bônus de treino e despreparado	60
Treinamento Necessário	60
Penalidade de Carga	61
Kit de Perícia	61
Lista de Perícia	61
Equipamento	69
Armas	71
Características das Armas	72
Armaduras	83
Equipamento Geral	84
Regras	88
DT para testes de Resistência:	90
Reações especiais	96
A morte:	96
Morrendo	96
Lesão Grave	96
A Insanidade:	96
Perturbado	96
Enlouquecendo	97
Situações Especiais	97
Quebrando objeto:	98
Cena de Descanso:	98

O que é Stars?

Stars é um universo criado por amigos entediados durante as aulas remotas durante a pandemia de 2020, tudo começou com apenas uma brincadeira que agora está tomando rumos onde eu, José Filipe Alves de Oliveira, decidi junto com eles, escrever essas regras ao invés de usar outros sistemas.

Já aviso de antemão que tem diversas inspirações de diversos sistemas diferentes que foi assim que se formou Stars RPG.

Como jogar?

Bem, para começar a jogar você vai precisar das seguintes coisas:

Jogadas de Dados

Os Personagens de Stars possuem sete atributos, que definem suas competências dentro do universo: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria, Carisma e Poder. Atributos são medidos numericamente. Um valor 0 representa a média humana. Valores negativos de -1 a -5 representam pessoas que tem dificuldades com esse tipo de coisa, tendo uma doença ou sendo apenas um fato de sua personalidade e Valores de 2 a 4 representam pessoas que são acima da média, como um atleta tendo Força e Destreza acima de média ou um cientista tendo Inteligência mais alta do que muitas pessoas. Valores de 5 a 9 representam indivíduos extraordinários e pessoas com 10 em algum atributo são o pico humano, Einstein é um exemplo com a sua inteligência ou Keanu Reeves com seu carisma contagiante.

Sempre que faz um teste, você rola o dado padrão do sistema que é 1d10 (tabela a seguir) e soma junto com o atributo base para

Um grupo de amigos: De dois para cima, pelo menos um mestre.

Personagens: Tanto os seus personagens quanto os NPCs (Personagens não jogáveis)

Tempo Livre: Uma sessão normalmente dura até 4 a 6 horas.

Dados: Um conjunto de 7 dados (d4, d6, d8, d10, d12, d20 e d100), mas você pode conseguir estes em aplicativos em celulares ou computadores.

Um Conceito: O mestre é o deus do universo e têm que preparar os eventos que os jogadores devem enfrentar.

aquela rolagem, por exemplo, se Kelly tem 4 de Destreza, ela rolaría um teste do mesmo com 1d10 + 4 e passaria o resultado ao mestre.

Adicionalmente, durante as aventuras, terá situações em que o personagem se encontra em vantagem ou desvantagem, como tentando subir um muro com ajuda de outra pessoa ou tentar perceber alguma coisa em meio a escuridão, nessas oportunidades, o dado padrão (d10) se alterna em caso de vantagem ou desvantagem conforme a tabela a seguir. Exemplo, Alice vai tentar pular de um penhasco para o outro lado, porém, anteriormente acabou tomando um ataque na perna, fazendo com que tenha desvantagem nesse teste, ao invés de jogar 1d10 + For, irá jogar 2d10 e pegara o pior resultado então somara o valor de Força.

Capítulo Um

Criando Personagem

Um personagem é a sua personificação em um universo de RPG, você dita as ações e reações que ele irá fazer de encontro com as coisas que o mestre te colocar.

Diferente de outros personagens do mundo, as ações e escolhas deste personagem são feitas apenas por você e você escolhe o que ele quer fazer, o que faz e o que já fez antes!

Este capítulo inteiro serve para a criação de seu personagem, incluindo um passo a passo para isso. A criação de um personagem é uma das coisas mais importantes em quaisquer aventuras porque determina essencialmente quem você vai ser no universo e para isso, apenas siga os passos abaixo.

O Passo a Passo para criar seu personagem!

O Conceito Dele: Como é o seu personagem? O que ele fazia antes de ter o seu poder ou o que fez antes de entrar na Ordem. Tente colocar tudo isso em apenas uma frase. Isso pode ajudar a entender o que ele pode fazer e vai te ajudar a tomar as decisões a seguir.

Escolha seu Poder: Algumas pessoas em Stars têm superpoderes e o seu personagem pode ter também, mas qual vai ser? Ter super velocidade? Controlar e manipular matéria escura? Poder ver o futuro? Isso tudo é uma possibilidade para o seu personagem! Não tente se limitar a apenas as sugestões no livro, pense fora da caixa e faça o que você quiser (contanto que o seu mestre permita!).

Escolha seus atributos: Todos os personagens têm atributos que definem as suas capacidades gerais: Carisma, Constituição, Destreza, Força, Inteligência, Poder e Sabedoria. Você começa com 0 pontos em todos e recebe 7 pontos para distribuir entre eles como quiser. Você pode reduzi-los até -3 para receber esses mesmos pontos em outros atributos, porém o máximo de pontos iniciais de cada atributo é +3.

Escolha suas características: As características são os traços de personalidade que acompanham os personagens e podem ser tanto positivos quanto negativos. A quantidade de características positivas que podem ser pegas é igual ao triplo do seu valor de Carisma (não é

obrigatório), porém ao ter Carisma negativo, você tem de pegar características negativas igual ao triplo do seu valor de Carisma. Você também pode pegar características negativa

s para pegar positivas.

Escolha seu antepassado: Seu antepassado é o que seu personagem fez ou ainda faz enquanto ingressa na Ordem. Eles fornecem duas perícias e uma habilidade única que representam sua experiência naquela área.

Escolha sua classe: Sua classe indica o treinamento de seu personagem. Existem as três classes que toda organização que luta contra anomalias: duelistas, especialistas e individualistas e elas são focadas respectivamente em luta, perícias e poderes. Existem outras duas classes para usos mais específicos, sendo os Anarquistas, que são cultistas insanos que veneram uma entidade ou Normalistas que tem contato com o Inexistente, porém não recebeu nenhum treinamento especializado para ser mais forte.

Escolha suas perícias: As habilidades mundanas de seu personagem, reflete a experiência e treinamento para realizar desafios físicos e mentais que enfrentar. Perícias são ganhas por antepassado, classe, habilidades e Inteligência. Veja o segundo capítulo: perícias.

Revisão de ficha: Por fim, não se esqueça de revisar a sua ficha junto ao seu mestre para verificar quaisquer enganos e faltas de habilidades ou pontos que podem ocorrer.

O Conceito de seu Personagem

O primeiro passo é sempre ter uma ideia do personagem que você irá criar. Pegue exemplos de outras obras ou pessoas que você acha legal para tramas de investigação e lutas insanas, deixe que sua imaginação vagueie livremente e pense nas possibilidades mais divertidas. Algumas perguntas que podem ajudar são:

- ❖ Qual é o nome de seu personagem?
- ❖ O que ele fazia?
- ❖ Como ele descobriu o sobrenatural?

- ❖ **O quanto ele sabe do Inexistente?**
- ❖ **Como é a sua aparência?**
- ❖ **Como se comporta socialmente?**
- ❖ **Como se comporta em cenas de ação?**

Todas essas perguntas podem levar a mais perguntas que vão de pouco em pouco dando vida e personalidade para seu personagem, o que faz

ele ficar extremamente mais divertido de se jogar! Mas não tente se sobrecarregar e pensar em tudo que ele já fez, isso pode apenas levar a esforço à toa.

Essas perguntas também irão ajudar a escolher as decisões seguidas, já que o superpoder, antepassado e até mesmo classe estão envolvidos em como o seu personagem pensa, deseja e faz.

O seu Superpoder

No universo de Stars o mundo é diferente do nosso, onde algumas pessoas foram escolhidas pelo Inexistente para possuírem poderes dos mais diversos, como ter uma mão de Boomerang até possuir o poder de parar o tempo. Porém para receber esses poderes, deve-se negociar com o mestre qual será o seu poder, pois ele tem a palavra final quanto a isso. Um personagem não necessariamente precisa de um poder para ser jogável, isso é de acordo com o mestre e jogador, por exemplo, um personagem pode ter seu primeiro superpoder muito depois de ter iniciado a sua jornada ou até mesmo o mestre pode confundir um jogador sobre a verdadeira natureza de seu poder, é tudo sobre a criatividade!

Mas como nós sabemos que às vezes, ser criativo é problema, aqui vai uma lista de Poderes que você pode se inspirar jogando 1d100 e resultando o valor ou apenas selecionando lendo-os. Alguns dos poderes nessa lista alteram fisicamente o personagem permanentemente, o alterando como as pessoas o veem e como pode ser tratado em meio a sociedade, porém diferente dos outros poderes, esses estão permanentemente ativados e não precisam gastar nenhum tipo de ponto ou ação para ativá-los, são chamados de Alterados e estão ditados aos lados dos poderes. Após escolher o seu poder, comece a criação de sua ficha e para mais detalhes da criação das características de seu poder, vá em "Superpoderes".

Caso sua escolha seja que seu personagem não possua nenhum superpoder, por padrão, todas as vezes que receber um aumento de atributo, recebe +1 ponto adicional. Isso não consta para pontos de atributos recebidos fora de aumento de Exposição.

Numeração	Superpoder	Descrição
1	Sem Poderes	Infelizmente, a sorte não está do seu lado.
2	Laser	Você é capaz de soltar lasers, seja pelas mãos, olhos ou boca.
3	Fusão	Você pode se fundir, seja com seres para ficar mais forte ou com objetos para assumir suas composições.
4	Intangibilidade	Você é capaz de ser intangível, permitindo não ser acertado por golpes ou atravessar paredes.
5	Invisibilidade	Você é capaz de ficar invisível aos olhos, seja por se camuflar no ambiente ou simplesmente desaparecer do seu corpo.
6	Defletir	V

Após decidir o seu superpoder, você tem de fazer as partes mecânicas de seu personagem, com a ficha de personagem, onde vai iniciar com 5% de Exposição Caótica, onde seu personagem já tem conhecimento próprio de seu superpoder e tendo treinamento de um agente. Após isso, siga para Atributos para definir as estatísticas de seu personagem.

Atributos

Todas as pessoas seguem as mesmas regras dentro do universo, tendo que seguir as suas características mortais no que nós chamamos de Atributos. Existem 7 atributos, Carisma, Constituição, Destreza, Força, Inteligência, Poder e Sabedoria.

Você começa com zero pontos em todos os Atributos, podendo distribuir 7 pontos entre eles, além disso, você pode negativar até -5 pontos entre esses mesmos atributos para receber pontos adicionais. O máximo e mínimo que os atributos podem chegar respectivamente é 3 e -3, com tempo, o seu personagem pode chegar até 5 em algum atributo, porém é o máximo que um humano normal pode chegar (sem a alteração de algo sobrenatural no meio).

Força (FOR)

Determina a sua capacidade de potência muscular e habilidades atléticas. Um personagem com alto valor de força tem uma capacidade física estrondosa, seja por sorte genética, treinamento ou modificação elementar.

Força é o atributo base para as perícias Luta e Atletismo, além de aplicá-la em danos de ataque corpo a corpo e o quanto você consegue carregar itens.

Destreza (DES)

O quanto bem a coordenação motora de seu personagem age, a sua velocidade de reação. Uma pessoa com uma Destreza alta é rápida e tem movimentos precisos.

Destreza é o atributo base para as perícias Acrobacia, Furtividade, Iniciativa, Prestidigitação, Pilotagem, Pontaria e Reflexos, determina o quanto fácil é acertar o seu personagem e o quanto você se move com uma ação de movimento.

Constituição (CON)

O quanto resiliente seu personagem é e quanto pode aguentar porradas. Uma pessoa com uma Constituição alta é capaz de segurar por muito tempo contra doenças e agressões.

Constituição é o atributo base para a Fortitude e os aumentos de seus Pontos de Vida

Inteligência (INT)

O quanto seu personagem sabe sobre assuntos diversos. Uma pessoa com uma Inteligência alta consegue superar desafios lógicos com facilidade.

Inteligência é o atributo base para as perícias História, Investigação, Medicina, Ocultismo, Religião, Tática, Tecnologia e define a quantidade de perícias que você é treinado.

Sabedoria (SAB)

Sua resistência mental, o quanto seu personagem consegue aguentar emocionalmente, um personagem com grande Sabedoria é extremamente calmo e compassivo.

Sabedoria é o atributo base para as perícias Intuição, Percepção, Sabedoria, Vontade e define os Pontos de Sanidade.

Carisma (CAR)

Sua habilidade e características sociais, o quanto seu personagem consegue se ambientar em situações onde socos e balas não resolveram tudo.

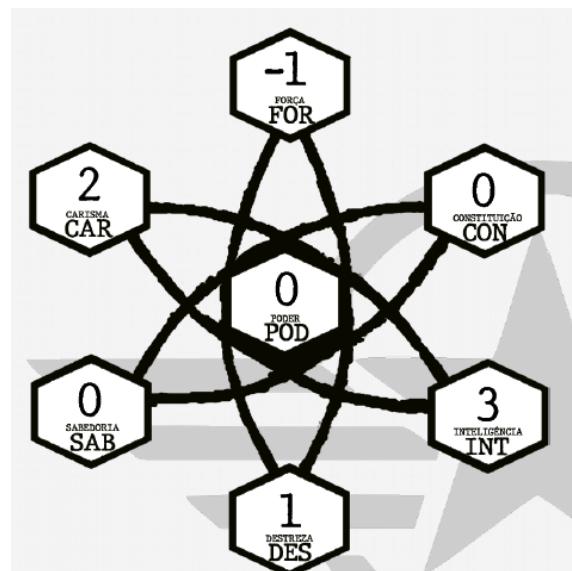
Carisma é o atributo base para as perícias Atuação, Diplomacia, Enganação, Intimidação e as Características que você pode pegar.

Poder (POD)

O quanto o universo trabalha ao lado do seu personagem, seu esforço físico, mental e psicológico perante as coisas, alguém com alto valor de Poder poderia se considerar eterno.

Poder influencia a dificuldade de resistir aos seus poderes e quantos Pontos de Poder você possui.

Exemplo, **Giovana Furte** vai criar a sua ficha iniciando com 0% de Exposição Caótica, ele então escolhe os seguintes atributos:



Características

Tanto em nossas vidas, quanto das vidas dos personagens, ninguém é igual. Todos nós temos diversos traços e diferenças que nos tornam únicos, pois se não, o mundo seria chato! Essas diferenças são colocadas dentro do jogo como *Características*, que definem alguns traços de personalidade que os personagens possuem, e assim como na vida real, nem todos os nossos traços são bons, somos preguiçosos, invejosos e muitas vezes ruins apenas por sermos humanos.

Os personagens de jogadores têm um sistema de características que é feito em base a troca de pontos usando seus carismas, em efeitos de história, definem os traços e peculiaridades que podem afetar positivamente ou negativamente as pessoas em seus dias e ações. Todos os personagens iniciam com 0 pontos que podem ser aumento ou diminuindo baseado em seu Carisma vezes -3, ou seja, se tiver +2 de Carisma, terá +6, se tiver -3, terá +9, quando pegam uma característica deve fazer a conta até voltar a 0 ou menor. As características **Positivas** dão vantagens, enquanto as **Negativas** desvantagens. Personagens podem ficar com um valor negativo de pontos, porém nunca acima de 0.

Positivas

Ambidestro (+3): Você consegue utilizar ambas as mãos com a mesma destreza. Você pode usar armas de uma mão em ambas as mãos, recebendo qualquer bônus que afetem apenas armas de duas mãos.

Ágil (+2): Você é rápido como um coelho. Você recebe +1,5m ou 1q a mais de deslocamento.

Aliado (+6): Você tem um amigo querido. Você recebe um aliado de categoria novato.

Amigável (+3): Você é capaz de sempre manter um clima agradável quando estão descansando. Todas as vezes que entra em uma cena de descanso, você e seus aliados recuperam 2 pontos de sanidade.

Atencioso (+2): Você sempre fica prestando atenção em seus arredores. Você recebe +2 em Percepção e pode gastar 1 PP para fazer testes de Percepção com vantagem.

Boa Reputação (+3): Você fez um ótimo trabalho em sua entrevista. Você comeceia um Rank acima que os demais e quando ganha pontos de influência, eles são multiplicados 1.2.

Bichinho (+1): Você recebe um Animal de Estimação, ele segue uma ficha montada pelo mestre que só ele tem acesso. Se seu animal estiver presente em uma cena de descanso, você recebe pontos de sanidade

igual ao seu limite de PP. Se o seu animal morrer, você perde 30 pontos de sanidade.

Bravura Inabalável (+4): Seu espírito não se abala facilmente diante do desconhecido. No primeiro teste de Sanidade que fizer em uma cena você faz com vantagem e não pode ficar abalado.

Camaleão Social (+3): Você se adapta facilmente a qualquer grupo ou situação. Uma vez por cena, você pode jogar novamente um teste de Carisma, porém deve pegar o resultado novo.

Código de Honra (+2): Você segue um princípio moral rígido que fortalece sua mente. Uma vez por sessão, pode minimizar um dano de sanidade que sofreria. Por exemplo, se o dano for 3d6, você sofre apenas 3 de dano mental.

Concentração Profunda (+1): Você é um mestre na arte de se focar em uma tarefa. Ao gastar 1 PP, ao fazer um teste de atributo de Inteligência ou Sabedoria com vantagem.

Corajoso (+3): Você tem a coragem para se arriscar, demonstrando firmeza e ânimo. Em um combate, você recebe +1 em testes contra ameaças que sejam mais fortes que você em VD (Por exemplo, se tiver 25% e enfrentar uma anomalia de 120 VD, você recebe o bônus).

Escolhido (+7): Você se sente diferente dentro do seu ser, como se funcionasse diferente. Você recebe um poder elemental a sua escolha.

Extrovertido (+3): Você é extremamente social e capaz de se misturar em grupos de estranhos. Uma vez por cena, quando realiza um teste de Carisma, pode adicionar +2 neste teste.

Fanático (+3): Você ri na cara do perigo e se diverte com ele. Você tem vantagem em testes de sanidade contra presenças caóticas de anomalias.

Focado (+1): Você é concentrado e eficiente em zonas de estudo e pesquisa. Uma vez por missão, pode receber +1 em seus testes em uma cena de investigação.

Forte (+5): Você é forte e capaz de feitos estranhos. Você recebe +3 em rolagens de dano com armas corpo a corpo e uma vez por sessão, quando acerta um golpe, pode fazer com que conte como um crítico.

Independente (+2): Você sabe como se virar, talvez ao longo da sua vida, você passou pelo pior para conseguir isso. Se estiver, estiver sem nenhum aliado em alcance curto, você recebe +1 em testes.

Instituído pelo Inexistente (+3): Você tem auxílio elemental. As DT para suas habilidades de poder aumentam em +1.

Mente Sã (+3): Seu bom humor faz com que os terrores não te atinjam totalmente. Você recebe 8 pontos de sanidade máximos.

Otimismo (+5): Seja por conta de sua fé ou por ser simplesmente algo atrelado dentro de seu ser, você sempre espera que as coisas deem certo. Você recebe RD Mental igual ao seu valor de Poder.

Pau pra toda obra (+3): Você sabe um pouco de tudo. Você tem mais 1+Inteligência de números de perícia para ser calejado.

Potente (+4): Você é cheio de energia. Você recebe +5 Pontos de poder máximos.

Produtivo (+5): Você tem a capacidade de produzir diversas coisas, sendo efetivo e eficaz. Na primeira rodada de uma cena de investigação, você recebe uma ação extra.

Saudável (+3): Você fez diversos exercícios para manter sua saúde em dia. Você recebe +5 Pontos de vida máximos.

Sentidos Aguçados (+1): Você tem os seus sentidos apurados. Você recebe +2 em testes de percepção.

Tudo de Si (+6): Você treinou muito mais que os outros durante a sua especialização na agência, por isso, recebe uma habilidade da sua classe adicional.

Valente (+2): Você não tem medo do perigo e é capaz de enfrentá-lo de frente. Você recebe 1 de resistência mental.

Negativas

Almofadinha. Você é alguém que não transmite ameaça. Você pode parecer frágil, ter um ar inofensivo ou uma voz suave. Por qualquer motivo que seja, você tem dificuldade em parecer intimidador, recebendo uma penalidade de -3 em Intimidação e para qualquer tipo de ameaça que fizer em geral.

Ansiedade. Um transtorno mental comum em agentes, especialmente entre aqueles que perderam amigos em missões ou sofreram traumas passados. Sempre que entrar em uma cena de descanso, você deve fazer um teste de Vontade, com a DT sendo determinada pelo mestre dependendo do que aconteceu durante o dia (tendo um dia calmo e feliz com os amigos pode ter a DT 2, porém um dia em que um de seus melhores amigos se machucou gravemente pode ter DT 15). Se falhar, você entra em crise. Durante uma crise, você não pode realizar suas ações de descanso até ser acalmado ou se acalmar (ser acalmado por outros: DT 10; acalmar-se sozinha: DT 15). Se conseguir se acalmar, perde apenas uma ação de descanso; caso contrário, perde duas ações. Esse efeito pode ser evitado com o uso de um calmante por dia.

INTERPRETANDO AS CARACTERÍSTICAS

Quando seu personagem possui alguma característica, seja ela positiva ou negativa, é interessante fazer com que ele realmente mostre narrativamente que possua essa característica em questão. Um personagem com ansiedade dificilmente se mostraria calmo em situações complicadas como a quase morte de um amigo e um covarde não seria o primeiro a abrir a porta de uma mansão assombrada. Além de darem mais vida aos seus personagens, isso pode abrir portas para situações interessantes dentro do jogo.

O mestre pode também, quando ver que algum personagem realizou uma ação que faz jus às suas características pode dar algum bônus para o jogador, como um dado de vantagem em algum teste a escolha dele ou pontos de Sanidade temporários.

Aracnofobia (-1): Você tem medo de aranhas, toda vez que ver uma aranha deve fazer um teste de Vontade (DT 12) Caso falhe no teste, perde 1d4 de pontos de sanidade e fica abalado.

Arrogante: Você não apenas acredita ser o melhor, você sabe que é. Seja em esgrima, kung fu, pintura ou qualquer outra habilidade, poucos conseguem se igualar a você, e você se orgulha disso a cada oportunidade. Vencer não é suficiente para você, é preciso dominar completamente o adversário e provar que não há ninguém superior. Você é do tipo que desarma um oponente em um duelo apenas para pegar sua arma e devolvê-la com um sorriso desdenhoso. Personagens arrogantes como você sempre buscam enfrentar as maiores ameaças em batalha, atacando apenas as ameaças menores se cruzarem seu caminho. Caso em algum momento, você não consiga enfrentar ou derrotar uma ameaça, seja num combate ou alguma outra situação, como uma disputa amigável, você fica frustrado. Essa condição só pode ser retirada caso você gaste duas ações de descanso (não precisam ser consecutivas) para pensar a respeito do porque perdeu, talvez aceitando que exista alguém melhor que você ou simplesmente botando a culpa em seu adversário, admitindo que o mesmo jogou sujo ou alguma outra desculpa esfarrapada.

Assombrado. Você carrega o peso de erros passados – ou é literalmente assombrado por um fantasma! Sua aura sombria concede uma penalidade de -3 em Diplomacia. Além disso, no início de cada cena que envolve um perigo, role 1d4. Se o resultado for 1, você fica acordado até o final da cena, se sentindo culpado.

Astigmatismo. Se você não estiver usando óculos (Custo 0, Espaço 0,5), recebe -1 em testes de Investigação e Percepção para procurar ou observar coisas. Se o grau for elevado, essa característica conta como duas, porém a penalidade em Investigação e Percepção aumenta para -3, e você também sofre uma penalidade de -1 em Pontaria.

Atrapalhado. Você é desajeitado e descoordenado, tropeçando sozinho e sendo o último a ser escolhido para qualquer atividade esportiva. Você sofre uma penalidade de -1 em testes de Atletismo e Furtividade.

Autofobia. Você não gosta de ficar sozinho, seus pesadelos são constantemente uma imagem vazia onde existe apenas você e uma escuridão eterna. Esta escuridão ela te assola, e de pouco em pouco te consome por completo. Se iniciar uma cena em que nenhum aliado estiver em alcance curto de você, você perde 1 ponto de Sanidade. Além disso, toda vez que ver um aliado morrer, o dano Mental que sofre é dobrado.

Azulado (-5): Você é literalmente uma fonte de azar. No começo de uma sessão, você recebe 3 desvantagens no primeiro teste que fizer, 2 desvantagens no segundo teste e 1 desvantagem no terceiro teste que fizer. Esses testes não podem ser gastos em testes inúteis como "vou fazer uma percepção" ou algo assim.

Bordão (-1): Você tem um bordão que acha extremamente hilário, porém todas as outras pessoas não vêm graça nenhuma. Você deve repetir seu bordão no mínimo três vezes em uma cena de investigação, caso não o faça, recebe a condição frustrado até o final da próxima cena.

Caçado. Você cometeu um crime de grande repercussão e agora é perseguido por isso. Sempre que interagir com alguém, essa pessoa faz um teste de Intuição (DT 10). Se passar, ela te reconhece, descendo em dois a categoria de atitude que tem ao seu respeito, e você recebe -1 em testes sociais com ela (exceto Intimidação). Se a pessoa conseguir escapar, ela pode chamar a polícia ou alguma outra organização para ir atrás de você.

Cansaço Constante (-1): Você está sempre exausto, não conseguindo se segurar quando vê uma oportunidade. Você é obrigado a gastar uma de suas ações de descanso para usar a ação dormir.

Chato (-1): Você é um indivíduo mal-humorado e antipático. Você tem certo grau de dificuldade em realizar atos de bondade e acredita que merece ser pago por seus esforços, recusando-se a aceitar favores ou recompensas sem um preço. Este preço pode ser algo monetário ou

algum favor que a pessoa também tenha que fazer para você. Além das implicações de interpretação, você sofre uma penalidade de -1 em testes de Diplomacia. Além disso, a atitude inicial dos NPCs em relação a você é sempre uma categoria pior.

Cicatriz Visível. Você tem uma cicatriz grande que não quis (ou não pode) esconder, o que causa uma forte impressão nas pessoas. Se você tiver menos de 18 anos e seu mestre usar a regra de idade, as pessoas te olham com compaixão e perguntam "Como você conseguiu isso?". Nesse caso, você recebe +3 em testes de Diplomacia, porém essas pessoas não gostam de deixar sozinho, ficando preocupadas caso você se machuque de novo. Isso pode gerar problemas caso queira passar despercebido. Se você tiver 18 ou mais anos, as pessoas tem veem como alguém durão, que já passou por muito, mas que também inspira medo, concedendo +3 em Intimidação e -3 em testes de Diplomacia.

Código de Conduta. Para você, a honra é fundamental. Ele cumpre suas promessas, evita torturas ou matar prisioneiros, nunca mente, trapaceia ou rouba, e coloca a proteção de civis inocentes acima de sua própria segurança. Se esforça para agir sempre de acordo com os padrões esperando de um agente da Stars (ou de um verdadeiro herói). Se violar o código, você perde todos os seus PP e só pode recuperá-los a partir do próximo descanso.

Combalido. Sua saúde é frágil. Talvez você possua alguma condição que interfere com a saúde, como uma doença. Você sofre -3 em Fortitude e recebe -1 PV por nível de Exposição.

Covarde. Nem todos mantêm a calma diante do perigo. Você se sente enjoado ao ver sangue ou vísceras e teme se ferir. Você recebe uma penalidade de -1 em testes contra a Presença Caótica e resistência à Intimidação. Além disso, no início de cada cena que envolve um perigo, role 1d6. Se o resultado for par, você ficará abalado até o final da cena.

Curioso. A curiosidade matou o gato e também pode lhe matar. Você tem a curiosidade de checar tudo, e sempre quer saber o que há por trás de um mistério ou segredo em potencial. Caso não consiga descobrir algo ou fica impedido de fazer o mesmo, fica acabado até o próximo descanso.

Daltonismo. Uma condição especial que afeta a visão, mas que principalmente oferece dificuldade para distinguir certas cores. Em modo geral, você confunde as cores, onde vermelho para você se torna amarelo ou azul se torna verde. Isso por si só torna seu dia a dia um pouco mais confuso, porém quando se encontra com o Inexistente, é aí que os problemas ocorrem. No início de uma cena de combate, você

deve jogar 1d8, onde cada número corresponde a um elemento: Realidade (1), Alma (2), Tempo (3), Transformação (4), Mente (5), Espaço (6), Poder (7) e Primordial (8). Quando uma anomalia ou ser com alta Exposição aparecer em seu campo de visão, você vai admitir que ela é do elemento obtido na rolagem.

Desatento (-2): Você não presta atenção nas tarefas que faz. Todo primeiro teste de perícia que fizer em uma cena faz com desvantagem e com -3 no resultado.

Desleixado (-1): Você não é a pessoa que faz um trabalho bem feito e a sua organização percebe isso. Todos os pontos de prestígio ganhos por você são multiplicados por 0.5 e tem -10 de Pontos de Crédito.

Escopofobia (-3): E se alguém... estivesse te observando? Essa constante sensação de que alguém possa estar te vendo acelera o seu coração e te deixa profundamente ansioso. Se alguém realmente estiver te observando quando você for olhar, você perde 2d6 pontos de sanidade e fica com um efeito caótico até o fim da cena.

Fraco (-3): Você é um fracote. Recebe -2 em testes de Força e tem dois espaços a menos para seus equipamentos.

Frágil (-4): Você tem uma vitalidade fraca. Por nível de exposição, você recebe -2 de PV.

Galante Indomável. Você sente uma compulsão constante para tentar seduzir qualquer pessoa que se encaixe em seus critérios de parceiro sexual, mesmo que não esteja interessado em um relacionamento sério ou qualquer tipo de envolvimento. No entanto, isto não garante que você seja um sedutor habilidoso. Enquanto estiver na presença de seu interesse amoroso, no caso, podendo o ver ou lhe escutar, você fica com a condição desprevenido e sofre duas desvantagens em testes de Percepção.

Hemafobia (-3): Você tem um medo profundo do sangue, do vermelho que vem junto dele e do cheiro forte de ferro. Se algum personagem ficar com a condição machucado ou tiver uma grande possa de sangue que possa ser visto por você, você perde 1d3 pontos de sanidade por rodada que estiver perto disso.

Hidrofobia (-3): A água pode simbolizar a vida, porém também mostra um lado perturbador sobre a nossa vivência, ela está em todo lugar, em todo instante e em apenas um deslize, você pode e vai se afogar. Se estiver em um ambiente que tenha água (o mestre define se tem o suficiente), você perde 1 ponto de sanidade.

Hipopotomonstrosesquipedaliofobia (-1): Toda vez que seu personagem escutar uma palavra considerada grande você perde 1 de sanidade.

Impulsivo. O personagem age impulsivamente, raramente parando para pensar antes de tomar uma decisão. Você sofre -2 em Furtividade e Investigação e não pode fazer a ação preparar.

Inimigo. Você possui um inimigo mortal, alguém que, desde que você se lembra, sempre esteve presente na sua vida, arrancando momentos bons e sempre fazendo dela um inferno. Este inimigo pode ser uma pessoa ou anomalia, que por algum motivo, dentro da sua história, te odeia, e vai ficando mais forte conforme você também fica. A VD do seu inimigo é igual a sua Exposição multiplicado por quatro e o seu patamar é definido pelo mestre.

Manco (-2): Você tem algum problema na perna. Você recebe -6m ou -4q em seu deslocamento.

Medroso (-3): Você tem medo até mesmo da sua própria sombra. Todos os testes de sanidade são feitos com desvantagem e o seu primeiro dano de sanidade aumenta em +2.

Melancólico (-4): Você não tem a mesma energia que os outros e tem pouca vontade para fazer as coisas com esforço. Por nível de exposição, você recebe -1 de PP.

Mentiroso (-1): Uma vez por cena, você deve usar a perícia Enganação em algum outro personagem com algum intuito malefício. Se não fizer, você fica *abalado* até o final de cena.

Mudo. Você não consegue falar. Talvez seja alguma complicação natural de seu corpo ou alguma maldição paranormal que sofreu. De qualquer forma, você não consegue utilizar perícias sociais (Diplomacia, Enganação, etc) através da fala, necessitando de outros métodos de comunicação, como a língua de sinais.

Nefofobia (-1): Você tem medo de nevoeiros, toda vez que você perder sanidade em um local com uma espécie de névoa toma +1 de dano de sanidade.

Nictofobia (-1): Você não sabe o que pode te esperar na escuridão e isso te assusta. Toda vez que for atacado desprevenido toma 1 de dano mental. Caso esteja no escuro, deixa de ser dano mental, você perde 2 de sanidade.

Obcecado (-3): Você tem um item que é a única maneira de se lembrar de um momento importante para você. A cada vez que utiliza a ação "Dormir" em uma cena de descanso, você deve estar junto a esse item

e ficar lhe observando, ao não fazer, perde 5 de sanidade. Este item tem peso 1 e se for destruído, você perde 5 de sanidade máxima.

Orgulhoso (-2): Você não gosta de receber ajuda dos outros. Toda vez que recebe algum bônus de outro personagem, deve fazer um teste de Vontade (DT 10), caso falhe, o bônus não é recebido por conta de você não querer ajuda, isso também é aplicado para ganhar pontos de vida e derivados.

Paladar Exigente (-1): Você é um verdadeiro pé no saco sobre comidas. Em cenas de descanso, ao usar a ação "Alimentar-se" você recupera 2d4 de PV a menos. O mínimo desta recuperação sempre será 1.

Piromania (-2): Você ama o fogo, ama até demais, você quer sentir o calor. Você tem de fazer algo sofrer dano de fogo ao longo do seu dia, se não, fica frustrado.

Procrastinador. Você não consegue evitar de adiar suas próprias tarefas, afinal, é tão chato ter que treinar e estudar enquanto você poderia estar em seus hobbies e descansando. Por isso, você tem só pode criar habilidades de poder de um nível anterior ao normal. Por exemplo, se for um duelista de 5% de Exposição, apenas pode criar um poder de estrela vazia, ao invés de uma estrela. Em 25%, vai poder criar poderes de uma estrela, ao invés de duas.

Prosopagnosia. Você sofre de um distúrbio neuropsicológico que impede a capacidade de reconhecer rostos, mesmos os mais familiares. Sempre que alguém muda de estilo ou roupa, você deve fazer um teste de Inteligência (DT 8) para identificar a pessoa à sua frente. Por não reconhecer rostos ou diferenciar as pessoas, você não desenvolve laços emocionais com elas, recebendo uma RD Mental igual à sua Sabedoria ou Carisma em situações que o mestre considerar apropriadas, porém, você não pode usar a ação conversar em cenas de descanso.

Psicopata. Você nunca sentiu compaixão pelos outros, na verdade, parece ter uma inclinação para ferir e matar. Qualquer teste de Diplomacia que faria é substituído por Enganação (seus bônus em Diplomacia se aplicam a Enganação, exceto os de treinamento), já que precisa esconder sua falta de empatia. Além disso, você não perde Sanidade ao presenciar cenas brutais, como cadáveres ou a morte de pessoas "próximas". No entanto, em cenas de descanso, você não pode relaxar de maneira comum, apenas ao ferir ou matar algo, seja uma pessoa, animal ou anomalia.

Senso de Direção Ruim. Você tem um senso de direção tão ruim que pode se perder até em um corredor sem portas ou janelas. Mesmo que

seus amigos estejam vigiando você, qualquer deslize faz com que você desapareça da vista deles, como em um truque de mágica. Sempre que você se deslocar para um local para outro, andando ou correndo, e não estiver em um combate, role 1d6. Se o resultado for 3 ou menos, você se perde e pode acabar em um cômodo diferente ou a metros da distância do ponto de partida. Se estiver acompanhado, role 2d6 e selecione o melhor resultado.

Sinceridade Excessiva. Você tem dificuldade em mentir, seja por questões morais ou por não conseguir ocultar a verdade, e mesmo quando mente, se sente mal com isso. Você sofre desvantagem em testes de Enganação, e quando você ou aliado passa em um teste de Enganação, você perde 1d4 pontos de Sanidade.

Solitário. Você prefere ou sente a necessidade de ficar sozinho. Talvez seja por se sentir menos importante em relação aos outros ou ache que sua presença seja um perigo, seja qual a forma, isso é prejudicial para você. Se algum aliado estiver adjacente a você, você recebe -1 em testes e você não pode conversar ou relaxar em cenas de descanso.

Talassofobia (-2): O mar esconde algo e você tem certeza disso, toda vez que estiver em um barco ou muito próximo do mar perde 1 de sanidade, caso se afogue ou chegue muito perto do fundo do mar perde 2 sanidade.

Um Braço (-5): Você tem apenas um braço. Você tem -1 em Força, não pode segurar armas de duas mãos e só pode segurar um item de uma vez.

Uma Perna. Você possui apenas uma perna. Talvez seja alguma complicação durante seu nascimento, ou algum acidente que sofreu, seja paranormal ou não. Você tem -1 em Destreza e fica lento. Esta condição não pode ser retirada por habilidades ou poderes. Você pode vestir uma perna de pau (Custo 5, Espaço 1) para remover a condição.

Vício. Você possui um vício que não pode ficar longe, esse vício pode ser químico ou com alguma outra coisa que sempre precisa fazer, como desenhar ou algo mais diferente. Uma vez por dia, durante uma cena de investigação ou combate, você deve gastar uma ação padrão para realizar o seu vício, mesmo que de forma apressada. Além disso, em uma cena de descanso deve fazer um teste de Vontade (DT 10), se falhar, gasta uma ação de descanso apenas realizando o seu vício. Caso não consiga realiza-lo, como por exemplo, um personagem viciado em fumar acaba ficando sem cigarros, fica frustrado e perde 1d6 (+1d6 por cada cena que não realizou seu vício) pontos de Sanidade para cada cena que passar.

Antepassados

O antepassado é o que o seu personagem viveu antes de começar a aventura. Ele pode ter sido apenas um vendedor de cachorros-quentes ou até um herdeiro de uma família antiga.

Bônus dos Antepassados

Todos os antepassados fornecem dois bônus para o personagem, o primeiro são duas perícias correlacionadas com o antepassado escolhido, como Pontaria e Fortitude para um militar, onde o personagem fica treinado nessas perícias e o segundo são duas habilidades própria do antepassado, como um Atleta tendo duas habilidades que envolvem seu esforço físico, podendo escolher apenas uma entre as duas.

Potencial Comum

Caso seja de seu interesse aumentar o poder total de seu grupo e tornar os personagens mais versáteis, é possível fazer com que cada personagem adquira ambos as habilidades de seu antepassado. Entretanto, isso faria com que a customização de um personagem diminuisse. Por isso, ao utilizar esta regra opcional, um personagem poderia pegar até dois antepassados. Caso pegue uma, irá receber suas duas perícias e suas duas habilidades. Se pegas duas, receberá uma perícia e uma habilidade de cada à sua escolha.

Acadêmico

Você era um grande estudioso de alguma área avançada, seja como um pesquisador ou professor. Algum dia, seus estudos foram atrapalhados pelas energias do outro lado, agora, os livros vão ser acompanhados por armas!

Perícias: Ciência e Investigação

Estudos aprofundados: Seus estudos profundos sobre um assunto lhe ofereceram um domínio em sua respectiva área. Escolha uma perícia baseada em Inteligência relacionada aos seus estudos, você recebe +2 em testes com e rolar 9 no dado irá contar como um 10 natural.

Poder do Saber: Quando realiza um teste de inteligência, pode gastar 1 PP para receber +1 no teste.

Açougueiro

Você trabalhava em um açougue, mercado ou até mesmo em uma casa de carnes, passando seus dias envolto no cheiro de animais, passando

seus dias envolto no cheiro de animais mortos enquanto corta carnes e vende elas para os clientes.

Perícias: Luta e Medicina.

Corte de Carne: Com facas, facões e armas leves ou de uma mão que causem dano de Corte, você soma o dobro da Força no dano, em vez de apenas uma vez.

Passou um Pouco: Acostumado a exagerar com pesos, levando as carcaças de animais e sempre colocando um pouco mais de carne do que pedido. Por isso, ao sofrer sobrecarga, sofre apenas a penalidade em testes de perícias afetadas por carga.

Adestrador

Você possui uma ligação com os animais, tendo treinado dezenas deles em seus anos de trabalho. Talvez para auxiliar em missões com animais ou para tentar controlar as poderosas anomalias do Inexistente, você foi recrutado.

Perícias: Adestramento e Sobrevivência.

Conexão Natural: Enquanto estiver em terreno natural, você se sente abraçado pela terra, como se aquele fosse seu verdadeiro lar. Nesses locais, você recebe +1 em todos os seus testes e caso falhe em algum teste, pode gastar 3 PP para rolá-lo novamente.

Senta, Deita e Rola: Você recebe +1 em testes de Adestramento e pode utilizar esta perícia para dar comandos complexos para animais. Caso tenha um animal adestrado por você em alcance médio, pode gastar uma ação de movimento e 2 PP para comandá-lo (faça um teste de Adestramento contrário à Vontade dele). Caso ganhe, ele seguirá o comando na próxima vez que agir, se superar a DT por 5 ou mais, ele irá seguir seus comandos até o fim da cena. Existem três comandos padrões para serem utilizados:

- **ATACAR.** O animal ataca causando 1d6 de dano + sua Sabedoria + 1d6 por categoria de tamanho que possuir acima de tamanho médio. O tipo de dano causado deve ser entre Corte, Impacto e Perfuração, conforme o animal que está sendo comandado. Alguns animais em específicos como cobras, podem causar dano de veneno ao invés dos listados.
- **FUGIR.** O animal foge do local, se deslocando até 18 metros em uma direção à sua escolha.
- **VASCULHAR.** O animal vasculha um local que possivelmente era inacessível para você. Faça um teste de Investigação com Sabedoria em vez de Inteligência como atributo. Se passar, o

animal consegue encontrar uma pista ou até mesmo achar um jeito de abrir o caminho.

Aeronauta

Um agente de aeronáutica ou das forças especiais, protegendo seu país (ou espionando outros) com aviões de última tecnologia, você voou graciosamente pelos seus, até que algo lhe ocorreu. Talvez por acidente ou por ter deparado com o Inexistente, seu foco mudou, se propondo a lutar por algo muito maior que seu país.

Perícias: Intuição e Pilotagem.

Esqueça o Livro! Confie em seus Instintos: Uma vez por missão, você pode usar uma regra do sistema de forma errada, desde que confie que ela esteja certa. Caso ela seja contestada por outro jogador até o fim da rodada no qual a utilizou, o bônus recebido por isso será perdido e o uso desta habilidade será recuperado. Entretanto, só será possível utilizá-la novamente a partir da próxima cena. Além disso, você recebe +3 em Intuição.

Sinta a Velocidade: Treinado para pilotar aviões em alta-velocidade, você possui Reflexos que superam em muito os de um humano comum. Você recebe +2 em testes de Reflexos e a ação gasta para realizar um uso de Pilotagem diminui em 1 passo (completa para padrão, padrão para movimento, etc).

Agente da Lei

Você dedicou a sua vida a segurança de sua cidade, fazendo lhe um bom defensor a curto e médio alcance, porém este mesmo tempo fez você presenciar coisas que nenhuma outra pessoa deveria ver e agora, você faz a lei em outro lugar.

Perícias: Pontaria, Pilotagem ou Tática.

Lei Astuta: Seus reflexos num campo de batalha são invejáveis, uma vez por dia, você pode gastar 1 PP e ganhar +2 de Defesa até o final da cena.

Vigília Noturna: As vigias noturnas lhe forneceram uma resiliência mental e uma concentração impecável, além de uma ótima percepção. Você recebe +1 em testes de Vontade e Visão na Penumbra.

Agente da Ordem

Você teve a sua vida inteira em constante treinamento para os perigos que a Ordem enfrenta, como entrou? Talvez tenha sido o parentesco com os agentes, talvez a Ordem viu um potencial escondido em você ou quais sejam os planos do Senhores, agora, se vê de frente com o que sempre esteve esperando, o Caos.

Perícias: Vontade e qualquer perícia a sua escolha.

Nascido do Inexistente: Por ter crescido em contato com a Ordem, você já é uma figura de confiança. Você recebe +3 pontos de Sanidade e PP, e recebe uma habilidade de poder ou item de custo 10 extra.

Nunca Desistir: Você aprendeu a verdadeira força dos agentes. Você recebe resistência mental igual ao seu valor de Poder.

Ajudante

Você trabalhava como secretário, como algum tipo de auxiliar para uma profissional de sua área ou como um estagiário, aprendendo o máximo possível para se desenvolver. Enquanto seguia um destes mentores, acabou se encontrando com a Ordem, muito provavelmente se reunindo a ela.

Perícias: Diplomacia e Percepção.

Aqui para Ajudar: Você veio para poder ajudar os demais, estando sempre pronto para tal. Ao realizar uma Ajuda, a ação gasta para fazê-la é um passo menor do que a ação que normalmente seria gasta para auxiliar naquele teste (completa para padrão, padrão para movimento, etc).

Observando e Crescendo: Para se desenvolver e encontrar a profissão que quer seguir, você está se adaptando pouco a pouco. Ao começar uma missão, você recebe uma habilidade de antepassado do personagem que passou mais tempo interagindo em sua última missão.

Aluno da ETEC

Diferente dos estudantes "normais", você estudou em uma das instituições de ensino da ETEC, o que garantiu um conhecimento a "mais" do que os outros. Você pode escolher de um dos quatro cursos para receber mais conhecimento:

Especial: Ao utilizar a regra de *O Potencial Comum*, este antepassado não poderá ser escolhido sozinha.

1º ADM -

Perícias: Diplomacia e Intimidação

Apazigar ou Atrapalhar: Você sabe como ser um ser decente (ou não). Quando realiza um teste de Diplomacia ou Intimidação, pode gastar 1 PP para receber +3 no teste.

2º DS -

Perícias: História e Tecnologia

"Liga o projetor para mim?": Fazendo o básico quando algum adulto não sabia o básico de cabos e fios, você desenvolveu um conhecimento **INCRÍVEL**. Você ganha +1 em Tecnologia e quando realiza

um teste para invadir um sistema, pode gastar 2 PP para fazê-lo como uma ação completa.

3º MEC –

Perícias: Atletismo e Prestidigitação

Estudo na Academia: Estudar? Para que? A maior parte do seu tempo foi usado para embragar e atacar o terror na escola. Você não precisa de kit de perícia de Prestidigitação e quando realiza um teste de para arrombar, pode gastar 1 PP para receber +2 no teste.

4º NUTRI –

Perícias: Ciência e Sobrevivência

Cozinhar: Tendo uma grande área para seus estudos, você aprendeu a fazer o melhor da comida e seus nutrientes. Quando usa a ação alimentar em uma cena de descanso, você adiciona o seu limite de PP no bônus (depois da multiplicação).

Animador

Você trabalhava fazendo animações, seja para canais do youtube, filmes ou até mesmo series animadas. Tendo uma rotina de muitas horas de trabalho em frente a um computador, acabou por se isolar do mundo ao seu redor, mas não de suas ambições e proezas, conseguindo inclusive despertar novas.

Perícias: Atuação e Manufatura (Artes)

24 Quadros: Acostumado a pensar em cada passo de uma animação, tendo em sua mente cada fragmento de um movimento separado de forma detalhada, você é capaz de pensar de cortar movimentos desnecessários. Ao gastar 2 PP, recebe +3m de deslocamento até o fim da rodada e +2 em testes de perícias baseadas em Destreza.

Prazo Apertado: Em momentos desesperados, você consegue correr para realizar uma ação de forma mais rápida, porém muito menos precisa. Você pode sofrer -5 em um teste para reduzir a ação necessária para realizá-lo em um passo (completa para padrão, padrão para movimento, etc). Uma ação nunca pode se tornar uma ação livre por influência desta habilidade. Após usar esta habilidade você fica fatigado até o fim da cena (esta condição é cumulativa).

Anomalia

Você não existe, ou pelo menos não deveria existir, sua presença dentro deste universo simplesmente é impossível e sem sentido, desde seu nascimento até a sua morte, todas as pessoas e anomalias ao seu lado notam a insanidade que é você respirar do lado delas. O Inexistente lhe concedeu uma forma impossível, fazendo com que você simplesmente negasse os efeitos de algum elemento, tendo propriedades únicas e imprevisíveis, se tornando um reflexo puro do outro lado.

Especial: Caso esteja utilizando a regra de *O Potencial Comum*, este antepassado deve obrigatoriamente ser escolhido junto de outro. Além disso, deve escolher um entre os sete elementos (Alma, Espaço, Mente, Poder, Realidade, Tempo ou Transformação), de acordo com o elemento escolhido, você recebe uma das habilidades abaixo.

Perícias: Ocultismo e Vontade.

Anomalia Energética (Poder): Não existe energia ou eventos aleatórios em sua vida, parece que tudo, até mesmo seu próprio esforço, já foi definido pelo Inexistente. Você não possui PP, em vez disso, você deve sempre que utilizar uma habilidade em uma cena que custe PP, rolar um dado. Caso o resultado seja 5 ou menos, você consegue utilizá-la, com limite de PP igual ao que sua Exposição possuiria. O dado rolado é Id4 – Poder, mas a cada duas vezes que utilizar este efeito o dado usado muda (Id4 muda para Id6, Id6 para Id8, Id8 para Id10, Id12 para Id20). Se dormir, o dado irá retornar para três formas anteriores, por exemplo, Id12 se tornará Id6.

Conhecimento Raro (Mente): As informações não ficam registradas em sua por muito tempo, elas apenas adentram e fogem de lá rapidamente. No início de cada missão deve definir quais perícias é calejado, experiente e versado, conforme sua Exposição e classe.

Em Todos os Lugares (Espaço): O conceito de distância e percepção para você nunca existiu, tudo está aqui e não está. Você possui deslocamento zerado, porém, você pode gastar sua ação de movimento para teletransportar automaticamente para qualquer lugar que possa ver. Para outras pessoas, é como se você sempre estivesse lá.

Excedendo a Morte (Tempo): Todas as histórias precisam de um fim, mas a sua parece ser interminável. Você é incapaz de morrer. Sempre que entra em morrendo, você perde 1 de Sanidade permanente para cada rodada que terminar na condição. Caso perca as 3 rodadas, você irá ficar inconsciente por Id4 dias acordando totalmente recuperado após isso, mas com Id6 de Sanidade a menos. Além disso, após atingir 25 anos você é incapaz de envelhecer (exceto por habilidades que realizem este efeito).

Medo Extinguido (Transformação): Você não possui mais medo, se tornando fisicamente incapaz de mudar. Você sempre sofre o dano mínimo de dano mental e fica imune a abalado e apavorado.

Sangue Expurgado (Realidade): O seu corpo rejeita completamente a existência de sangue e outras substâncias que deveriam compô-lo, tornando-se um ser que não segue as regras normais da biologia. Você não pode sofrer efeitos negativos

relacionados a sangramento, venenos ou doenças. Além disso, sempre que sofreria dano não elemental, você reduz o dano pela metade.

Vazio Emocional (Alma): Você é incapaz de sentir emoções da maneira que os outros sentem, tornando-se um ser vazio e sem qualquer expressão artística ou sentimental. Você não pode adquirir características e você não pode fazer testes de Atuação, Diplomacia, Enganação ou Intimidação ou qualquer uso de perícia de forma emocional e não lógica. Entretanto, por sempre pensar de maneira lógica, você recebe vantagem em testes de Inteligência e não pode entrar em enlouquecendo.

Aposentado

Você já trabalhou por toda sua vida e chegou finalmente seu momento de descansar, ou talvez não? O tédio e calmaria de aposentadoria te levaram a buscar algo mais, um novo sentido para sua vida, fazendo com que se deparasse com o paranormal.

Perícias: Fortitude e Manufatura (Qualquer).

Uma Vida de Trabalho: Para se aposentar, você trabalhou por uma quantidade considerável de tempo exercendo uma, ou múltiplas funções na sociedade. Escolha um antepassado para representar a função que você exerceu, você recebe ambas as perícias do antepassado escolhida e +1 em testes com uma delas.

Tempo para Pensar: Com tanta experiência acumulada, você sabe que normalmente parar e pensar pode ser o necessário para atingir a melhor das soluções. Ao realizar um teste de uma perícia baseada em Inteligência, pode levar o dobro do tempo (ou gastar o dobro das ações, exceto para ações livres ou reações) para conseguir um melhor desempenho. Você recebe +3 neste teste.

Aprendiz

Você seguiu a sua vida inteira se guiando na base dos mais experientes, escutando-os e seguindo os seus conselhos em todas as oportunidades que teve. Em algum momento, acabou descobrindo que aquele que ouviu tantos conselhos tinha um segredo maior do que jamais pensou.

Esse antepassado funciona diferente dos outros. Escolha um personagem, pode ser tanto um personagem controlado por um jogador ou um NPC, ele será o seu *Mestre*.

Perícias: Duas que o seu mestre tem treinadas.

Não Fui Eu: Por ser um aprendiz, você adquiriu uma invisibilidade social, sendo ignorado por muitos e isso pode lhe ajudar quando comete um erro. Uma vez por cena, quando é alvo de algum ataque ou efeito, pode gastar 2 PP para redirecioná-lo a outro ser em alcance curto.

Seguir os Passos: Você sabe exatamente como replicar as ações que seu mestre fez. Uma vez por missão, em uma cena de descanso, você e o seu mestre devem gastar duas ações padrões e 5 PP para fazer o seu treinamento. Você recebe uma habilidade (exceto poderes) de seu mestre a escolha dele.

Artesão

Suas habilidades em criar armas e armaduras foram de grande auxílio para a Ordem, você não se lembra quando começou o seu trabalho, mas antes de perceber, já vê a Ordem como parte da sua família.

Perícias: Manufatura e Profissão.

Armas Bem-Feitas: Você já fez muitas armas, tendo uma grande bagagem em relação a forja de tais objetos. Por isso, recebe +1 em testes de Manufatura (Armeiro) e ao fabricar itens, pode sofrer -5 no teste para fabricar dois itens em vez de apenas 1.

GaGa: Em uma cena de descanso, você pode gastar uma de suas ações para transformar uma arma improvisada em uma arma comum, ou fazer uma armadura improvisada como vestimenta (+2 Defesa).

Arqueólogo

A história humana é fascinante e atraiu sua atenção para pesquisá-la cada vez mais. Em tais pesquisas cada vez mais específicas e complexas, você se deparou com incongruências, como se o passado estivesse incoerente. Buscando por revelar a verdade por trás disso, acabou por se deparar com o paranormal e a vastidão de mudanças que ele ocasionou na história, motivando ainda mais suas buscas.

Perícias: História e Ocultismo.

Aprendendo com o Passado: Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PP, para vasculhar rapidamente seu conhecimento sobre o passado e realizar um teste de História. Este teste conta como uma ajuda para o próximo teste de uma perícia baseada em Inteligência (exceto História) que você realizar, na mesma cena.

Registros Paranormais: Durante uma parte considerável da história humana enquanto sociedade, o paranormal esteve presente. Afetando civilizações por debaixo dos panos e você sabe disso. Você recebe +3 em testes para identificar anomalias e ao realizar um teste de História relacionado ao paranormal, adiciona seu Ocultismo ao resultado.

Arquiteto

Você trabalhou planejando casas, prédios e todos os tipos de construções, estudando arduamente a melhor forma de configurá-las. Talvez ao trabalhar na confecção de uma planta secreta para a Ordem, ou por um evento aleatório de sua vida, você se aproximou do paranormal.

Perícias: Atuação e Ciências

Belas Decorações: Acostumado a planejar interiores de forma detalhada e utilitária, você se tornou um expert em fazer isso de forma barata e prática. Quando constrói uma base, ou veículo, que não possua modificações, você pode adicionar a ele uma modificação à sua escolha.

Planejamento Estrutural: Tendo estudado sobre a criação de projetos, você sabe como estruturá-los de forma mais resistente. Ao criar uma base, ela tem seus PV iniciais aumentando em 50%. Além disso, ao conjurar algum poder que criem seres ou objetos os PV deles são 25% maiores.

Assassino Velado

Você é um predador escondido à vista de todos, oculto sob uma fachada de normalidade. Talvez tenha se envolvido em algum evento relacionado ao Inexistente e sido recrutado pela ordem, sem que jamais tenham suspeitado da sua verdadeira natureza.

Perícias: Luta ou Pontaria, Enganação.

À Luz do Dia: Após várias vítimas, você desenvolveu a sua fala bem o suficiente para sempre fazer com que pessoas suspeitas de você não suspeitem. Quando um personagem faz um teste de Intuição ou outra perícia para notar algo suspeito em você, você pode gastar 3 PP para forçar uma falha automática. Além disso, sempre que vê alguma pessoa morrendo, você recupera 1 Ponto de Sanidade.

Sadismo a Loucura: Você ama a morte, você vê apenas êxtase enquanto alguém se fere ou morre. Quando uma pessoa ou animal fica machucado ou morrendo, você recupera 1 PP.

Astronauta

Outra limitada a membros de algumas agências espaciais estatais, a profissão de explorador espacial se tornou mais acessível conforme mais países, e até mesmo empresas privadas, se envolveram com viagens na fronteira final. Como um astronauta, você se acostumou à pressão de ser responsável pela vida de seus colegas e por experimentos de milhões de reais. E foi na escuridão do espaço que você descobriu que não estamos sozinhos.

Perícias: Ciências e Fortitude.

Acostumado ao Extremo: Quando sofre dano de frio, de fogo ou mental, você pode gastar 1 PP para reduzir esse dano em 5. A cada vez que usa esta habilidade novamente na mesma cena, seu custo aumenta em +1 PP.

Treinamento Espacial: Astronautas são treinados para sobreviver a hostilidade do cosmos, se preparando para falta de oxigênio e condições extremas. Por isso, você recebe +2 em Fortitude e pode segurar o fôlego pelo dobro do tempo.

Astrônoma

Toda a sua vida, você nasceu olhando as estrelas e as contemplando, o que será que elas escondem?

Perícias: Ciência (Astrologia) e Sobrevida.

Alinhamento dos Planetas: A partir dos céus é possível ver o passado, enquanto se projeta o futuro. Você pode gastar uma ação de descanso para prever o Inexistente a partir dos céus. Realize um teste de Ciência (DT 10), ao passar, descobre qual será o próximo local a ter sua aurora ofuscada. Caso supere a DT por 5 ou mais, saberá qual será o próximo local a ter sua aurora sombria e se superar por 10 pontos ou mais, saberá o próximo local que terá a aurora arruinada. Por fim, quando realiza este teste, recebe +1 de PP máximo em sua próxima missão para cada ponto que passou pela da DT original.

Mapa Astral. A partir do céu noturno você é capaz de se guiar pelas estrelas. Durante a noite, você recebe +2 em testes de Investigação, Percepção e Sobrevida.

Atendente

Você passou grande parte da sua vida lidando com pessoas devido ao seu trabalho. Um dia percebeu que poderia fazer mais do que apenas limpar bancadas e atender pessoas problemáticas e decidiu se demitir, mas algumas lições ficaram dessa época...

Perícias: Diplomacia e Enganação

Acalmar os ânimos: Após tanto tempo lidando com clientes difíceis você aprendeu a amenizar a situação apenas conversando. Ao gastar 1 PP você recebe +3 em um teste de Carisma para acalmar uma pessoa hostil ou enlouquecendo.

Mais um na Multidão. A sua loja era mais uma dentre os milhares e para conseguir uma comissão minimamente decente para sua existência, precisou desenvolver métodos de chamar atenção do público. Você consegue chamar atenção do público. Em um combate, pode gastar 2 PP para chamar atenção de um alvo, fazendo um teste de

Carisma (DT 8). Caso passe, o alvo priorizará interagir com você até o fim da cena, ou até que algo quebre este foco.

Ativista

Você é muito envolvido em causas sociais, tendo lutado constantemente pelos seus direitos e por tudo que acredita. Enquanto puder lutar por um mundo mais igualitário e justo, você irá e dará seu máximo nisso, não será um simples governo ou criatura paranormal que conseguirão te impedir.

Perícias: Fortitude e História

Quebrando as Regras: Às vezes para mudar o mundo, é preciso quebrar algumas regras. Você pode ignorar os pré-requisitos da primeira habilidade que adquirir, desde que ele não exige Exposição superior a 50%, afinidade ou mais do que 2 outras habilidades.

Tudo Pela Causa: Você luta pelo que acredita até não poder mais. Uma vez por cena, caso seja reduzido a 0 ou menos PV, role um teste de Poder (DT 8), se passar fica com 1 de PV.

Atleta

Você era praticante de algum esporte, seja por meio de competições olímpicas ou apenas no crossfit. Com a sua força e destreza, foi capaz de se proteger do seu primeiro evento catastrófico, a Ordem decidiu te "treinar" em outro lugar.

Perícias: Acrobacia e Atletismo

Indo Além do Limite: Ao falhar em um teste baseado em um atributo físico, pode gastar 1 PP para refazê-lo. Caso falhe novamente, fica fatigado até o fim da cena.

Poder da Força: Uma vez por rodada, pode gastar 2 PP para receber +3 em algum teste de Destreza ou Força.

Auxiliar de Limpeza

Você trabalhava na limpeza, seja nos prédios, residências ou ruas. Trabalhar assim foi exaustivo, e a falta de reconhecimento por todo seu esforço também não ajudou, mas você persistiu e isso te levou a um lugar diferente.

Perícias: Atletismo e Furtividade.

Limpeza Impecável: Você não deixa nem um pingo de sujeira passar. Você recebe +2 em testes de Furtividade e a DT para rastrear seu grupo aumenta em 5. Caso o grupo seja apenas formado por Auxiliares de Limpeza, a DT aumentará em 10, em vez de 5.

O Lixo de Um, é o Tesouro de Outro: Muitas vezes em seu trabalho, você achou itens valiosos em meio ao lixo, ou até mesmo os

recebeu daqueles que preferiam dá-los para alguém em vez de apenas jogar fora. Aproveitando o que para eles foi descartado, você conseguiu melhorias para si mesmo. Quando um ser em alcance médio realiza um teste e tem uma rolagem inferior a 6, você pode gastar 1 PP para utilizar o resultado final do teste como o seu resultado no próximo teste daquela perícia que realizar nesta cena.

Azulado

Você especificamente parece ser um chamariz do próprio azar. "Caiu um raio em um carro na rua!" provavelmente foi o seu, "Precisa colocar novos papéis higiênicos no banheiro" provavelmente você falou isso, "Criaturas tentaram me matar enquanto eu dormia!" e assim você entrou na ordem.

Perícias: Uma perícia a sua escolha e Vontade.

Desastre Humano: Sendo considerado o mais azulado dentre todas as pessoas presentes, você em momentos específicos consegue reverter o seu azar de forma sobrenatural. Você tem a característica negativa azulado, porém, toda vez que falha em um teste, você aumenta em +1 a chance de um crítico natural. Por exemplo, se falhou pela primeira vez, ao invés de seu crítico natural ser 10, será 9 e 10, se falhar novamente, será 8, 9 e 10. Isto irá continuar até você ter um resultado crítico, onde volta naturalmente para 10.

Inexistente Ihe acha Engraçado: Toda vez que você cai em uma maré de azar, parece que o próprio Inexistente acha isso hilário, ver você falhar e por isso, tenta Ihe fortalecer para continue vivo e o entretenido. Você recebe +1 de Poder (máximo 3).

Barbeiro

Com ótimas habilidades em suas mãos, você fazia cortes incríveis, adquirindo a confiança de seus clientes, forjando laços mais duradouros que a maioria dos relacionamentos. Por este vínculo de confiança, acabou por se deparar com a verdade de nosso mundo contada por um cliente, a existência de um poder além da nossa compreensão, o Inexistente.

Perícias: História e Reflexos.

Barba, Cabelo e Bigode: Você é capaz de preparar a beleza de um aliado ao seu máximo, dando uma repaginada em seu visual. Ao gastar uma ação de descanso, fornece +2 em Atuação, Diplomacia e Enganação para um aliado até o fim do dia.

Mãos Ágeis e Fofocas Quentes: Você já ouviu muitas histórias enquanto cortava cabelos e treinava ainda, mas suas mãos precisas. Por isso, você recebe vantagem em testes de História e ao realizar um teste de uma perícia baseada em Destreza onde o fato de estar empunhando um objeto relacionado ao teste seja relevante (como

fazer um ataque), pode gastar 1 PP para receber +2 em seu teste. Por fim, graças as suas mãos precisas, recebe +1 em Margem de Ameaça.

Barista

Trabalhando durante várias madrugadas em bares, você já ouviu as mais mirabolantes histórias. Muitas verdadeiras, muitas ficcionais, criadas por mentes alteradas pelo álcool. Porém a necessidade de atender os clientes e os escutar te tornaram um ótimo ouvinte.

Perícias: Acrobacia e Diplomacia.

Centenas de Histórias de Amor: Após anos escutando as histórias de sofrimento das pessoas, você aprendeu a reconfortá-las. Afinal, isso era o máximo que você podia fazer na posição em que estava. Você pode gastar uma ação padrão e 2 PP para absorver uma condição de um aliado adjacente, passando-a para si mesmo. Independente da origem deste efeito, a condição recebida irá acumular com qualquer outra. Você não pode utilizar esta habilidade caso seja imune a esta condição.

Discurso Motivador: Suas palavras são capazes de retirar as pessoas dos piores momentos possíveis. Quando faz um teste de Diplomacia para acalmar um ser, pode sempre escolher 5. E caso supere a DT por 5 ou mais, irá fornecer +2 em testes para o alvo até o fim da cena, ou até que entre novamente em enlouquecendo ou receba algum efeito caótico.

Bombeiro

Você era um herói civil. Diversas pessoas foram salvas por você, conseguia controlar os incêndios, realizava resgates, respondia a emergências e outras situações de risco de vida. Mas ao descobrir a existência do Inexistente, você percebeu que teria que usar suas habilidades para salvar o Universo e apagar labaredas incontroláveis.

Perícias: Atletismo e Fortitude.

Altas Temperaturas: Ao avançar em meio aos incêndios, seu corpo se acostumou com as temperaturas elevadas. Por isso, recebem +2 em Iniciativa, RD 5 a fogo e, na primeira rodada de uma cena, tem +3 metros de deslocamento.

Patrulheiro de Resgate: Você recebe RD 5 a fogo e tem vantagem em testes de Fortitude para resistir a calor, fumaça e sufocamento. Além disso, você pode gastar 1 PP para poder andar normalmente em terreno difícil e causar +1d de dano em objetos.

Caça Problemas

Você é um caçador de tempestades, de mitos ou simplesmente alguém destemido o suficiente para ir em locais abandonados pela pura emoção

ou pelas visualizações que poderia ter gravando possíveis fenômenos. Indo em locais tão propícios a chegada do paranormal, encontrá-lo foi apenas uma questão de tempo, te levando a novos locais para arranjar novos problemas.

Perícias: Investigações e Sobrevivência.

Problema Meu: Você está sempre atrás de novos problemas para se aventurar. Sempre que realizar uma ação duvidosa que pode criar novas aventuras (problemas), você recebe +3 em seu teste para realizá-la.

Sem Medo de Arriscar: Você não tem medo de tomar decisões arriscadas. Ao realizar um teste que possua consequências por falhar, pode sofrer -2 para realizá-lo de forma arriscada. Se passar, recebe 1 PP temporário.

Carpinteiro

Você é um profissional que trabalha com madeira em construções civis, criando e mantendo estruturas como paredes, telhados, janelas e portas. A ordem pode ter se interessado por suas habilidades e tenha decidido te recrutar para que construa coisas para proteger toda a humanidade.

Perícias: Fortitude e Manufatura (Carpinteiro).

Armas Próprias: Você por hobby ou por precaução decidiu fazer armas próprias, para que possa se defender. Escolha uma arma simples ou tática, você a recebe sem constar em seus custos e recebe +1 em testes de ataque e rolagens de dano com ela. Além disso, você pode colocar modificações na mesma com a regra de Fabricação em Campo.

Madeira Improvisada: Você sabe como transformar qualquer pedaço de madeira em algo útil. Você pode gastar uma ação de descanso para criar barricadas e camas improvisadas, melhorando a categoria de descanso de todos presentes em um.

Celebridade

Você possui um talento natural e as pessoas estão pagando para ver, talvez seja por conta de algum livro que escreveu, ou por alguma música que compôs ou até um perrengue que passou, mas tudo isso é uma fachada para o seu verdadeiro show na Ordem.

Perícias: Atuação e outra perícia que envolva Carisma.

Centro das Atenções: Você é reconhecido por conta de algo que fez. Uma vez por dia, você pode fazer com que algum personagem te reconheça. Você dobra o seu valor de Carisma com aquele personagem até o final da cena.

Fandom Engajado: Você possui muitos fãs, podendo usufruir deles e de sua boa-vontade. Existem diversas maneiras de utilizá-los, como para criar tumulto, para obter informações, ou dificultar a vida de uma pessoa, cancelando-a. Fazer isso exige duas ações de descanso e um teste de Diplomacia (DT 10 +2 para cada vez que tiver utilizado isso anteriormente). Caso falhe, não poderá utilizar esta habilidade. É possível retornar a DT a 10 e poder utilizar novamente está habilidade ao gastar sua *Folga das Estrelas* e passar em um teste de Diplomacia (DT 12 + 2 para cada vez que fizer isso).

Chef

Você é um cozinheiro amador ou profissional. Talvez trabalhasse em um restaurante, talvez simplesmente gostasse de cozinhar para a família e amigos. Como sua comida fez com que você se envolvesse com o paranormal? Ninguém sabe. Mas os outros agentes adoram quando você vai para a missão!

Perícias: Fortitude e Manufatura (Cozinheiro).

Cozinha Eficiente: Caso gaste uma ação de descanso, é capaz de criar pratos rápidos e deliciosos para seu grupo. Nesta cena de descanso, você e seus aliados podem receber os benefícios da ação alimentar-se sem gastar uma ação de descanso para isso.

Ingrediente Secreto: Em cenas de descanso, você pode fazer a ação alimentar-se para cozinhar um prato especial. Você, e todos os membros do grupo que fizerem a ação alimentar-se, recebem o benefício de *dois* pratos (caso o mesmo benefício seja escolhido duas vezes, seus efeitos se acumulam).

Cientista

Você trabalhava coletando dados ou provas para um grupo de pesquisa próprio ou de empresa, talvez seja na área de ciências humanas ou pessoais. Sua vida inteira foi de diversas pesquisas, sejam elas em cursos específicos ou graduações. Recrutado para a Ordem por seus conhecimentos técnicos, agora você terá de pesquisar sobre algo ainda mais perigoso e volátil do que antes.

Perícias: Ciências e Investigação.

Investigação Científica: Uma vez por cena de investigação, você pode gastar uma ação livre para procurar pistas, usando Ciências no lugar da perícia que seria usada para tentar encontrar a pista em questão.

Reconstrução de Cena: Tendo experiência na obtenção de pistas, você é capaz de recriar cenas em sua mente. Caso você esteja

em posse de uma pista incompleta (como um papel rasgado), você pode gastar 1 PP para fazer um teste de Investigação (DT 10). Se passar, conseguirá reconstruir parte da pista, auxiliando sua investigação. Caso supere a DT em 5, recupera completamente a pista (caso seja possível e faça sentido).

Circense

Você trabalhou ou foi criado em um circo, sendo acostumado ao palco e as apresentações. Vivendo nos holofotes, sua vida sempre se voltou para o show e para realizar um grande espetáculo. Talvez seja brilhantismo que lhe aproximou do caos, ou possa ser tudo uma "coincidência".

Perícias: Acrobacia e Atuação.

Apresentação de Destaque: Rotinas acrobáticas e cheias de truque preparam seu corpo para realizar apresentação fenomenais. Você pode utilizar Destreza em vez de Força e Carisma para testes de Atletismo e Atuação. Além disso, ao utilizar o uso de Atuação Impressionar, também recebe os bônus em perícias baseadas em Destreza.

Quem faz o Palhaço Rir: Circos são lugares de apresentações, onde é preciso manter sempre uma face apresentável e feliz, para que o público se afeiçoe mais pelos apresentadores. Enquanto estiver recebendo bônus por impressionar, você recebe também seu valor de Carisma em RD Mental. Além disso, você pode impressionar com uma ação completa, porém com -2 em seu teste.

Coach

Você era um coach, utilizando de suas palavras vazias para motivar as pessoas e vender seus ideais. Esta capacidade de manipular a mente humana, se provou um diferencial atrativo para a organização, fazendo com que você chamassem atenção.

Perícias: Diplomacia ou Enganação, e Vontade.

Falsas Verdades: Uma vez por cena, você pode gastar uma ação padrão e 2 PP para realizar um teste de Enganação contrário ao teste de Vontade de um aliado em alcance curto que tenha perdido Sanidade desde seu último turno. Se ele falhar, você pode motivá-lo, fazendo com que recupere metade da Sanidade perdida e recebe +2 em testes por 1d4 rodadas.

Palavras Vazias: Você fala o que os outros querem ouvir, podendo motivá-los de forma única. Ao realizar um teste de Enganação, pode gastar 1 PP para receber +2 em seu teste. Além disso, pode substituir testes de Diplomacia por testes de Enganação. Por fim,

quando utiliza o uso de acalmar, o alvo recupera 1 de Sanidade a mais para cada ponto que você ultrapassar a DT do teste.

Colecionador

Você colecionava algo em quantias surpreendentes, sejam moedas, revistinhas ou qualquer tipo de artigo que seja lançado em grandes quantias. Por algum motivo, provavelmente não correlacionado a sua coleção, você se deparou com o paranormal.

Perícias: Atuação e Investigaçāo.

Cuidados Excessivos: Para preservar cada peça em sua coleção, você utilizava de diversos métodos de cuidado e restauração, como guardar revistinhas em saquinhos, com um quarto climatizado, ou repintar miniaturas para que não percam suas cores conforme os anos. Para isso, ao utilizar a ação manutenção em uma cena de descanso, pode recuperar os PV de um número de itens igual a sua Inteligência. Além disso, pode utilizar Manutenção em um item que esteja consertado para garantir que ele se torne mais durável, fornecendo 5 de RD a ele.

Tesouros Escondidos: Acostumado a encontrar itens extremamente raros de forma tão frequente e em locais improváveis, você se tornou um caçador nato de tesouros. Por isso, pode utilizar o uso de perícias Identificar Item Amaldiçoado para itens comuns com a perícias Investigaçāo. Por fim, caso esteja procurando um objeto, você recebe +2 em testes de Investigaçāo.

Colegial

Você era um aluno do colegial e tinha uma rotina baseada nos estudos, nas amizades e nos dramas típicos de alguém da sua idade, até que um encontro com o sobrenatural mudou sua vida. Tendo se unido à Ordem com uma mentalidade juvenil e pouca experiência de vida, você descobriu que sua verdadeira força está nos amigos que fizer pelo caminho.

Perícias: História e Tecnologia.

Poder da Amizade: Escolha um personagem para ser seu melhor amigo. Se estiver em alcance médio dele e vocês puderem, pelo menos, trocar olhares, você recebe +1 em todos os testes de perícia. Entretanto, se ele morrer, seu total de PP é reduzido em -1 para cada 5% de Exposição até o fim da missão. Se perder seu melhor amigo, você pode escolher outro entre os demais personagens no início da próxima missão.

Sonhos Vivos: A juventude é tão boa e revigorante, tantos sonhos e potencial para serem destruídos e desperdiçados. Viver essa ilusão é revigorante e motivante. Escolha uma habilidade que possui, o gasto em PP para utilizá-la é diminuído em 1. Este bônus permanece ativo

até que falhe em um teste relacionado a esta habilidade. É possível recuperá-lo caso gaste uma ação de descanso para mudar a habilidade escolhida, entretanto nunca poderá adicioná-lo novamente a uma habilidade que já perdeu o bônus.

Comerciante

Tendo administrado um pequeno negócio, você teve que aprender de tudo um pouco. Administração, contabilidade, legislação, marketing e muito mais foram conhecimentos que precisaram a ser desenvolvidos em seu dia a dia no comando de sua empresa.

Perícias: Diplomacia e Iniciativa.

Ah, Deixa que eu Faço: Lidar com outras pessoas nem sempre é fácil, principalmente quando o erro delas pode custar tanto para você. Por isso, aprendeu a resolver as coisas do seu jeito quando isso fosse necessário. Quando um aliado em alcance médio falha em um teste, você pode gastar 1 PP para que na próxima vez que realizar um teste daquele uso de perícias nesta cena, receber vantagem.

Planejamento Econômico: Para que seu negócio crescesse, foi preciso tomar decisões arriscadas, que poderiam terminar com ele definitivamente. Esta coragem e capacidade de planejamento estratégico lhe tornaram um ótimo investidor. Graças a tal capacidade, pode uma vez por cena gastar uma ação de movimento para planejar todas as próximas ações que irá realizar em seu próximo turno (escreva elas em um papel e entregue ao mestre). O gasto em PP de todas elas serão diminuídas em 1 (mínimo 1).

Controlador de Pragas

Você trabalhava lidando com pragas, podendo ser um infectiologista ou um exterminador de insetos, tendo que impedir que tais criaturas infestem as casas e cidades. Com esta experiência, estava qualificado para exterminar a maior praga que assola o universo.

Perícias: Percepção e Tática.

Prevenção Nunca é Demais: Ao gastar uma ação de descanso, você pode prevenir que pragas surjam em um cômodo. Caso faça isso, nenhum animal de pequeno porte entrará no local e anomalias não poderão surgir nele, independente do estado da Aurora. Ações externar de pessoas podem remover esse efeito. Alternativamente, pode usar isso para fornecer +2 em testes para resistir à doenças e venenos para até 5 pessoas.

Vermes Malditos: Você já está acostumado a lidar com pragas e está pronto para exterminar as maiores que conhecemos. Por isso, recebe +2d em seus ataques críticos.

Costureiro

A moda foi sua vida, costurando e criando as peças mais belas de roupa. Entretanto, seu estilo e mãos precisas reservaram um futuro diferente para você.

Perícias: Atuação e História.

Close Lotado: Por seu costume em lidar com roupas para desfiles de grandes marcas, você aprendeu a combinar peças de forma orgânica e fabulosa. Você recebe +1 espaço de vestimenta, totalizando 4. Além disso, vestimentas custam metade para você.

Toques Pessoais: Às vezes algo dá errado e ajustes precisavam ser feitos, tendo que costurar novamente ou remendar roupas de forma urgente, para que pudesse ser usadas a tempo. Esta correria lhe forneceu uma agilidade invejável. Você pode gastar uma ação de descanso e 1 PP para fazer um remendo, misturando estampas e tecidos. Escolha duas vestimentas, elas se tornarão uma única vestimenta. Enquanto estiver sendo usada, é possível com uma ação de movimento alternar qual será o bônus recebido pelo usuário, escolhendo dentre as duas vestes. Por fim, pode consertar qualquer vestimenta ao gastar 1 PP e 1 minuto.

Coveiro

O ciclo da vida e da morte é um dos conceitos mais relevantes para o desenvolvimento e a cultura humana. Como forma de respeito e higiene, profissões foram criadas para lidar com o fim deste ciclo, sendo comum que fossem contratados para lidar com os cadáveres após missões.

Perícias: Atletismo e Percepção.

Enterrando o Passado: Você já enterrou pessoas demais, seja figurativa ou literalmente. Graças a tais experiências, você é capaz de lidar com a morte de forma calma e costumeira, mas não significando que isso te impedirá de lutar para impedi-la. Uma vez por cena, quando um aliado entra em morrendo, você recebe um dos benefícios de Inspiração Resoluta à sua escolha.

Vilipendio Cadavérica: Acostumado a enterrar pessoas e as exumar, você faz isso de forma extremamente eficaz e veloz. Ao enterrar uma pessoa, você reduz à 0 a chance dela se tornar uma criatura (veja a página XX). Além disso, você pode com facilidade exumar cadáveres, gastando uma ação de descanso para os desenterrar, investigar o corpo (realizando um teste propício para isso) e devolvê-lo ao solo.

Criminoso

Você vivia uma vida fora da lei, seja como mero batedor de carteiras, seja como membro de uma facção criminosa. Em algum momento, você

se envolveu em um assunto da Ordem talvez tenha roubado um item amaldiçoado? A organização, por sua vez, achou melhor recrutar seus talentos do que ter você como um estorvo.

Perícias: Fortitude e Furtividade

Com Grandes Poderes, vem grandes Oportunidades: No início de uma missão, pode escolher 1 item que foi usado na última missão em que esteve que seja de até 10 de Custo (Se for RANK C ou maior, de 20), você irá tê-lo durante esta missão, sem que conte em seu limite.

Contatos no Submundo: Em seus tempos de crime você adquiriu contatos úteis, sempre tendo um alguém para chamar caso precisasse. Você pode gastar uma ação de descanso para pedir ajuda de um de seus contatos. Conforme a ajuda requisitada, você pode receber um benefício entre: Receber um aliado em uma cena à sua escolha, receber um item de custo 10 ou receber uma informação confidencial sobre uma pessoa, objeto ou anomalia.

Crítico

Você trabalhava na indústria artística, tendo como função tecer críticas para obras, detalhando onde poderiam ter sido melhores para que aprendam e da próxima vez criem produções em uma quantidade superior. De alguma maneira, este trabalho acabou te ligando com o paranormal, por mais estranho que isso possa parecer.

Perícias: Atuação e Diplomacia.

Avaliação Criteriosa: Acostumado a realizar avaliações detalhadas, encontrando as falhas em obras, você consegue fazer o mesmo na movimentação de seres. Ao gastar uma ação completa e 2 PP pode avaliar um inimigo em alcance curto. Até o fim da cena, você recebe uma reação contra este inimigo.

Olhar Analítico: Você pode realizar críticas construtivas aos membros de seu grupo, permitindo que melhorem de forma rápida e efetiva. Você pode gastar 1 PP para fornecer +1 em um teste de Aliado.

Cuidador

Você cuidava de pessoas ou animais, normalmente crianças, idosos, gatos ou pessoas que necessitas de suporte para poderem sobreviver decentemente. Talvez por ter cuidado de um antigo agente, ou por ter oferecido seu serviço para membros da organização, acabou se deparando com o Inexistente.

Perícias: Adestramento ou Diplomacia, e Medicina.

Acalentar a Fúria: Acostumado a lidar com a birra daqueles que tem de cuidar, você aprendeu a como acalmar tal fúria. Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PP para fazer um teste de

Diplomacia (ou Adestramento, no caso de animais) para acalantar um alvo adjacente que esteja enfurecido, em frenesi ou qualquer tipo de perda de controle, exceto enlouquecendo. Compare o resultado com a DT do efeito que deixou o alvo de tal maneira. Se passar, ele retomará o controle de seu corpo. Caso use esta habilidade em um alvo que está enlouquecendo, ele recupera 1 de Sanidade +1 por ponto que superar a DT.

Rotina Programada: Ao se cuidar de alguém é sempre útil criar uma rotina, para facilitar a administração do tempo do ser que está sendo cuidado e diminuir a resistência em relação a tais cuidados. Você pode gastar uma ação de movimento para lembrar um alvo em alcance curto de realizar uma ação em seu próximo turno. Ele deverá fazer a ação e receberá +2 em seu teste para realizá-la. Porém, caso queira, pode resistir ao efeito com um teste de Vontade (DT Carisma +1 por vezes que falhou neste teste).

Dançarino

Vivendo no ritmo da música, você trabalhou usufruindo de seus passos mirabolantes e corpo flexível. Tal propensão artística e acrobática foram tão necessário para que se destaque contra o paranormal.

Perícias: Acrobacia e Atuação.

Música de Batalha: Conforme a música se intensifica, seu ritmo acelera. Ao gastar 2 PP e uma ação de movimento, você assume uma postura de luta dançante. Até o fim da cena, pode realizar ataques utilizando Atuação no lugar da perícia indicada.

Ritmo Esguio: A música está tocando e você não tem como ficar parado. Você pode utilizar a Esquiva mesmo que não seja treinado em Reflexos. Além disso, substitui Reflexos por Atuação para contabilizar sua Esquiva e ao realizar um teste de Reflexos, pode gastar 1 PP para utilizar Atuação no lugar.

Delinquente

Você cresceu como um jovem revoltado, realizando pequenos atos de rebeldia, ou pela necessidade do caos. Talvez você tenha arrumado algum problema com a sua organização, ou acabou se encontrando com um de seus agentes ao fazer um delito, mas de uma forma ou outra, estas habilidades foram reconhecidas pela organização.

Perícias: Prestidigitação e Vontade.

Caminhos Pouco Ortodoxos: Acostumado a tentar fazer as coisas de seu jeito, você acabou aprendendo formar de burlar a lei para você conseguir o que quer. Você pode gastar uma ação de descanso e 2 PP para, com atos ilegais, reproduzir o efeito da habilidade de um outro antepassado, que gaste uma ação de descanso ou menos

para ser utilizado. Caso o uso envolva algum teste, ele será feito com Prestidigitação.

Rebeldia Institucional: Sua rebeldia incansável te desloca da sociedade, mas te motiva a seguir seu próprio caminho. Você pode colocar seu valor de Carisma ou Poder nas suas rolagens de dano. Além disso, pode utilizar Carisma em Vontade ao invés de seu atributo indicado.

Desafiador

Você vivia buscando por emoção, sendo um alpinista, parkoureiro ou praticante de esportes radicais, como skydiving. Esta busca por adrenalina constante e falta de medo em relação as consequências de tais ações lhe tornaram o candidato perfeito para missões na organização, onde enfrentar seus medos seria algo mais do que necessário.

Perícias: Atletismo e Vontade.

Buscando por Adrenalina: Você está sempre buscando por adrenalina, se arriscando ao máximo. Sempre que sofre um dano letal e é bem-sucedido em sua resistência, recebe 1d6+3 PP temporários até o fim da cena. Este efeito só é ativado em situações de perigo real.

Sem Medo do Perigo: Você não tem medo do que está na sua frente, sempre o enfrentando de forma direta. Por isso, tem imunidade as condições abalado e apavorado e quando falha em um teste de Sanidade, pode gastar 2 PP para rolá-lo novamente.

Designer de Produtos

Você trabalhava desenvolvendo a forma de produtos, como brinquedos, ferramentas, produtos de decoração, ou bens de consumo. Tal capacidade de projeção e design, atraíram a atenção da organização, permitindo que criasse ferramentas para desbravar todas as capacidades do Inexistente.

Perícias: Atuação e Tecnologia.

Projeto Ergonômico: Tendo experiência na criação de itens, você sabe como criá-los de forma mais confortável possível, ajustando sua ergonomia ao de uma pessoa específica. Ao fabricar um item, pode remover uma de suas penalidades apenas para uma pessoa, entretanto, as demais pessoas que utilizarem o item, terão esta penalidade dobrada. Por exemplo, se um item fornece -2 em testes de Atletismo e -3m de deslocamento, a pessoa para qual o item foi criado, sofrerá apenas uma destas penalidades. Digamos que a escolhida para ser removida foi o deslocamento, quanto uma outra pessoa utilizar o item, ela sofrerá 6m de deslocamento, em vez do normal.

Protótipo: Antes de um produto se tornar vendável, é preciso de muitos testes e os seus são feitos em campo. Escolha um item de até

custo 10 para ser seu protótipo. Em 25, 45, 65 e 85% de Exposição, você pode adicionar um dos benefícios a seguir para o item escolhido. Não é possível trocar o item escolhido e caso ele seja destruído, você deverá gastar 6 meses em *Folga das Estrelas* para recriá-lo.

- **DANOSO:** O item possui uma capacidade de causar danos. Ele funciona como uma arma simples de uma mão e pode causar 2d10 de dano corpo a corpo ou 2d8 de dano em um alvo em alcance curto (escolha um dentre os dois). O tipo de dano deve ser definido conforme o objeto criado.
- **MODULAR:** O item possui uma capacidade especial e única, como absorver a umidade do ar e poder simular o poder Transfigurar Água. Este benefício só pode ser adquirido em 85%.
- **MOTIVADOR:** Escolha uma habilidade ou poder, enquanto estiver empunhando ou vestindo o item, ela terá seu gasto em PP diminuído em 1.
- **UTILITÁRIO:** Enquanto estiver empunhando ou vestindo o item, você recebe +2 em testes de uma perícia à sua escolha.

Deslocado no Tempo

Por alguma anomalia no tempo ou em sua vida, você está fora do momento que deveria viver. Seja por ter ficado aprisionado e preservado em gelo, ou por ter sido enviado ao passado por alguma maravilha da ciência, está enorme peculiaridade atraiu a atenção de organizações paranormais.

Especial: Ao utilizar a regra de *O Potencial Comum*, este antepassado não poderá ser escolhido sozinho. Além disso, caso escolha a habilidade *O Passado Está Presente*, não poderá escolher a perícias História.

Perícias: História ou Sobrevivência, e Percepção.

O Passado Está Presente: Você possui conhecimentos geracionais que foram passados geração em geração, mas se perderam com o passar do tempo, como combinações curativas de ervas, receitas irrecuperáveis, ou até mesmo técnicas como a produção do aço damasco. Ao realizar um teste de Atuação, Medicina, Ocultismo, Religião ou um teste para fabricar itens, pode uma vez por cena substituir o teste por um teste de Sobrevivência.

Um Deslumbrante Futuro: Você já sabe o que aconteceu, tudo estava registrado na história em seu tempo. Ao fazer um teste de perícia baseada em Inteligência, pode gastar 2 PP para substituí-la por História. Além disso, quando uma ação de grande impacto na história está prestes a ocorrer, você fica pasmo por uma rodada, tendo uma

visão do futuro que você não viveu, mas que seu eu desta nova linha do tempo viverá, porém recebe 1d4+1 PP temporários afim de evita-lo.

Diarista

Você trabalhou grande parte de sua vida cuidando de uma casa ou família, trabalhando como um empregado doméstico ou mordomo. Tendo sempre vivido em um ambiente garboso e luxuoso para todos ao seu redor, menos para você e os demais funcionários. Sendo necessário trabalhar até a exaustão e lidar com tarefas intermináveis e ricos ingratos, você de alguma maneira extraiu um caminho para longe deste lugar, se conectando ao Inexistente.

Perícia: Atletismo e Percepção.

Ao Seu Dispor: Treinado para suprir as necessidades de seus chefes e os auxiliares, você se tornou um ótimo ajudante. Sempre que fornecer um bônus numérico não paranormal para um aliado, pode gastar 1 PP para aumentar o bônus em +1 (ou em +1,5m para deslocamento).

Cuidado Impecável: Pela sua grande experiência cuidando e limpando a maior variedade de coisas, você cuida extremamente bem do que é seu. Quando entra em uma cena de combate, todos seus itens estão limpos. Você recebe +2 no teste de ataque e rolagem de dano em seu primeiro ataque da cena, ou +2 de Defesa caso esteja usando uma armadura. Em cenas de investigação, receberá +2 no primeiro teste que utilizar os bônus de um acessório. Este bônus não retorna diretamente na próxima cena, ele deve ser recuperado em uma cena de descanso, gastando uma ação para polir.

E-Girl

Você domina a arte da comunicação e da influência digital. Sua habilidade em cativar, inspirar e persuadir multidões através de uma tela atraiu o interesse do sobrenatural. Seja por uma entidade que deseja usar sua influência para seus próprios objetivos, ou por uma força oculta que você inadvertidamente chamou atenção enquanto interagia com o desconhecido em transmissões misteriosas, sua presença vai muito além do mundo virtual. Agora, seu carisma não apenas conecta seguidores, mas também pode salvar vidas - ou condená-las.

Perícias: Diplomacia e Tecnologia.

Obrigado pela Rosa: Você sabe como fazer os pedidos mais ousados serem completamente plausíveis nas mãos das pessoas que te acham atraente. Uma vez por missão, você pode gastar 2 PP e um teste de Diplomacia contra a Vontade de uma pessoa para pedir um item que ela possua, caso passe, ela te entrega esse item. Você não pode usar isso em um combate.

Ponto Fraco: Sua aparência atrai pessoas (principalmente os estranhos) e isso faz você ter um poder influência maior com elas. Você recebe +2 em testes contra pessoas que possam se sentir atraídas por você e quando faz um teste de Carisma contra essas pessoas, pode gastar 2 PP para dobrar o seu valor de Carisma no teste.

Engenheiro

Você já fez diversos projetos que contribuíram para o avanço da sociedade e esse conhecimento avançado fez com que o sobrenatural te encontrasse, talvez tenha sido a Ordem em busca de um construtor habilidoso ou a tentativa de fazer você parar um projeto apocalíptico, a questão é que seu conhecimento pode ser usado para salvar vidas.

Perícias: Manufatura e Tecnologia.

Ferramentas de Trabalho: Você pode escolher dois itens da lista de Equipamentos Gerais para não constar no seu custo de Crédito.

Projetos Patenteados: Você recebe vantagem em testes para fabricar itens gerais e não sofre penalidade por tentar fabricá-los sem um kit. Caso utilize um kit, recebe +2 em seu teste.

Enigmático

Você passava seu tempo livre resolvendo enigmas, realizando pesquisa e passando horas batendo cabeça com seus amigos em busca de uma solução. Conforme tais capacidades cresceram e se destacaram, a organização foi atraída por sua presença.

Perícias: Investigação e Vontade.

Cifra de Cesar: Você já decifrou dezenas de mensagens encriptadas, tendo um repertório vasto sobre tais assuntos. Ao gastar uma ação de descanso, pode realizar um teste de Investigação para decifrar um texto encriptado ou em outro idioma. A DT será 10 para uma frase, 12 para um parágrafo e 15 para uma página. Para documentos maiores, é necessário gastar sua *Folga das Estrelas* para realizar o teste.

Enigma do Milênio: Quando você resolve um enigma, se motiva para continuar e avançar ainda mais. A cada teste bem-sucedido que realizar em uma cena de investigação, recebe um bônus de +1 em seus testes (máximo igual a sua Inteligência).

Entregador

Sobrevivendo nas ruas perigosas e ingratis das grandes cidades enquanto vague em alta velocidade para adquirir trocados suficientes para se sustentar, você foi resiliente e persistiu, atraindo os olhares do paranormal.

Perícias: Atletismo ou Pilotagem, Diplomacia.

Clientes Fieis: Aqueles tomados pelo consumismo acabaram por viras figurinhas carimbadas em seu dia a dia, recebendo produtos entregues por você todas as semanas. Tendo este contato tão distante, mas próximo, lhe permitiu obter informações simples, mas úteis. Você pode gastar uma ação de descanso para realizar um teste de Diplomacia e adquirir informações sobre uma pessoa que vive no bairro em que trabalha (escolha três bairros para formarem sua área de atuação). É possível adquirir um novo bairro ao gastar 2 meses de sua *Folga das Estrelas*.

Cachorro Maldito: Contra qualquer ser quadrupede, você recebe +1d em suas rolagens de dano e +1 na margem de ameaça.

Espadachim

Você trabalhava como um esgrimista, professor de artes marciais ou treinava com espadas para manter a tradição de sua família. Treinando de forma incansável, elevou sua capacidade de luta ao extremo, se tornando um membro a ser cobiçado por organizações paranormais.

Perícias: Luta e Reflexos.

Código: Você segue o caminho de um espadachim, tendo um código próprio para a utilização de sua lâmina. Defina um código (que deve ser aprovado pela pessoa narrando), como só atacar anomalias paranormais, enquanto permanecer com seu código inabalável, você recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano com espadas. Ao descumprir o código, irá além de perder os bônus, ficar alquebrado até o fim da missão.

Tempo de Treino: Você é proficiente em utilizar todos os tipos de espadas e recebe proficiência em Armaduras Leves. Caso receba novamente estas proficiências, irá receber, respectivamente, +1 em testes de ataques com espadas ou +1 em Defesa ao usar armaduras.

Espião

Seja para o governo, máfia ou para outra instituição secreta, você se tornou um espião. Uma ferramenta para adquirir organizações, sendo um membro valioso para as organizações.

Perícias: Enganação e Furtividade.

Retirada Tática: Lutar nem sempre é a melhor opção, às vezes é preferível realizar "retiradas estratégicas". Caso esteja machucado, pode gastar uma ação completa e 2 PP para criar um plano de fuga. Você recebe, até o fim da cena, +3m de deslocamento e uma ação de movimento extra todos os turnos.

Vivendo nas Sombras: Tendo treinado para ser imperceptível e se misturar dentre os demais, um espião não pode admitir erros. Uma vez por missão, pode gastar 1 PP para mudar o resultado da rolagem de um teste de Enganação ou Furtividade para 10.

(este não é um ID natural). Este uso é recuperado ao participar de uma ação de descanso.

Espiritualizado

Você é uma pessoa muito espiritualizada, tendo um trabalho relacionado a tais crenças, como um tarólogo ou vidente. Por anos, se conectou de forma cada vez mais profunda com o sobrenatural, até que desvendou suas verdadeiras capacidades.

Perícias: Ocultismo e Religião.

Fé Ancestral: Você pode consultar seus ancestrais ou espíritos para lhe guiar em suas buscas. Ao gastar uma ação padrão pode fazer uma pergunta para o universo, que será respondida com sim, não ou inconclusivo. Alternativamente, pode fazer isso para pedir por proteção de seus ancestrais. Caso esteja em um local em que pessoas tenham morrido, elas podem interferir nos resultados de tal pergunta. Sempre que utiliza esta habilidade, sofre 1d6 de perda de Sanidade +1d6 por vez que a utilizou na mesma missão.

Saberes Futuros: Você é capaz de utilizar suas conexões espirituais para tentar prever o futuro, lhe preparando para suas ações. Gaste uma ação de movimento e 1 PP, para rolar 1d6, em qualquer resultado diferente de 6, você usa Sabedoria ou Poder no próximo teste feito que tenha correlação com a pergunta na rodada. Alternativamente, pode usar isso para somar sua Sabedoria em sua Defesa até o início de seu próximo turno.

Experimento

Você foi uma cobaia em um experimento físico. Pode ter sido um voluntário em um procedimento experimental legítimo, ou submetido a experimentos científicos ou paranormais contra sua vontade. Qualquer que seja a natureza desse evento, causou alterações permanentes em seu corpo... que concedem capacidade extraordinárias, mas trazem um estigma que provoca reações negativas em outras pessoas.

Perícias: Fortitude e uma perícia envolvida no seu experimento.

Adaptação Inata: Seus experimentos lhe forneceram uma capacidade que só deveria ser alcançada após muito treino, ou até mesmo com o paranormal. Escolha duas habilidades gerais ou de classe, você à aprende, desde que cumpra seus pré-requisitos.

Mutação: Você recebe resistência a dano (exceto Mental) 2 e +1 em uma perícia à sua escolha que seja originalmente baseada em Força, Destreza ou Constituição e ganha um poder elemental de acordo com o Mestre. Porém, sofre -2 Diplomacia e Enganação.

Famoso da Internet

Você adquiriu fama na internet, seja por aparecer em vídeos que fizeram sucesso, ou por feitos deslumbrantes em jogos, esta fama lhe trouxe contatos inusitados.

Perícias: História e Tecnologia.

Coordenação Perfeita: Sua capacidade em jogos te proveu fama, além de reflexos excepcionais. Você recebe +1 em Reflexos e pode gastar 1 PP para usar Destreza em vez do respectivo atributo em testes de Percepção ou Tecnologia.

Público Nichado: Trabalhando em meios nichados, onde uma boa quantia de dinheiro era transitada, você conseguiu com certa facilidade adquirir parcerias e descobrir padres de pessoas em seu nicho. Escolha um nicho, como, por exemplo, futebol. Você recebe +2 em todos os testes direcionados ao seu nicho (como no caso futebol) e pode como uma ação de descanso estabelecer contato com uma pessoa relevante desta indústria (um jornalista ou dirigente de time).

Fanático

Você é uma pessoa fanática por algo, seja uma banda, série, pessoa ou qualquer assunto minimamente interessante. Por esse motivo, conhece de tudo sobre este algo, sendo um verdadeiro especialista no assunto.

Perícias: Uma perícia de Inteligência relacionada a sua fixação e Vontade.

Discussões Revigorantes: Caso esteja falando sobre sua fixação, você pode utilizar Inteligência no lugar de Carisma para testes de Diplomacia, Enganação ou Intimidação. Além disso, sempre que passar em um destes testes, recupera 1 PP.

Hiper Fixação: Escolha um assunto para ser o foco de sua fixação. Você pode utilizar os mesmos efeitos que Perito para testes relacionados com este assunto.

Fanático por Anomalias

Você sempre foi obcecado pelo sobrenatural. Desde que pode se lembrar, a ideia de encontrar uma anomalia o fascina tanto quanto o assusta. Essa faísca fez você se tornar um "caçador de monstros", dedicando-se a localizar as feras citadas em documentários sensacionalistas. Para você, todo rumor e crendice pode esconder um fundo de verdade. Talvez uma de suas pesquisas o tenha levado diretamente a uma criatura, ou talvez elas tenham encontrado você primeiro. Afinal, você nunca esteve se escondendo.

Perícias: Investigação e Ocultismo.

Conhecimento Oculto: Você pode fazer testes de Ocultismo para identificar anomalia a partir de informações como uma imagem,

rastros, indícios de sua presença ou outras pistas que o mestre considere suficientes. Se passar, você descobre as características da anomalia (conforme descrito na perícia), mas não sua identidade ou tipo específico. Além disso, quando passa em um teste de Ocultismo para identificar criatura, você também recebe +1 em todos os testes contra a anomalia até o fim da missão.

Identificando Padrões: Após muito estudo das anomalias advindas do Inexistente, você se tornou capaz de perceber padrões entre elas. Ao ver uma anomalia paranormal pela primeira vez, deve realizar um teste de Investigação (DT 10 + 1 para cada 100 de VD que ela possuir). Caso passe, irá receber vantagem em testes de resistência contra ela.

Festeiro

Você vivia na gandaia, se divertindo durante as noitadas de forma consideravelmente irresponsável. Sua alegria e espírito incansável contagiam todos ao seu redor, atraindo atenção e amigos.

Perícias: Atuação e Iniciativa.

Até Cair: Acostumado com consumos elevados de álcool e substância tão prejudiciais quanto, você consegue se manter de pé independente do que ocorrer. Sempre que sofrer um dano que iria lhe reduzir a 0 PV ou menos, pode gastar 3 PP (+1 por uso no mesmo dia) para fazer um teste de Fortitude (DT igual a metade do dano sofrido + seu gasto de PP com essa habilidade). Se passar, você fica com 1 PV em vez de ser reduzido a 0.

Virando o Copo: Nenhuma bebida sozinha é capaz de te derrubar, afinal, você já bebeu todas. Você é capaz de utilizar um item consumível com uma ação a menos que o normal (completa para padrão, padrão para movimento, movimento para livre).

Filósofo

Você era um estudante de filosofia, passando seus dias desbravando a nossa existência e a sociedade que criamos. Em tais pesquisas e reflexões, se deparou com algo incompreensível, um conceito que revoga tudo que você tinha como verdade.

Perícias: Ciências e Religião.

Autoconsciência: Você já refletiu muito sobre o mundo e sua existência, sabendo o quanto profundo estes conhecimentos podem atingir sua mente. Por isso, pode perder 1d6 de Sanidade para receber 2 de RD mental até o fim da cena. É possível aumentar o bônus em +2 ao sacrificar +1d6 de Sanidade (máximo de dados igual à sua Inteligência).

Reflexão Profunda: Das profundezas de sua mente, você é capaz de refletir sobre suas ações e se motivar para executá-las. Ao gastar uma ação padrão e 1d4 de Sanidade que só retornam após uma cena de descanso, você fecha seus olhos, enxergando apenas a verdade. Até o início de seu próximo turno, você fica cego. No momento que perder esta condição, irá receber 1d3 PP temporários e +1 em atributos mentais até o fim da cena.

Físico Nuclear

Você era um físico nuclear, trabalhando diariamente com as interações atômicas e suas propriedades. Tais estudos lhe levaram a decifrar segredos do universo, se deparando com o que não existe.

Perícias: Ciências e Fortitude.

Eu Virei a Morte: Ao se preparar para enfrentar o paranormal, desenvolveu e utilizou de seu conhecimento para desenvolver uma capacidade única. Você pode gastar uma ação de descanso para modificar um poder ou um item. Faça um teste de Ciências (DT 8 + 2 por cada 10 de custo do item ou número de estrelas do poder). Se passar, todo o dano causado por aquele item ou poder será mudado para químico. Além disso, ao causar dano químico, o dado de dano irá aumentar em um passo (d4 para d6, d6 para d8, d8 para d10, d10 para d12 e d12 para d20). Por exemplo, se causava 6d10 de dano, irá passar a causar 6d12. O efeito se mantém durante uma cena após você ter utilizado o item pela primeira vez.

Materiais Radioativos: Em múltiplos experimentos você teve de lidar com radiação sendo expelida dos experimentos, lhe fornecendo resistência para tal. Você recebe +2 em testes de Fortitude e 5 + Constituição de RD químico.

Fisioterapeuta

Você trabalhava realizando fisioterapia em pessoas, fazendo massagens ou outros métodos semelhantes de relaxamento, tirando o estresse do corpo das pessoas. Talvez tenha adentrado na organização para cuidar dos membros feridos, ou para se vingar das feridas em você.

Perícias: Intuição e Medicina.

Exercícios Preventivos: Para prevenir que lesões ocorram, treinos podem ser feitos para preparar o físico de seus aliados. Caso você e um aliado gastem uma ação de descanso, você pode fazer uma sessão de fisioterapia/massagem em um personagem, para prepará-lo para a ação. Ele recebe +2 em testes baseados em atributos físicos na próxima cena de combate ou perseguição.

Relaxamento Corporal: Você faz uma massagem rápida em um aliado adjacente. Gaste uma ação de movimento e 2 PP, o alvo recebe uma quantia de PV temporários igual ao seu valor de Inteligência. Além disso, caso esteja sob efeito das condições Debilitado ou Exausto, elas mudam respectivamente para Fraco e Fatigado. Caso esteja sob as condições Fraco ou Fatigado, irá perdê-las.

Forasteiro

Vindo de outro país, você estava deslocado em uma nova cultura, que por algum motivo lhe atraiu ao ponto de fazê-lo permanecer nesta terra. De alguma forma, suas aventuras neste novo país te levaram a se deparar com o paranormal.

Perícias: Manufatura e Sobrevivência.

Aprendendo Novas Culturas: Advindo de outra nação, você precisou se preparar e se adaptar para os pontos mais imprevisíveis de sua viagem. Uma vez por cena, pode ao realizar um teste de perícia, gastar 1 PP para se tornar treinado nela. Além disso, recebe +2 espaços em seu inventário.

Equipamento Importado: Escolha um item à sua escolha que seja incomum de ser encontrado no país que você está (no nosso caso, o Brasil) e possa ser adquirido facilmente em seu país. O primeiro destes itens que você ou um aliado adquirir em uma missão tem seu custo reduzido pela metade.

Gamer

Ser um gamer... ser um jogador? Você obviamente se perguntou o propósito de um gamer e finalmente achou, depois de procurar alguns jogos ocultos, talvez tenha encontrado um amaldiçoado, acabou achando a Ordem das Estrelas, depois de um tempo recebeu um convite para participar da mesma, onde irá colocar as suas partidas em um verdadeiro jogo!

Perícias: Tecnologia e Reflexos.

Dormir não dá XP: Você está acostumado a dormir por pouco tempo, por isso, a cada duas cenas de descanso, você pode dormir sem gastar uma ação de descanso.

Inteligência é a sua maior Força: O seu esforço puro não vem através de forças externas e sim do seu conhecimento. Você pode somar Inteligência ao invés de Poder em seus ganhos de PP. Além disso, quando fazer um teste de Vontade, pode usar Inteligência ao invés de Sabedoria.

Gerente

Você era líder de um setor ou empresa, liderando dezenas de funcionários que trabalhavam à sua disposição. Seu tempo e contatos no mercado acabaram por levá-lo a conhecer o paranormal.

Perícias: Diplomacia e Intimidação.

Estagiário: Você sempre tem um funcionário ao seu dispor para lhe acompanhar. Uma vez por missão, pode gastar 1 minuto para fazer uma ligação, em 1d4+1 cenas, você receberá um aliado de um tipo à sua escolha que o acompanhará até o fim da missão. Caso seu aliado morra, você não poderá usar essa habilidade por 1d3 missões.

Faça Direito: Comandar faz parte de seu trabalho, conseguindo extraír um desempenho primoroso de seus funcionários. Você pode gastar 2 PP para fornecer +1 em testes de perícias para aliados dentro do alcance ou +2 para um aliado no alcance à sua escolha até o fim da cena. O alcance desta habilidade é definido pela ação que gasta para utilizá-la. Caso seja uma ação de movimento, o alcance será curto. Para uma ação padrão, será médio e para uma completa, será longo.

Guerrilheiro

Você era um membro de uma organização militarizada não governamental, que guerreava pela justiça de sua população. Graças a esta vontade por justiça, foi recrutado para ajudar o povo de outra maneira.

Perícias: Luta ou Pontaria, e Sobrevivência.

Guerra na Mata: Acostumado a lutar em florestas densas, em combates de resistência, enfraquecendo seus inimigos. Você recebe +2 em testes para criar armadilhas e em florestas, recebe +2 em Furtividade e pode substituir testes de Investigação por Sobrevivência

Lutando por um Ideal: Para lutar em ambientes tão hostis, é preciso estar preparado para se defender. Por isso, recebe proficiência em Armaduras Pesadas e 2 de RD quando as usa. Caso receba proficiência com Armaduras Pesadas novamente por outra fonte, o bônus em RD aumenta para 4.

Guia Turístico

Você trabalhava como um guia turístico, mostrando cidades, museus e pontos turísticos, para os visitantes, aprimorando suas experiências nestes locais. Provavelmente em uma destas apresentações, se deparou com algo incomum, um fenômeno inexplicável que mudou sua vida para sempre.

Perícias: Atuação e História.

Apresentando a Cidade: Acostumado a estudar previamente locais para poder apresentá-los, sabendo exatamente onde e como adquirir as informações que deseja. Ao receber uma missão, pode utilizar

o tempo durante a viagem para se preparar para o local onde acreditam que a missão irá se passar. Ao fazer isso, recebe a capacidade de, enquanto permanecer no local previamente determinado, pode, ao realizar um teste de Diplomacia, Enganação, História, Investigação ou Sobrevivência, gastar 1 PP para receber vantagem no teste.

Jóias Ocultas: Guias turísticos são ótimos em convencer pessoas a visitar locais em suas viagens ou até mesmo contar para moradores locais de lugares pouco conhecidos de onde vivem, jóias ocultas em meio à confusão da cidade. Por isso, pode gastar 2 PP para substituir testes de Diplomacia e Enganação por História.

Herdeiro

Você teve a sorte de nascer uma família rica e ainda mais de herdar seus bens. A sua vida era de alto luxo e com poucos problemas, e esses mesmos problemas para muitas pessoas podem ser considerados superá-los. Em algum momento pode ter descoberto que os bens de sua família tenham uma origem bizarra.

Perícias: Diplomacia e Enganação.

Herança: A sua família, por décadas, junto um valor descomunal e suficiente para que você consiga desfrutar da maneira que achar melhor. Você tem os créditos de um rank acima para gastar (ao invés de créditos de rank E, você recebe os créditos de rank D, por exemplo).

Menino Riquinho: Você se tornou acostumado a conversar com pessoas com riquezas similares a sua, sendo tão metido quanto eles. Quando conversa com alguma pessoa que tenha um valor monetário alto, você recebe +2 em testes de Diplomacia, Enganação ou Intimidação. Além disso, caso passe em alguns destes testes com essas pessoas, recebe 1 PP temporário.

Historiador

Apaixonado pela história de nosso mundo, você a vasculhou em seu trabalho, adquirindo um grande conhecimento sobre nosso passado. Estes saberes aprofundados lhe tornaram uma peça valiosa para a organização.

Perícias: História e Investigação.

Relíquias do Passado: Pelo seu costume em mexer em objetos históricos de extrema importância e delicadeza, a ordem confia um pouco mais em você do que nos demais. Por isso, tem acesso a objetos elementais um RANK abaixo do comum para os demais agentes. Caso já tenha atingido o RANK comum para os adquirir, pode solicitar uma vez a cada 1d4-1 missões um item elemental de até custo 20 para levar sem ser contabilizado em seu custo.

Solo Conhecido: O estudo da história lhe proporcionou um vasto conhecimento sobre as guerras e diferentes estratégias utilizadas nelas. Ao gastar 2 PP, pode substituir testes de Tática por História, também fornece +2 em testes de ataque para aqueles que usufruírem do bônus descoberto pelo teste.

Hoteleiro

Trabalhando em diversos hotéis você presenciou muitos eventos memoráveis enquanto estava apenas continuando seus dias. Dentre eles, algo fez sua vida mudar, talvez uma motivação simples ter surgido, ou um acontecimento inexplicável. De qualquer maneira, isso te levou a conhecer o paranormal.

Perícias: História e Percepção.

Certo, Senhor: Para agradar os ricos tão exigentes, era comum que você tivesse que de alguma maneira inexplicável, conseguir vagas para eles em locais que não deveriam ser possíveis. Ao gastar uma ação de descanso e 2 PP, pode conseguir entradas para seu grupo em qualquer restaurante ou grande evento. Entretanto, fazer isso exige utilizar de recursos muitas vezes caros. Na próxima missão que realizar, terá seu limite de crédito diminuído em uma categoria.

Suite Presidencial: Acostumado a trabalhar para o conforto dos demais, você sabe como preparar um bom descanso. Sempre que você usar a ação dormir em uma cena de descanso, todos que também a utilizarem irão recuperar uma quantia extra de PP igual ao seu valor de Carisma ou Inteligência.

Humorista

Você trabalhava com humor, se apresentando em bares, casas de show, teatros e até mesmo na televisão. Sua maneira de contar histórias e piadas melhoravam o clima nos locais em que estava animando aqueles ao seu redor. Sendo uma forte ajuda para manter aqueles que encontram o paranormal, sãos.

Perícias: Diplomacia e Enganação.

Cotidiano Fascinante: Acostumado a observar o cotidiano e transformar o caos do mundo em humor, você extraiu o melhor do mais simples. Sempre que um aliado rola 1 natural em um teste, você recupera 1 de Sanidade.

Qual a Graça: Você sabe tirar risadas das mais diversas situações. Caso esteja em um momento de pouca tensão (cenas de descanso, tempo entre cenas), pode gastar 4 PP para contar uma piada para seu grupo. Faça um teste de Diplomacia ou Enganação, todos em alcance curto recuperam 1 de Sanidade para cada 5 pontos que possuir no resultado de seu teste. É possível utilizar esse efeito em uma cena de tensão gastando uma ação padrão, mas caso o clima não esteja

propício, todos em vez de ganhar Sanidade, os aliados perderão (Vontade oposta ao resultado do teste anula).

Ilusionista

Você era um mágico, mimico ou ilusionista, utilizando suas mãos ágeis para realizar truques ilusórios, enganando seus oponentes. Por esta capacidade e certa afinidade com o místico, encontrar o paranormal não foi nenhuma surpresa.

Perícias: Atuação e Enganação.

Mãos Astutas: Graças aos seus movimentos rápidos e céleres, tem facilidade em fazer truques. Você recebe +1 em Destreza (máximo 3).

Truques Surrateiros: Ilusões e truques fazem parte de seu cotidiano, ludibriando pessoas para o entretenimento delas mesmas. Tais habilidades lhe fornecem +2 para fintar e permitem gastar 1 PP para substituir Prestidigitação por Atuação.

Ilustrador

Aqueles capazes de trazer a vida, seus pensamentos e visões mais obscuras e lindas. Uma das profissões mais antigas e importantes para o registro da história humana e igualmente para o estudo do paranormal.

Perícias: Atuação e Pontaria.

Gravura Detalhada: Por suas capacidades de ilustrações precisas, você é capaz de criar relatórios com ilustrações detalhadas, registrando todas as manifestações que acabaram por se deparar em suas missões. Por isso, recebe +1 PP por missão. Além disso, por tais técnicas, poderes que tenham algum tipo de símbolo desenhados por você tem sua DT aumentada em +1.

Inspiração Deslumbrante: As belas visões de sua vida lhe fazem torná-la em arte. Uma vez por missão, pode definir algo belo que presencie como uma visão inspiradora, algo tão belo que deve ser registrado. Você recupera 1d6 PP, mas em sua próxima cena de descanso você deve gastar uma ação para ilustrar sua visão. Se fizer isso, recupera o uso desta habilidade.

Incitador do Paranormal

Você fazia algum tipo de produção que incitava o paranormal a se alastrar pelo mundo (mesmo que não fosse sua intenção). Talvez fosse um artista, religioso ou político, mas tais histórias mirabolantes inventadas por sua mente, ou alastradas por suas ações, causaram grandes problemas para o universo.

Especial: Caso escolha este antepassado e esteja utilizando / Potencial Comum, não poderá adquiri-la individualmente.

Perícias: Atuação e Enganação.

Proteção Improvável: Por ser um meio de propaganda do Inexistente, ele de alguma maneira tenta lhe proteger, para que permaneça o expandindo. Você recebe, contra efeitos paranormais, RD 5 e +3 em testes de Vontade. Entretanto, está bonificação perdura por muito pouco. A partir do momento em que começa a enfrentar o Inexistente, este benefício será retirado de você (troque a habilidade por *Vem pro Pai*). Normalmente, isso ocorre ao atingir 5% de Exposição. Caso você se torne um Anarquista, ao invés de ser retirado de você, o bônus se amplifica para RD 10 e +5 em testes de Vontade.

Vem pro Pai: Você criou anomalias, então por qual motivo teme-las? Escolha um elemento, para ter sido o principal abordado em suas histórias. Contra anomalias que tenham este como seu principal ou secundário, você recebe +3 em testes de Vontade e RD 3.

Inventor Paranormal

A curiosidade e a criatividade fizeram de você uma pessoa que busca constantemente desafiar limites e criar soluções inovadoras, sendo mais de uma vez intitulado como um "cientista louco". Você teve contato com o paranormal por meio de seus experimentos ou foi procurado pela Ordem porque suas pesquisas chamaram atenção demais. De qualquer forma, o Inexistente inspira você a utilizar o desconhecido em suas invenções.

Perícias: Manufatura (engenheiro) e Vontade.

Gambiarrinha Inventiva: Suas invenções malucas nem sempre funcionam como planejado, por isso, às vezes é necessário fazer pequenas gambiarras. Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PP para consertar um item enguiçado ou quebrado até o fim da cena, fazendo uma gambiarra mirabolante. Entretanto, até o fim da missão o objeto não poderá mais ser utilizado ou consertado nenhuma forma.

Invenção Paranormal: Escolha um poder de uma estrela. Você possui um invento paranormal, um item de custo 0 que ocupa 1 espaço e que permite que você execute o efeito do poder escolhido. Para ativar o invento, você gasta uma ação padrão (ou a ação necessária para lançar o poder, o que for maior) e faz um teste de Manufatura (engenheiro) com DT 8 + 2 para cada ativação na mesma missão. Se passar, o item faz o equivalente a conjurar o poder em sua forma básica sem pagar seu custo em PP. Se falhar, ele enguiça. Você pode gastar uma ação de descanso para fazer a manutenção do seu invento; fazer isso o conserta e redefine sua DT de ativação para 8. Você pode trocar o poder contido em seu invento no início de cada missão.

Investigador

Com muitas perguntas e poucas respostas, você focou parte da sua vida a descobrir coisas que outros não conseguiriam, talvez tenha sido contratado pela Ordem por conta de seus dotes ou estava investigando um caso e apenas seguiu o bonde.

Perícias: Investigações e Percepção ou Intuição.

Detective Insistente: Quando falha em um teste de investigação, você recebe 1 PP temporário, lhe motivando a seguir e buscar por mais pistas.

Sempre Atento: Uma vez por cena, quando for fazer um teste relacionado com Inteligência, pode gastar 2 PP para receber +5 no teste.

Juiz

Você era um juiz, talvez em esportes, ou até mesmo em uma corte. Passando o dia arbitrando casos ou jogos, você já teve que lidar com todos os tipos de pessoas tendo que tomar decisões independente de seus sentimentos.

Perícias: Investigações e História.

Arbitragem Justa: A justiça deve prevalecer, independentes das ações dos outros. Afinal, você jurou fazer isso fazer isso. Sempre que um teste oposto ocorrer em alcance médio, você deve gastar 1 PP para torná-lo o mais justo possível, igualando os bônus numéricos que os membros dos testes possuírem. Ambos os bônus são somados e divididos pela metade e somados aos testes. Por exemplo, se um personagem tem +2 e outro +6, somando-os será +8 e então dividindo para os dois, ambos terão +4. Se não fizer isso, irá perder 1 de Sanidade.

Jurisprudência: Decisões precisam ser tomadas a partir do embasamento em ações que ocorreram no passado, se não os mesmos erros que ocorreram no passado podem ser realizados no futuro. Sempre que realiza um teste, pode gastar 3 PP para utilizar novamente o mesmo resultado na rolagem que teve no seu último teste com aquela perícia.

Lutador

Você cresceu para distribuir porrada, sua vida foi cheia de confrontos e intrigas, que fizeram você se preparasse para lutar. A Ordem, não sendo nada boba, viu o potencial nos seus olhos e nos seus ataques.

Perícias: Lutar e Fortitude.

Campeão Interior: Você sente e agarra a vontade de vencer. Uma vez a cada cena de descanso, você pode realizar um ataque extra caso já tenha atacado nesse turno. Além disso, você recebe +3 em rolagens de dano corpo a corpo.

Domínio do Octágono: Você possui um vasto conhecimento no combate de mãos nuas. Uma vez por rodada, ao realizar a ação de atacar, pode gastar 1 PP para fazer um ataque extra desarmado.

Marido Troféu

Por ter casado com alguém de grande sucesso que dispensa sua necessidade de realizar trabalhos domésticos ou de qualquer tipo, você teve uma grande quantia de tempo para explorar seus "hobbies", desde que não te atrapalhassem para sempre manter um físico atraente.

Perícias: Atletismo e História.

Beleza Desinteressante: Por ter sido tratado de forma completamente superficial por tanto tempo, sua presença passou a ser ignorada, por mais bela que ela fosse. Sempre que uma ameaça tiver múltiplos alvos, você sempre será a última opção possível - exceto quando for o alvo mais óbvio.

Esculpido no Ócio: Você possui um belíssimo corpo, esculpido no tempo livre adquirindo enquanto seu cônjuge trabalhava. Por isso, recebe +1 em Carisma (máximo 3).

Mascote

Vivendo oculto, fantasiado de um ser que motiva os demais a todo momento e que adquire toda a glória por suas ações, você fez fama, mas nunca foi reconhecido por isso. Ou era o que pensava, até o Inexistente reconhecer o seu potencial.

Perícias: Acrobacia e Atuação.

Entrando no Personagem: Para tornar suas apresentações mais únicas e fiéis, você desenvolveu uma persona para assumir enquanto as realiza. Quando usa impressionar, você também recebe tais bônus para testes de Acrobacia, Atletismo, Luta, Pontaria e Reflexos.

Levantando o Clima: Tendo animado o público em jogos completamente desinteressantes. Uma vez por cena, pode gastar uma ação completa e 3 PP para recuperar Id4 x seu Carisma em Sanidade de um alvo em alcance curto.

Mateiro

Você conhece áreas rurais e selvagens. Você pode ser um guia florestal, um biólogo de campo ou simplesmente um entusiasta da vida selvagem. Qualquer que seja sua relação com a natureza, ela foi sua porta para o contato com o Inexistente.

Perícias: Percepção e Sobrevivência.

Ervas Medicinais: Acostumado com o mato e a selva, você sabe como lidar com seus maiores perigos e já tem bastante experiência com eles. Você recebe +2 em testes de Fortitude contra

Doenças e Venenos. Além disso, caso esteja em terreno natural, pode gastar uma ação de descanso para recolher ervas e criar um antídoto de uma doença ou veneno à sua escolha ou criar um cicatrizante. Cada antídoto ocupa 1 de espaço.

Mapa Celeste: Desde que possa ver o céu, você sempre sabe as direções dos pontos cardinais e consegue chegar sem se perder em qualquer lugar que já tenha visitado ao menos uma vez. Quando faz um teste de Sobrevivência, você pode gastar 2 PP para rolar o teste novamente e escolher o melhor entre os dois resultados. Além disso, em cenas de descanso, você considera condições de sono precárias como normais.

Mecânico

Você passava seus dias consertando automóveis e máquinas motorizadas, muitas vezes as customizando. Por seu trabalho exemplar, acabou se aproximando de organizações secretas, podendo lidar com máquinas mais complexas.

Perícias: Manufatura (Engenheiro) e Tecnologia.

Só uns Ajustes: Você está acostumado a fazer pequenas gambiarras em automóveis para que seus clientes menos afortunados possam continuar rodando enquanto não podem bancar mudanças permanentes. Por isso, caso um item quebre, você pode gastar uma ação completa e 2 PP para remenda-lo. Sempre que utilizar um objeto remendado, existe 25% de chance de quebrar (1 em 1d4).

Turbinado: Não há nada que não possa melhorar, principalmente quando falamos de veículos. Você pode definir um veículo para ser seu projeto pessoal, ao levá-lo em missão, o custo em créditos base dele será considerado 50% menor. Além disso, pode gastar sua *Folga das Estrelas* para aprimorá-lo. Faça um teste de Manufatura (Engenheiro) (DT 10 + 5 por uso anterior). A cada vez que passa, pode adicionar uma modificação no veículo sem que ela aumente seu crédito.

Mendigo

Você de alguma forma, perdeu tudo o que tinha, ou sempre teve nada. Mas, de alguma forma sobreviveu por todo esse tempo.

Perícias: Intuição, Sobrevivência ou Fortitude.

Acostumado com o Pior: As coisas ruins não são tão ruins para você, conseguindo fazer bom uso delas. Uma vez por rodada, quando jogar um dado com valor 1, você pode gastar 1 PP para jogar novamente.

Sono das Ruas: Acostumado com descansos piores, você pode descansar um Descanso Precário como Descanso Confortável.

Mergulhador

Seja por profissão ou por hobby, você é um aventureiro subaquático que explora os mistérios e maravilhas do mundo submerso. Trajando seu equipamento de mergulho, você consegue se aventurar a grandes profundidades para descobrir um mundo totalmente diferente daquele que conhecemos na superfície. Infelizmente, no dia em que você olhou para o abismo, ele encarou você de volta.

Perícias: Atletismo e Fortitude.

Mergulhos Profundos: Você está acostumado a mergulhar em apneia, descendo profundamente. Por isso, recebe deslocamento de natação igual ao seu deslocamento normal (caso tenha a habilidade Fôlego de Nadador), recebe +3m de deslocamento. Além disso, é capaz de se fingir de morto, utilizando sua frequência absurdamente baixa de batimentos para mimetizar um estado de morte. Fazer isso exige que você não realize nenhuma outra ação em sua rodada e faça um teste de Enganação contrário a um teste de Percepção ou Medicina.

Fôlegos de Nadador: Você recebe +5 PV e pode prender a respiração o por um número de rodadas igual ao dobro da sua Constituição. Além disso, quando passa em um teste de Atletismo para natação, você avança seu deslocamento normal (em vez da metade).

Mercenário

Você é pago para matar, você entrou nessa carreira por isso, ou para não desperdiçar o seu dom de batalha. Após algumas missões, acabou acidentalmente para a organização e agora seu instinto assassino vai ser usado para abater outros tipos de monstros.

Perícias: Lutar ou Pontaria e Iniciativa.

Abater Rapidamente: Quando realiza um ataque em um alvo desprevenido, você pode gastar 1 PP para realizar um ataque extra no mesmo alvo.

Calor da Batalha: Você vê o alvo que deve ser eliminado, e tem maior vantagem contra ele. Uma vez por cena, você pode gastar 2 PP e marcar um alvo. Você tem +1 em testes contra esse alvo (único). Além disso, na primeira rodada de um combate, você ganha uma ação de movimento adicional.

Meretriz

A profissão mais antiga da sociedade humana, tendo sido praticada desde o primórdio do convívio social. Tendo trabalhado na maior variedade possível de meios ou locais para conquistar novos clientes,

você tem uma adaptabilidade de se invejar, além de uma perseverança admirável.

Perícias: Diplomacia e Fortitude.

Resistindo às Adversidades: Em seu trabalho você precisou lidar com muitas adversidades, passando fome, Frio, ou qualquer outro evento mirabolante que por algum motivo ocorreu com você. Você recebe +2 em testes para resistir a efeitos climáticos, doenças, fome e sede. Além disso, você recebe RD 5 a Frio.

Só no Amor: Para atrair clientes, você dominou a arte da sedução, sendo irresistível. Você recebe +2 em testes de perícias baseadas em Carisma contra seres que possam se sentir atraídos por você. Além disso, sempre que realiza um teste contrário com Adestramento, Diplomacia, Enganação ou Intimidação e supera o teste do alvo em 2 pontos ou mais, a atitude dele é aumentada em uma categoria em relação a você.

Mestre da Caça

Você já viveu muito tempo em lugares selvagens, matando animais e fazendo fogueiras, muitos até podem ter ido a você para caçar coisas maiores. Em um desses eventos, talvez você se tenha encontrado com uma criatura que nunca caçou e isso mudou tudo, fazendo você trocar o seu serviço de caçador de animais para caçador de monstros.

Perícias: Sobrevivência e Lutar ou Pontaria.

Inspecionar Restos: Você sempre busca entender as suas presas antes de ir para o abate. Caso já tenha tido contato direto com alguma anomalia ou animal, você pode gastar uma ação de descanso e 1 PP para analisá-la mais profundamente. Você recebe +2 em testes que envolvam o ser, como em ataques ou testes de resistência na próxima vez que a encontrar.

Matador de Monstros: Quando encontra com alguma criatura paranormal nova, você pode gastar 2 PP para realizar um teste de Identificação de Criatura como uma ação livre.

Mestre de RPG

Durante a sua vivência, você já jogou diversas mesas de RPG e se tornou um perito nessa perca de tempo profissão, porém, seja por conta de suas histórias super imersivas ou dos seus jogadores estranhos, acabou encontrando as entidades caóticas e agora está pronto para escrever um final para a história delas.

Perícias: Atuação e Enganação

Improvisação da Narrativa: Estando acostumado a improvisar suas sessões, você criou uma certa proficiência com os eventos repentinos. Uma vez por cena, você pode gastar 2 PP para

mudar algum teste seu ou de algum aliado em outro atributo a sua escolha.

Preparação de Sessão: De alguma forma bizarra, você parece ter um certo tipo de saber em eventos que acontecem dentro da sua vida, como se eles fossem os jogos que você joga com seus amigos, mas deve ser apenas uma grande coincidência. Uma vez por missão, você pode dar uma pequena bisbilhotada no roteiro da próxima sessão que for jogar, seu mestre deve te mostrar um ou mais eventos que irão ocorrer, mas não por completo, apenas lhe dando um pequeno "spoiler". Seu personagem recebe +3 nos testes que você sabe que irão ocorrer. Caso possua ascensão elemental, ele recebe +5 ao invés do normal.

Miliciano

Você possui ou possuiu muito dinheiro e fez disso uma maneira de adquirir poder ou influência. Utilizando de meios não muito legais, mas efetivos, você fez seu nome correr pelas ruas até que alcançasse os ouvidos das organizações.

Perícias: Diplomacia e Prestidigitação.

Recebendo com Juros: Você é capaz de emprestar parte de seus bens, para exigir com juros em um futuro próximo. Ao iniciar uma missão, pode escolher sacrificar alguns custos de créditos a sua escolha, não o gastando. Na próxima missão que realizar, irá receber um item extra de 100% a mais de que emprestou. O item recebido não é de sua escolha, ele é rolado aleatoriamente entre quatro itens diferentes que você deve entregar para a pessoa narrando. É possível sacrificar múltiplos espaços de item por missão, mas não se pode sacrificar espaços de uma missão que você tenha recebido itens por esta habilidade.

Sorte no Jogo: Ministrando casas de aposta, ou até mesmo o jogo do bicho, você colocou a sorte de muitos em jogo para beneficiar à sua. Sempre que você e um aliado realizarem um mesmo teste, você pode gastar 1 PP para que ele sofra desvantagem e você receba vantagem. Você pode usar isso em múltiplos aliados para aumentar o seu bônus.

Militar

Você serviu em uma força militar, como o exército ou a marinha. Passou muito tempo treinando com armas de fogo, até se tornar um perito no uso delas. Acostumado a obedecer a ordens e partir em missões, está em casa na Ordem das Estrelas e você sabe que mesmo o inimigo seja diferente, balas o matam da mesma forma.

Perícias: Pontaria e Tática

Mirar e Disparar: Você recebe +3 em rolagens de dano com armas de fogo e pode gastar 1 PP para recarregar como uma ação livre.

Treinamento Grupal: Caso outra pessoa do grupo possua esta mesma habilidade, ambos recebem uma ação de movimento extra em cada um de seus turnos, mas devem gastá-la para realizar a mesma ação, se movendo de forma sincronizada como uma tropa.

Modelo

Seu corpo é belo, sua postura, exemplar e seu olhar, penetrante. Vivendo das aparências faz seu nome de maneira glamorosa, chamando a atenção de todos e os deslumbrando.

Perícias: Atuação e Intimidação.

Beleza Ofuscante: Sua beleza incomparável distrai as pessoas, como se fosse impossível para elas focarem quando estão perto de você. Na primeira vez que uma pessoa te vê, ela fica ofuscada por 1d4 rodadas. É possível, ao gastar uma ação padrão e 2 PP, fazer um teste de Diplomacia oposto ao teste de Vontade de um alvo ofuscado para deixá-lo pasmo por 1 rodada. Modelos são imunes a esta habilidade.

Olhar Matador: Seu olhar é tão intimidador que dispensa suas palavras. Por isso, recebe vantagem em testes de Intimidação e os usos desta perícia tem suas ações diminuídas em um passo para você (completa para padrão, padrão para movimento, etc).

Mordomo

Você era um mordomo de uma família rica ou nobre. Como mordomo, você tem acesso à informação íntimas e secretas. Confiadas a você, por meio de uma ligação mútua.

Perícias: Prestidigitação e História.

Conhecimento Secreto: Uma vez por missão, você pode lembrar de um assunto importante ou secreto, que ninguém mais poderia saber, como a fraqueza de um vilão ou a localização de um item secreto, de acordo com o mestre.

Foi o Mordomo: Por trás da aparência de mordomo chique, você esconde uma faceta de assassino e pilantra. Uma vez por rodada, quando atinge um alvo desprevenido, pode gastar 1 PP para causar 2d6 de dano adicional. Caso possua a habilidade Ataque Furtivo, essa habilidade tem seu custo zerado.

Motorista

Você é um caminhoneiro, motorista de aplicativo, motoboy, piloto de corrida, motorista de ambulância ou qualquer outro tipo de condutor profissional. Você levava a vida transportando cargas ou passageiros, até o dia em que suas viagens cruzaram o caminho do Inexistente.

Perícias: Pilotagem e Reflexos.

Mãos no Volante: Você não sofre penalidades em testes de ataque por estar em um veículo em movimento e, sempre que estiver pilotando e tiver que fazer um teste de Pilotagem ou resistência, pode gastar 2 PP para receber +3 nesse teste.

Nascido para Correr: A velocidade é o que te move, lhe fazendo sempre avançar em direção ao seu destino final. Quanto mais rápido você estiver, mais forte se sentirá. Caso se move 18m ou mais em uma rodada, irá receber +1 em todos seus testes, para cada 6 metros extras que se deslocar, este valor aumenta em +1 (máximo igual à sua Destreza).

Muquirana

Você não gosta de desperdiçar seu dinheiro, afinal trabalhou tanto para conquistá-lo. Muitos diriam que isso te faz chato, outros que é simplesmente um sobrevivente do sistema, mas para a ordem, você é um agente útil, principalmente em momentos de crise.

Perícias: Diplomacia e Sobrevivência.

Pão Duro: Por se recusar a desperdiçar qualquer mísero resquício de produtos, você consegue usá-los até um ponto que seria impensável. Qualquer item de uso único com você recebe um segundo uso (caso seja possível justificar isso, como um cicatrizante).

Vai me Negar um Prato de Comida: Mesmo não necessitando que outros te forneçam seus próprios recursos, sua cara-de-pau em pedi-los nunca foi um impedimento. Uma vez por cena, você pode realizar um teste de Diplomacia contrário a um teste de Vontade de uma pessoa em alcance curto. Caso vença, poderá utilizar uma habilidade sem gastar seu custo em PP, tendo eles gastos pelo ser (caso não possua PP, ficará fatigado em vez disso). A cada vez que usa esta habilidade com um mesmo alvo, ele adquire +3 para resistir a este efeito.

Musicista

A música sempre guiou sua vida como um maestro guia uma orquestra, lhe levando aos seus momentos de ápice mais deslumbrantes. Em um destes momentos, você acabou por se deparar com os perigos do Inexistente, e o show teve que ser parado momentaneamente.

Perícias: Atuação e Percepção.

Ouvido Treinado: Elevando sua audição ao máximo para pegar cada mísero detalhe nas produções que escutava, você tornou seu ouvido extremamente sensível. Você recebe +2 em testes de Percepção para Ouvir. Caso esteja de olhos fechados, este bônus aumenta para +5.

Vozearão: Você possui uma voz poderosa. O alcance de todos os usos de perícias de Carisma tem seu alcance aumentados em um passo para você (toque para curto, curto para médio, médio para longo, etc). Esta habilidade pode afetar outras habilidades que façam sentido, como as da subclasse Comandante.

Nativo

Você cresceu na floresta, em pequenas vilas, na flora selvagem. Você aprendeu desde cedo como sobreviver, caçando a sua presa por sua própria conta e cuidado de seus ferimentos em lugares onde muitos outros já haveriam morrido.

Perícias: Atletismo ou Sobrevivência, e Investigação

Instintos de Nascente: Sobreviver em meio a ambientes selvagens fez com que seus instintos de sobrevivência fossem apurados ao limite. Você recebe RD geral (exceto dano mental) igual ao seu valor de Sobrevivência e uma vez por cena, pode gastar 2 PP para substituir algum teste de perícia por Sobrevivência.

Rastro da Presa: Após tantos anos sobrevivendo em uma selva remota, você começou a memorizar os locais que passa nos minuciosos detalhes e de tantas presas que caçou você começou a interpretar pequenos detalhes para se localizar ou localizar os outros. Quando estiver diante de uma pista, rastro ou apenas tentando se localizar, você pode gastar 2 PP para realizar um teste de Sobrevivência, recebendo +5 nesse teste. Além disso, caso esteja fazendo um caminho pela segunda vez na mesma missão, você pode gastar 1 PP para receber +2 em algum teste.

Nerd

Você, na grande parte da sua vida, foi o que as pessoas caracterizam como nerd, você não acha isso e na verdade eles que são os idiotas! Porém, enquanto fazia as suas "pesquisas" e "investigações", acabou se encontrando com os monstros e inimigos do outro lado, há, ainda bem que você já sabia disso...

Perícias: História e Tecnologia.

Conhecimento Super Aprofundado: Escolha duas perícias baseada em Inteligência que já é treinado, você se torna experiente nela.

Subentendido: As pessoas não entendem a sua genialidade! O que faz você ter que explicar para eles coisas básicas. Em uma cena de investigação, pode se animar explicando as coisas, porém ficando ignorante em relação aos outros. Você pode gastar 2 PP para receber +2 em testes de Inteligência porém -2 em testes de Carisma até o final da cena.

Ninja

Você era um ninja ou um assassino silencioso, aceitando missões perigosas de vigia ou apagar pessoas em específico, sempre preferindo as sombras da noite do que fazer isso em plena vista. Em algum momento, recebeu uma missão diferente, onde teria que assassinar alguém, ou melhor, algo e acabou entrando para ordem.

Perícias: Furtividade e Prestidigitação.

Sempre Preparado: Vindo das artes de ser um ninja, você foi treinado a sempre andar com armas pequenas para sempre ter uma arma por perto. Armas leves para você tem seu peso reduzido à metade e você recebe +2 em testes de Prestidigitação com elas para tentar esconde-las. Além disso, quando causa um golpe crítico com essas armas, recebe +1d na rolagem de dano.

Treino de Substituição: Você sabe que o melhor jeito de escapar de golpes é se escondendo de seus inimigos. Quando você esquivar, você pode gastar 2 PP para adicionar seu valor de Furtividade no bônus recebido. Além disso, uma vez por missão, você pode usar a técnica secreta de substituição dos ninjas para passar automaticamente em um teste de resistência a sua escolha.

Nobre

Sua vida inteira foi feita em meio a um luxo estonteante, nunca tendo de passar dificuldades que alguém de classe baixa teria, talvez seja por esforço próprio ou herança da família. De alguma forma, o caos entrou na sua nobreza também, seja algum dos seus trabalhadores que estava tramando contra você ou a origem tenebrosa do seu dinheiro, buscando lidar com isso, você saiu de seu berço de ouro e se juntou a organização.

Perícias: Diplomacia e História

Favor Real: A sua influência é gigantesca, em qualquer lugar do mundo e você pode usa-la para adquirir recursos emergenciais. Uma vez por missão, você pode gastar uma ação de descanso para contatar antigos aliados de sua família para lhe ajudar, com isso, você e todos os seus aliados podem pedir alguns equipamentos para esses aliados antigos, o total de itens é igual a metade dos pontos de crédito do grupo inteiro e vão ser entregues em 1d4-1 cenas. Por exemplo, se o valor somado dos pontos de crédito forem 200, podem escolher itens num total até 100 para serem entregues. Após o uso desta habilidade, você deve gastar a sua Folga das Estrelas negociando novamente com esses antigos aliados, para manter os bons costumes.

Guarda Costa: Desde que era pequeno, você sempre teve alguém para lhe proteger por conta do risco de você ir a qualquer local. Você recebe um aliado à sua escolha que lhe acompanha em todas as situações que faça, sendo completamente fiel a sua sobrevivência, não

evitando ao escolher a sua vida ao invés da dele. No começo, ele é um aliado de nível iniciante e a cada 3 missões, ele aumenta um nível de aliado do mesmo (após 3 missões se torna aventureiro, após mais 3 veterano, etc).

Nutricionista

Trabalhando para cuidar da saúde de pessoas, você planejava rotinas alimentícias e ajudava as pessoas a adequá-las para suas vidas, tornando-as mais saudáveis. De alguma maneira inimaginável, isto te levou a encontrar o paranormal, mesmo que sua origem não tenha nenhuma ligação direta a isso.

Perícias: Ciências e Medicina.

Alimentação Equilibrada: Tendo conhecimento aprimorado sobre a composição dos alimentos, é capaz de criar refeições mais balanceadas e saudáveis. Sempre que um aliado utiliza a ação de descanso alimentar-se, ele irá receber além dos bônus uma quantia de PV temporários igual a sua Inteligência.

Nutrição: Assim como atletas de diferentes esportes possuem dietas e rotinas de treino diferentes, para se adequar a seus esportes, os membros de organizações paranormais também podem. Caso você e um aliado gastem uma *Folga das Estrelas*, vocês podem criar um plano alimentício e de preparação que será seguido durante este período. Por 1d3 missões, este aliado irá receber +2 em uma perícia à sua escolha relacionada ao treino.

Pacifista

Você estava em busca de um mundo de paz, tentando transformar nossa sociedade em um lugar melhor, você se deparou com o maior impedimento para tal, o Inexistente. Se dedicando para o solucionar, você vem se esforçando para fazer isso de forma não violenta.

Especial: Um personagem que possua este antepassado faz de tudo para manter a paz, evitando ao máximo usufruir de métodos violentos. Caso realize algum ato de violência, fica alquebrado, a cada vez que recebe esta condição novamente, o gasta de PP aumenta em +1.

Perícias: Adestramento e Diplomacia.

A Única Opção: Por repudiarem a violência, aqueles que buscam a paz, reduzem todos os danos ao qual são capazes. Por isso, podem ao gastar uma ação completa e 3 PP tentar convencer um ser a não utilizar a violência. Faça um teste de Diplomacia (ou Adestramento para animais e anomalias) contrário a Vontade do alvo. Se o vencer, ele irá reduzir o bônus numérico de seus ataques à metade por 1d3+1 rodadas. Seres que passem ficam imunes a este efeito até o fim do dia.

Fúria de um Pacifista: Em momentos onde a paz não é uma solução, não existirão palavras bonitas capazes de impedir uma bomba

prestes a explodir. Em um momento único de pura fúria, os pacifistas são capazes de liberar toda a raiva que negligenciaram para manter seu ideal vivo e explodir em puro ódio. Quando um aliado morre, você pode reduzir voluntariamente seus PP e PS para 1, sucumbindo a fúria. Durante as próximas 5 rodadas, você recebe +5 em testes, recebe uma ação padrão extra em cada turno, todo dano que sofrer é reduzido à metade e todo dano que causar é maximizado. Até o fim da missão, você não poderá mais recuperar PP ou Sanidade e permanecerá alquebrado pelas próximas 1d3-1 missões.

Padeiro

Você era um padeiro, trabalhando em uma grande padaria ou tendo a sua própria. Passando o dia fazendo pães e todos os tipos de alimentos vendidos em tais lugares, se acostumou com o calor do forno e com a calmaria no tratamento das massas, para que sempre ficassem fofinhas e suculentas. De alguma maneira, isso te levou ao paranormal, seja por sorte, ou muito provavelmente por azar.

Perícias: Diplomacia e Manufatura (Cozinheiro).

Deixe Fermentar: Você está acostumado a preparar alimentos por longas horas, deixando o fermento agir por bastante tempo. Caso gaste uma ação de descanso, todos que utilizarem a ação de descanso alimentar-se nesta cena receberão o dobro dos bônus advindos da refeição especial.

Esperar Calmamente: Em seus dias, você passava um bom tempo apenas esperando o resultado do que se esforçou tanto para fazer, torcendo para que fosse satisfatório. Isso e por algum motivo estranho o grande número de brigas que ocorrem em padarias, lhe tornaram alguém muito calmo, capaz de lidar bem com situações de estresse. Caso um aliado adjacente tenha sido alvo de um efeito mental desde seu último turno, você pode gastar uma ação padrão e 2 PP para utilizar a ação acalmar nele (DT igual a do efeito que o alvo falhou + a diferença entre o resultado dele e a DT). Se passar, remove quaisquer bônus, condições e penalidades, provenientes do efeito mental que ainda estejam afetando o alvo.

Pai/Mãe Solo

Você teve que conciliar, os cuidados de sua casa, a criação de seus filhos e uma jornada de trabalho completa, lutando todos os dias para se manter sempre firme. Mesmo que a situação não fosse das melhores, você sempre que se manteve persistente, sendo um exemplo de resiliência.

Perícias: Fortitude e Vontade.

Não Posso Desistir: Tudo que faz é por seus filhos e nada, nem mesmo o paranormal é capaz de impedir de continuar tentando.

Sempre que falha em um teste de Vontade, pode gastar 2 PP para rolar ele novamente, tendo +2 neste segundo teste.

Jornada Tripla: Acostumado a ter pouco tempo para descansar e muito o que fazer, você de alguma maneira tirava tempo de onde parecia ser impossível. Em uma cena de descanso, você pode gastar 2 PP para ter uma ação extra.

Pescador

Você trabalhava em um navio pesqueiro, era um pescador por "hobby" ou pescava para sua sobrevivência. Em tais jornadas de pesca, se deparou com fenômenos inimagináveis, que ninguém acreditaria, ou quase ninguém...

Perícias: Enganação e Fortitude.

Esperando a Maré: Acostumado a passar muito tempo somente esperando para que possam finalmente agir, pescadores costumam ser pacientes e atentos. Caso comece uma cena sendo o último da iniciativa, recebe uma ação padrão em seu primeiro turno. Além disso, possui +2 contra efeitos de calor e frio.

Histórias de Pescador: Conhecidos por suas histórias místicas de aventuras em alto mar, os pescadores têm a capacidade de fascinar facilmente as pessoas. Você é capaz de, ao gastar uma ação padrão e 1 PP, fazer um teste de Enganação contra a DT de Vontade do alvo. Se passar, ele fica pasmo até o início de seu próximo turno, se falhar, ele fica imune a esta habilidade por 1 dia. Se no turno anterior você já tiver usado esta habilidade, o custo em PP dela muda para 0, mas a DT do seu alvo aumenta em +1 para cada turno que passou utilizando-a. Não é possível utilizar esta habilidade em combate.

Pesquisador Paranormal

Um misterioso evento marcou a sua vida, fazendo você gasta-la em busca de saber mais, indo até o fim para poder sanar a sua dúvida. Talvez, você tenha se aliado com a Ordem apenas para benefício próprio ou porque quer fazer que ninguém encontre o que você encontrou.

Perícias: Ocultismo e Investigação.

Experimentos Elementais: Você chegou a ter contato com um elemento, estudando e compreendendo suas propriedades. Escolha um elemento paranormal, você recebe +2 em testes para resistir a efeitos dele, RD 2 a dano deste tipo e +1 de DT ao utilizar poderes deste elemento. Entretanto, por tais experimentos, sua mente foi danificada, por isso, perde 2d4 de Sanidade permanente.

Terceiro Olho: Por treinar seu próprio ser a tanto tempo, você conseguiu adquirir maestria no poder "Ver Elementos", fazendo

com que consiga usá-lo sem gastar PP, porém a Execução se torna 1 minuto. Caso você não tenha o poder, você adquiriu o mesmo.

Político

Você era uma figura pública, tendo sido eleito pelo povo por algum motivo que talvez nem mesmo você saiba. Entretanto, isso acabou por lhe trazer diversos benefícios, tendo com isso, descoberto a existência da ordem.

Perícias: Enganação e Prestidigitação.

Favores Políticos: Uma vez por missão, você é capaz de pedir algum favor para outro político do qual conheça os podres. Como, por exemplo, conseguir o contato de algum famoso, arranjar uma viagem para Paris às custas do governo ou semelhante. Para isso, deve contar a ideia ao mestre, que deve classificá-la como Simples, Plausível, Improvável ou Impossível. Caso seja simples, conseguira realizá-la sem problemas. Se for plausível, tem 50% de chance de que ela possa ocorrer. Para uma ideia Improvável, existe 20% de chance de conseguir e para uma Impossível, apenas 5%. O teste que deve fazer para isso é um d% (ou d100) e você adiciona seu valor de Poder no teste. Dependendo dos podres que souber do político em questão, pode adicionar valores extras.

Manipulador de Informações: Para convencer tanto seus eleitores quanto outros políticos de aceitar suas propostas e discursos, você aprendeu as artes da sagacidade e manipulação de sua fala. Por isso, pode ao realizar um teste de Adestramento, Atuação, Diplomacia, História e Intimidação contrário a um ser, pode gastar 2 PP para substituí-lo por um teste de Enganação.

Porteiro

Você trabalha em portarias de apartamentos, condomínios, prédios empresariais ou até mesmo em grandes mansões. Em tais locais, nunca foi uma figura de destaque, sendo apenas um observador que está lá para regulamentar as entradas e saídas do local. Talvez por isso, tenha visto mais do que deveria, descobrindo segredos indesejados.

Perícias: Diplomacia e Percepção.

Boca de Túmulo: Mesmo sabendo tantos segredos, você não costuma revelá-los, para sempre manter a confiança daqueles que passam por sua portaria. Sua boca é um túmulo, por isso, recebe +5 em testes para manter informações ocultas.

Ouvidos nas Paredes: Por mais que não esteja lá todos os dias para acompanhar as vidas tão interessantes das pessoas, você acaba sabendo de tudo, pois as informações vêm naturalmente para você. Você recebe +5 em testes de Persuasão.

PowerLifter

Você era um levantador de peso profissional, utilizando de sua força para extrair o máximo de si. Por tais demonstrações de força, foi convocado para a ordem, para utilizá-la por um bem maior.

Perícias: Atletismo e Vontade.

Força de Vontade: Quando os músculos não são o suficiente, sua vontade prevalece, fazendo superar o limite de suas forças. Caso falhe em um teste de Força ou de uma perícia baseada em Força, pode gastar 2 PP para somar sua Sabedoria ao resultado do teste.

Músculos Reforçados: Você recebe +1 em Força (máximo 3) e recebe +2 espaços em seu inventário.

Praieiro

Você vivia em praias, passando o dia pegando sol, surfando ou trabalhando de alguma maneira lá. Em tais rotinas consideravelmente calmas, viveu aventuras inesquecíveis.

Perícias: Atletismo e Fortitude.

Fritando no Sol: Acostumado a passar horas no Sol, pegar um bronzezinho não vai ser o que vai te matar. Por isso, recebe RD 5 a Poder e Fogo, +2 em testes para resistir a calor extremo e ao dormir em um local ensolarado, recupera PV como se fosse de uma categoria de descanso melhor.

Tá Dando Onda: Você já mergulhou em muitas praias, foi derrubado na água por ondas e até já se afogou algumas vezes, mas todas estas experiências lhe forneceram uma afinidade especial com a água. Você consegue segurar o triplo de seu fôlego na água e pode gastar uma ação de movimento para passar parte das rodadas que ainda tem de fôlego para um aliado adjacente (máximo igual à Constituição dele). Por fim, passa automaticamente em testes para nadar e caso esteja na água recebe +2 em Iniciativa.

Prodígio

Você é um gênio, tendo nascido com uma capacidade de aprendizado e raciocínio fora do comum. Por esta capacidade, acabou por descobrir o paranormal sem muitas dificuldades.

Perícias: Intuição e Percepção.

Mente Poderosa: Você recebe +1 em Inteligência (máximo 3) e todos os poderes têm um pré-requisito de Exposição 10% menor para você.

Padrões Lógicos: Você tem uma análise precisa sobre os comportamentos humanos, podendo enxergar seus padrões. Sempre que passa em um teste de perícia baseada em atributos mentais contra um alvo, recebe +1 em tais testes contra ele (bônus máximo igual a sua Inteligência), entretanto, se falhar, o bônus retorna como -2 (tendo que passar em testes para retornar a escala 0).

Professor

Você lecionava em alguma instituição de ensino, sendo um professor que sempre sonhou ser (ou não), como seus alunos o tratavam e como você tratava eles são um mistério, porém, em alguma de suas aulas, você foi ensinado de como o outro lado é brutal.

Perícias: Ciências e Intuição.

Aula de Reforço: Você é capaz de rapidamente condensar seus aprendizados para que possa auxiliar outros a aprender algo. Ao gastar uma ação de descanso, você pode tornar até 3 personagens treinados em uma perícia na qual seja experiente. Caso seja versado nela, pode tornar até 10 personagens treinados. Além disso, escolha uma perícia que é treinado, você se torna experiente na perícia.

Aula Prática: Você é capaz de fazer as pessoas atingirem potenciais incríveis. Uma vez por cena, você pode gastar 2 PP para fazer com que um aliado tenha +1 em algum atributo até o fim da cena.

Profetizado

Como qualquer pessoa, você vai morrer. Entretanto, diferente delas, você sabe como isso vai acontecer. De algum jeito, seja por pesadelos, pensamentos intrusivos ou até visões inesperadas, você tem uma premonição clara – ou misteriosa e enigmática – de como serão seus últimos momentos de vida. O mestre pode determinar essa “cena de morte” em segredo e revelar apenas os detalhes que você já premuniu ou ambos podem determinar as condições para esse inevitável falecimento. A cena pode ser bem detalhada ou conter apenas alguns sinais. Por exemplo: “você se vê pendurado em um ganho de carne, sangrando até desfalecer, no subsolo de um açougue” ou “a única coisa que se lembra é da visão de um gancho”. Será que você é capaz de mudar seu próprio destino?

Perícias: Vontade e mais uma à sua escolha, relacionada a sua premonição.

Luta ou Fuga: Conhecer os sinais da sua morte o deixa mais confiante, principalmente quando eles não estão presentes. Você recebe +1 em Vontade. Quando surge uma referência a sua premonição (um objeto semelhante a um gancho, por exemplo, para alguém cuja morte está ligada a morrer em um ganho de carne), uma onda de adrenalina toma seu corpo e seus instintos de luta ou fuga se intensificam. Além do bônus em Vontade, você recebe +2 PP temporários que duram até o fim da cena.

Não Morrerei Aqui: Caso entre em morrendo por um efeito não relacionado ao que causará sua morte, todo sucesso nos testes de morte conta como dois sucessos para você e caso o valor seja um 10

natural, você recupera 1d4 PV por nível de Exposição que tiver, ao invés de apenas 1 PV.

Profissional de R.H.

Você trabalhava na área de recursos humanos em uma empresa, tendo como foco a gestão das relações entre membros da mesma e a contratação de novos funcionários. Para selecionar novos membros, você foi convocado como um membro da ordem.

Perícias: Intuição e Investigação.

Amenização: Acostumados a entregar notícias ruins, você sabe como amenizar situações. Caso um aliado em alcance curto sofre dano mental, você pode gastar 3 PP para reduzir o dano que ele irá sofrer para o mínimo (como se tivesse rolado 1 em todos os dados de dano). Cada ser só pode ser atingido por esta habilidade uma vez por missão.

Melhor para a Função: Para se contratar pessoas, é preciso realizar a difícil tarefa de definir quem será o melhor para a função. Ao utilizar uma habilidade, pode gastar 1 PP para saber exatamente quem será a pessoa mais útil no alcance dela para utilizá-la (apenas pessoas que você seja capaz de ver podem ser alvo deste efeito). Caso o jogador não saiba como definir isso, é recomendado perguntar ao mestre e ao grupo (pois o personagem tem esta capacidade, mas o jogador pode não ter).

Profissional de Saúde

Antes de se envolver com o Caos, você era apenas uma responsável por cuidar da saúde alheia, porém talvez, algum paciente virou uma criatura ou um agente da Ordem o contratou por conta das suas habilidades. Você é muito útil para não lutar contra o Paranormal e ajudar seus aliados.

Perícias: Medicina e Intuição ou Diplomacia.

Pronto-Socorro: Você soma a sua Inteligência em seus dados de cura para Pontos de Vida.

Tratamento Preventivo: Você pode gastar uma ação de descanso para realizar um tratamento preventivo em um número de aliados igual a sua Inteligência, na próxima vez que entrarem em morrendo, deverão rolar 1d4. Em um resultado par, irão em vez de cair, ficar com 1 PV.

Profissional Incomum

Você trabalhava em algum emprego extremamente incomum, como ser uma sereia profissional, manobrista de navios, ou até mesmo ser um limpador de esqueletos de dinossauros. Esta profissão extremamente

incomum pode não ter lhe fornecido nenhuma capacidade muito relevante, mas de alguma maneira lhe fez se deparar com o paranormal.

Perícias: História e Sobrevivência.

Combinação Única: Por estar em um trabalho tão único, tem uma combinação singular de habilidades. Escolha duas perícias de acordo ao seu trabalho, você se torna treinado nelas.

Super Especialização: Defina um tema detalhado para representar o que você fazia em seu trabalho. Você pode escolher uma habilidade de um antepassado à sua escolha conforme o tema escolhido. Por exemplo, caso defina o tema como fingir ser uma sereia, poderá pegar uma habilidade dentre os antepassados Mergulhador e Praieiro. Alternativamente, pode em vez disso, ter a capacidade de ao gastar 2 PP receber +3 em testes diretamente correlacionados a sua profissão incomum.

Protetor

Desde pequeno você sempre se importou a fundo com o bem-estar das pessoas a sua volta. Constantemente se ferir é algo ruim para maior parte das pessoas, mas no seu caso isso ajudou seu corpo a ganhar uma pequena resistência extra que pode vir a ser útil em seu novo trabalho.

Perícias: Fortitude e Iniciativa.

Naturalmente Resiliente: Você recebe 1 RD a cada 10% de Exposição que tiver, ou seja, se tiver 35%, possui 3 de RD.

Proteger Todos: Você não se importa de sacrificar seu próprio corpo para salvar os outros. Uma vez por rodada, você pode gastar a sua reação para sofrer algum efeito ou ataque que um aliado adjacente a você sofreria. Além disso, você recebe +3 PV.

Psicólogo

Você se especializou no estudo e tratamento das questões mentais do ser humano. Em sua prática profissional, você teve contato com o paranormal e descobriu que algumas aflições mentais possuem origens sombrias e perigosas. Agora, você emprega seus conhecimentos para enfrentar o Inexistente.

Perícias: Intuição e Manufatura (psicólogo).

Avaliação Apressada: Uma vez por cena, você pode tentar ler uma pessoa em alcance curto, onde você deve fazer um teste de Intuição (DT 10) e gastar 2 PP, caso passe, você pode fazer uma pergunta de sim ou não para o Mestre que deve responder honestamente.

Terapia: Você pode usar Manufatura (psicólogo) como Diplomacia. Além disso, uma vez por rodada, quando você ou um aliado em alcance curto falha em um teste de resistência contra um efeito que causa dano mental, você pode gastar 2 PP para fazer um teste de Manufatura (psicólogo) e usar o resultado desse teste no lugar do teste de resistência falho.

Publicitário

Você era um publicitário trabalhando para fortalecer o nome de sua empresa ou marca. Com isso, aprendeu diversas técnicas para a melhoria da imagem, que podem acabar por ser úteis em missões realizadas em grandes centros.

Perícias: Ciências e Diplomacia.

Análise de Mercado: Ao analisar o público alvo que está lidando, você tem uma noção boa do que tem interesse. Ao gastar 1 PP e uma ação de movimento, você pode analisar as pessoas ao seu redor, sabendo quais as classes sociais e faixa etária mais prováveis de você estar lidando. Caso faça isso, recebe +1d3 em quaisquer testes de Atuação, Diplomacia, Enganação ou Intimidação que realizar até o fim da rodada.

Fortalecendo a Imagem: Você sabe como vender um produto e isso pode ajudar ainda mais aqueles que tem o carisma para colocar isso em prática. Ao gastar uma ação de descanso, pode preparar um aliado para um discurso. Faça um teste de Ciências (DT 12), se passar, o aliado irá receber +1d6 no próximo teste de Diplomacia que realizar. Este bônus aumenta em +1d6 para cada 2 pontos que superar a DT.

Químico

Em meio a bibliotecas e laboratórios, você estudava os principais fenômenos químicos, decifrando os segredos de nosso mundo. Talvez por isso, tenha desvendado um dos segredos que mais tentam guardar, o paranormal.

Perícias: Ciências e Manufatura (Químico).

Desequilíbrio Químico: Ao estudar as fórmulas de objetos, poderes ou semelhantes, você é capaz de alterá-las. Caso gaste uma *Folga das Estrelas* estudando um item, poder ou manifestação primária, pode realizar um teste de Ciências (DT 10 + 2 por número de estrelas que o poder ou a cada 10 de custo do item). Se passar, poderá ao utilizar aquele poder ou item, você poderá trocar seu tipo de dano para Frio, Fogo ou Químico ao gastar uma ação padrão e 2 PP. Só é possível utilizar este efeito caso o dano original seja de Elemental, Eletricidade, Fogo, Frio ou Químico.

Química do Bem: Em suas experiências mirabolantes, conseguiu desenvolver fórmulas capazes de replicar os principais

remédios e venenos. Você pode criar venenos como se fossem itens (DT do teste igual a DT para resistir ao Veneno). Além disso, pode produzir dois medicamentos ao gastar apenas uma ação de descanso.

Olheiro

Você trabalhava como olheiro para algum time de esporte ou seleção, buscando pelas melhores joias brutas para que pudessem ser lapidadas e utilizadas por sua equipe. Tal capacidade de seleção e observação lhe tornaram uma opção chamativa para ser um futuro recrutador de membros para a ordem.

Perícias: Intuição e Percepção.

Em Busca de Novos Talentos: Quando encontra um novo talento, pode fazer com que ele lhe auxilie, gerando um membro promissor para a organização. Ao gastar uma ação de movimento e 1 PP, pode analisar uma pessoa, identificando suas principais qualidades e qual tipo de aliado ela poderia se tornar (atributos e perícias que possui os maiores valores). Ao gastar uma ação de descanso, pode recrutar uma pessoa já analisada para a ordem, se ela aceitar, você poderá em suas próximas missões gastar 10 Pontos de crédito para levá-la como um aliado na missão.

Lapidar o Diamante: Conhecendo bem os talentos à sua volta, você é capaz de dar direções para lapidá-los. Ao gastar seu *Folga das Estrelas*, você pode direcionar um aliado para um treinamento específico. Se ele gastar a *Folga das Estrelas* dele, para seguir esta recomendação, poderá adquirir um benefício entre: se tornar treinado em uma nova perícia, aumentar seu bônus de uma perícia em +1 ou, caso gaste três vezes a *Folga das Estrelas*, receber uma habilidade extra de sua classe. Alternativamente, caso esteja utilizando a regra alternativa *Evolução Natural*, você irá fornecer 1 Ponto de Treino extra para ele caso passe.

Reabilitado

Você passou grande parte de sua vida aprisionado por instituições governamentais, seja em reais prisões ou apenas programas de reabilitação. De qualquer maneira, não foram momentos fáceis, tendo muitas vezes que lidar com a precarização de tais lugares e o abuso de poder dos responsáveis por eles. Entretanto você foi capaz de se reabilitar e retornar para a sociedade.

Perícias: Sobrevivência e Vontade.

Já Estive Pior: Uma vez por missão, pode reduzir uma perda de Sanidade que iria sofrer à metade. Caso realize a ação relaxar, recupera o uso desta habilidade.

Vivendo de Migalhas: Por toda a comida de péssima qualidade que teve de ingerir, você se acostumou com muito pouco. Em cenas de

descanso, qualquer comida que coma, contará como uma das comidas especiais. Caso coma uma comida especial, ela recebe um segundo efeito à sua escolha.

Rejeitado

Você foi rejeitado durante toda sua vida, seja por sua aparência ou comportamento não conformista com os padrões da sociedade. Tendo problemas para se encaixar, você acabou por recorrer ao isolamento, vivendo uma vida solitária por proteção própria.

Perícias: Furtividade e Vontade.

Presença Ignorável: Você nunca chamou muita atenção, mas em alguns momentos isso acabava sendo algo bom. Por isso, recebe +2 em testes de Furtividade e em testes de resistência caso seja o único alvo de uma habilidade.

Sem Esperanças: Você já não tem mais esperança de se encaixar neste mundo, apenas seguindo sua vida como poder. Por isso, sofre desvantagem em testes de Diplomacia, mas ao sofrer dano mental, pode abdicar de fazer o teste para resistir, falhando automaticamente para receber RD 1D ao dano.

Religioso

Você é devoto ou sacerdote de uma fé. Independente da religião que pratica, se dedica a auxiliar as pessoas com problemas espirituais e com isso, se envolveu em seu primeiro encontro sobrenatural e toda a sua força de vontade foi vista e aceita pela ordem.

Perícias: Religião e Vontade.

Exorcizar: Você recebe +2 em testes de Religião para acalmar um ser enlouquecendo. Adicionalmente, em uma cena de descanso, pode gastar uma de suas ações para fazer preces ao seu Deus, você recupera pontos de sanidade e pontos de poder iguais ao seu limite de PP e recebe +2 de Vontade até o final do dia.

Força, Foco e Fé: Sua fé te guia para sempre avançar. Você pode gastar 2 PP para substituir um teste de resistência por um teste de Religião.

Repórter Investigativo

Você está sempre em busca de histórias significativas, investigando eventos, entrevistando fontes e analisando dados para descobrir a verdade por trás dos acontecimentos. Profissionais do seu ramo costumar ser curiosos, persistentes e, em muitos casos, éticos em sua busca pela verdade. Por outro lado, essa profissão leva pessoas ao encontro do indescritível, e com você não foi diferente.

Perícias: História e Investigação.

Encontrar a Verdade: Você pode usar Investigação no lugar de Diplomacia ao fazer testes para persuadir e mudar atitude e, quando faz um teste de Investigação para interrogar, pode gasta 2 PP para receber +3.

Notícias em Primeira Mão: Para proliferar em sua área foi necessário buscar formas de sempre ser o primeiro a adquirir informações. Por isso, recebe +3 em Iniciativa e caso seja o primeiro na Iniciativa em uma cena de investigação, receberá uma ação extra apenas neste turno.

Robô

Você é o resultado de uma inovação extraordinária: um ser artificial dotado de inteligência avançada e habilidades excepcionais. Criado por mãos habilidosas ou por circunstâncias que defiam a lógica, você transcende a definição de uma simples máquina. Sua existência é uma anomalia que chamou a atenção do sobrenatural – talvez por sua singularidade ou pelo potencial de usar suas capacidades para além do que foi originalmente planejado.

Perícias: Uma perícia de acordo com o seu propósito e Tecnologia.

Processamento Avançado: Sua mente artificial pode calcular probabilidades, analisar padrões e tomar decisões em um ritmo que supera a de qualquer ser humano. Uma vez por cena, você pode gastar 2 PP para ativar essas habilidades para um dos seguintes efeitos.

- **APRIMORAMENTO TÁTICO:** Você e seus aliados recebem +1 em Tática até o fim da cena. Além disso, você pode gastar 2 PP para substituir um teste de perícia baseado em Inteligência para Tática.
- **DECODIFICAÇÃO RÁPIDA:** Você pode ao estar se deparando com um enigma do mestre para receber uma dica.
- **MOVIMENTOS PRECISOS:** O próximo ataque que fizer é preciso e ignora 5 de RD do alvo

Seguir Ordens: Você foi programado para sempre servir as pessoas da melhor forma possível. Um aliado pode gastar 1 PP e uma ação de movimento para lhe ordenar fazer algo, desde que não seja mortal a você. No teste referente a essa ordem, você recebe +2 ou -1 PP na habilidade que queira usar.

Sobrevivente

Você infelizmente fez parte de um evento horrível, talvez uma anomalia tenha atacado o seu bairro, talvez um de seus colegas de trabalho era um terrível abismado que tentou matar todos, porém, por sorte ou azar,

você sobreviveu e isso tem marcado como ninguém. Agora, investiga e luta para que outros não sofram o mesmo.

Perícias: Fortitude e Vontade.

Adaptado ao Ambiente: Você aprendeu a se virar sozinho, estando fora dos padrões da sociedade. Você pode gastar 1 PP para até o fim da cena, receber +1 em testes de perícias nas quais você não é treinado.

Desgarrado: A cada nível de exposição ímpar, você recebe +1 de Pontos de Vida e Pontos de Sanidade. Por exemplo, em 5%, recebe o bônus e só recebe novamente em 15% e assim por diante.

Tripulante

Você era um trabalhador em navios de cruzeiro, pesqueiros, militares ou até mesmo piratas. Por isso, se acostumou às viagens marítimas, desbravando os mares deste mundo, lidando com seus perigos amedrontadores e lendas de outros mundos.

Perícias: Acrobacia e Vontade.

Lutando pelo Povo: Como um membro da marinha ou guarda-costeira você viaja pelo mar brandindo a justiça de seu país, seja em guerras contra outros países, ou de piratas causando o caos pelas águas. Em situações como estas, suas maiores forças afloram, conseguindo se sobressair mesmo em emboscadas e com desvantagem numérica. Caso esteja em desvantagem em uma cena de combate, você recebe 2 PV temporários para cada ser que os inimigos possuírem de vantagem numérica.

Vivendo em Alto Mar: Tripulantes passam a maior parte de suas vidas no mar, causando a eles algumas mudanças em sua percepção de mundo. Por isso, enquanto estiverem em uma embarcação, recebem +2 em testes de Luta, Acrobacia, Atletismo, Crime, Reflexos, Percepção, Pontaria e Vontade. Entretanto, enquanto estiverem em terra firme, sofrem -2 em Acrobacia, Atletismo e Reflexos. Além disso, possuem a capacidade de segurar o fôlego pelo triplo de tempo embaixo da água.

Veterano

A guerra, a guerra nunca muda e você também não mudou nada. Apesar de ter servido na guerra, talvez participando da linha de frente e sobrevivendo por um milagre ou ter apenas presenciado seus horrores, você foi marcado, uma cicatriz não apenas em seu corpo, mas em seu ser. Porém, por mais que tenha saído vivo, você percebeu que existe outra guerra a lutar, contra o inimigo mais forte de todos, o Inexistente.

Perícias: Lutar ou Pontaria, Vontade.

Crimes de Guerra: Você nutriu um ódio puro e genuíno por soldados cruéis que cometiam atos hediondos em meio ao campo de batalha e não se segura quando precisa os derrubar. Quando uma pessoa ou anomalia comete um crime de guerra (como atacar um inocente, socorrista ou pegar reféns), você pode gastar 2 PP para usar seu potencial máximo contra ele, recebendo +2 em testes de ataque e +5 em rolagens de dano contra o mesmo por 1d4 rodadas.

Velhos Hábitos: O trauma da guerra permanentemente deixou uma cicatriz no jeito que você vê as coisas, tudo parece brincadeira de criança comparado ao que você viu. Você recebe 3 de RD mental. Além disso, uma vez por cena, você pode gastar 2 PP para adicionar +3 em um teste de Vontade.

Vilão Arrependido

Você já foi do outro lado da moeda, totalmente obcecado em trazer o caos e a perdição para o nosso universo, porém, algo fez o mudar, talvez seja um mestre que te traiu ou uma realização própria. Agora tudo que você pensa é em como fazer o bem pelo mal.

Perícias: Ocultismo e Religião

Conhecimento Selado: Ao sair da organização paranormal que você fazia parte, seu conhecimento em relação ao outro lado foi selado, lhe deixando apenas com resquícios da habilidade que um dia já possuía. Escolha dois poderes de uma estrela, você sabe utilizá-los.

Resquícios do Caos: Você possui um poder elemental à sua escolha.

INSPIRAÇÃO DO PASSADO

Uma das coisas mais importantes na vida dos personagens é de onde ele veio, suas origens, suas motivações e muitas vezes tudo de sua própria história vem de onde tudo iniciou, seu antepassado e isso pode ser recompensado em uma boa interpretação. A critério do mestre, quando um personagem realiza uma ação que faça referência ao seu antepassado, ele pode receber uma Inspiração, algo que faça ele se sentir bem com seu passado. Alguns exemplos são, um professor pode receber inspiração ao conseguir fazer com que crianças malcriadas aprendam uma lição, um muquirana pode receber inspiração ao conseguir fazer com que o grupo não gaste nenhum tipo de moeda ao adquirir um item importante para suas missões, um guerrilheiro pode ao ganhar uma luta usando puramente estratégia de combate receber inspiração por se sentir vitorioso.

Um personagem com inspiração, pode, ao falhar em um teste, realizar novamente ou recuperar PV, PP ou Sanidade igual ao seu limite de PP. Um jogador que possui inspiração pode entregar sua inspiração para outro personagem, se achou sua ação interessante. Só é possível possuir uma inspiração por personagem.

TABELA DE ANTEPASSADOS

ANTEPASSADO	PERÍCIAS TREINADAS	HABILIDADES
Acadêmico	Ciência e Investigação	Estudos Aprofundados e Poder do Saber
Açougueiro	Luta e Medicina	Corte de Carne e Passou um Pouco
Adestrador	Adestramento e Sobrevivência	Conexão Natural e Senta, Deita e Rola
Aeronauta	Intuição e Pilotagem	Esqueça o Livro! Confie em seus Instintos e Sinta a Velocidade
Agente da Lei	Pontaria e Pilotagem ou Tática	Lei Astuta e Vigília Noturna
Agente da Ordem	Vontade e Qualquer Perícia	Nascido do Inexistente e Nunca Desistir
Ajudante	Diplomacia e Percepção	Aqui para Ajudar e Observando e Crescendo
Aluno da ETEC	-	-
ADM	Diplomacia e Intimidação	Apaziguar ou Atrapalhar
DS	História e Tecnologia	"Liga o projetor para mim?"
MEC	Atletismo e Prestidigitação	Estudo na Academia
NUTRI	Ciência e Sobrevivência	Cozinhar
Animador	Atuação e Manufatura (Artes)	24 Quadros e Prazo Apertado
Anomalia	Ocultismo e Vontade	Anomalia Energética e Conhecimento Raro e Em Todos os Lugares e Excedendo a Morte e Medo Extinguido e Sangue Expurgado e Vazio Emocional
Aposentado	Fortitude e Manufatura	Uma Vida de Trabalho e Tempo para Pensar
Aprendiz	Duas que o seu mestre tem	Não Fui Eu e Seguir os Passos
Artesão	Manufatura e Percepção	Armas Bem-Feitas e GaGa
Arqueólogo	História e Ocultismo	Aprendendo com o Passado e Registros Paranormais
Arquiteto	Atuação e Ciências	Belas Decorações e Planejamento Estrutural
Assassino Velado	Luta ou Pontaria e Enganação	À Luz do Dia e Sadismo a Loucura
Astronauta	Ciência e Fortitude	Acostumado ao Extremo e Treinamento Espacial
Atendente	Diplomacia e Enganação	Acalmar os Ânimos e Mais um na Multidão
Ativista	Fortitude e História	Quebrando as Regras e Tudo Pela Causa
Atleta	Acrobacia e Atletismo	Indo Além do Limite e Poder da Força
Auxiliar de Limpeza	Atletismo e Furtividade	Limpeza Impecável e O Lixo de Um, É o Tesouro de Outro
Azulado	Vontade e Qualquer Perícia	Desastre Humano e Inexistente Ihe acha Engraçado
Barbeiro	História e Reflexos	Barba, Cabelo e Bigode e Mãos Ágeis e Fofocas Quentes
Barista	Acrobacia e Diplomacia	Centro de Histórias de Amor e Discurso Motivador
Bombeiro	Atletismo e Fortitude	Altas Temperaturas e Patrulheiro de Resgate
Caça Problemas	Investigação e Sobrevivência	Problema Meu e Sem Medo de Arriscar
Carpinteiro	Fortitude e Manufatura (Carpinteiro)	Armas Próprias e Madeira Improvisada
Celebridade	Atuação e outra perícia de Carisma	Centro das Atenções e Fandom Engajado
Chef	Fortitude e Manufatura (Cozinheiro)	Cozinha Eficiente e Ingrediente Secreto
Cientista	Ciências e Investigação	Investigação Científica e Reconstrução de Cena
Circense	Acrobacia e Atuação	Apresentação de Destaque e Quem faz o Palhaço Rir
Coach	Diplomacia ou Enganação e Vontade	Falsas Verdades e Palavras Vazias
Colecionador	Atuação e Investigação	Cuidados Excessivos e Tesouros Escondidos
Colegial	História e Tecnologia	Poder da Amizade e Sonhos Vivos
Comerciante	Diplomacia e Iniciativa	Ah, Deixa que eu Faço e Planejamento Econômico
Controlador de Pragas	Percepção e Tática	Prevenção Nunca é Demais e Vermes Malditos
Costureiro	Atuação e História	Close Lotado e Toques Pessoais
Coveiro	Atletismo e Percepção	Enterrando o Passado e Vilipêndia Cadavérica

Criminoso	Fortitude e Furtividade	Com Grandes Poderes, Vem Grandes Oportunidades e Contatos do Submundo
Crítico	Atuação e Diplomacia	Avaliação Criteriosa e Olhar Analítico
Cuidador	Adestramento ou Diplomacia e Medicina	Acalentar a Fúria e Rotina Programada
Dançarino	Acrobacia e Atuação	Música de Batalha e Ritmo Esguio
Delinquente	Prestidigitação e Vontade	Caminhos Pouco Ortodoxos e Rebeldia Institucional
Desafiador	Atletismo e Vontade	Buscando por Adrenalina e Sem Medo do Perigo
Designer de Produtos	Atuação e Tecnologia	Projeto Ergonômico e Protótipo
Deslocado no Tempo	História ou Sobrevivência e Percepção	O Passado Está Presente e Um Deslumbrante Futuro
Diarista	Atletismo e Percepção	Ao Seu Dispôr e Cuidado Impecável
E-Girl	Diplomacia e Tecnologia	Obrigado pela Rosa e Ponto Fraco
Engenheiro	Manufatura e Tecnologia	Ferramentas de Trabalho e Projetos Patenteados
Enigmático	Investigação e Vontade	Cifra de Cesar e Enigma do Milênio
Entregador	Atletismo ou Pilotagem e Diplomacia	Cachorro Maldito e Clientes Fiéis
Espadachim	Luta e Reflexos	Código e Tempo de Treino
Espião	Enganação e Furtividade	Retirada Tática e Vivendo nas Sombras
Espiritualizado	Ocultismo e Religião	Fé Ancestral e Saberes Futuros
Experimento	Fortitude e uma do experimento	Adaptação Inata e Mutação
Famoso da Internet	História e Tecnologia	Coordenação Perfeita e Público Nichado
Fanático	Vontade e outra perícia de Inteligência	Discussões Revigorantes e Hiperfixação
Fanático por Anomalias	Investigação e Ocultismo	Conhecimento Oculto e Identificando Padrões
Festeiro	Atuação e Iniciativa	Até Cair e Virando o Copo
Filósofo	Ciência e Religião	Autoconsciência e Reflexão Profunda
Físico Nuclear	Ciências e Fortitude	Eu Virei a Morte e Materiais Radioativos
Fisioterapeuta	Intuição e Medicina	Exercícios Preventivos e Relaxamento Corporal
Forasteiro	Manufatura e Sobrevivência	Aprendendo Novas Culturas e Equipamento Importado
Gamer	Tecnologia e Reflexos	Dormir não dá XP e Inteligência é a sua maior Força
Gerente	Diplomacia e Intimidação	Estagiário e Faça Direito
Guerrilheiro	Luta ou Pontaria e Sobrevivência	Guerra na Mata e Lutando por um Ideal
Guia Turístico	Atuação e História	Apresentado a Cidade e Joias Ocultas
Herdeiro	Diplomacia e Enganação	Herança e Menino Riquinho
Historiador	História e Investigação	Relíquias do Passado e Solo Conhecido
Hoteleiro	História e Percepção	Certo, Senhor e Suíte Presidencial
Humorista	Diplomacia e Enganação	Cotidiano Fascinante e Qual a Graça
Ilusionista	Atuação e Enganação	Mãos Astutas e Truques Sorrateiros
Ilustrador	Atuação e Pontaria	Gravura Detalhada e Inspiração Deslumbrante
Incitador do Paranormal	Atuação e Enganação	Proteção Improvável e Vem pro Pai
Inventor Paranormal	Manufatura e Vontade	Gambiarra Inventiva e Invenção Paranormal
Investigador	Investigação e Percepção ou Intuição	Detetive Insistente e Sempre Atento
Juiz	Investigação e História	Arbitragem Justa e Jurisprudência
Lutador	Lutar e Fortitude	Campeão Interior e Domínio do Octógono
Marido Troféu	Atletismo e História	Beleza Desinteressante e Esculpido no Ócio
Mascote	Acrobacia e Atuação	Entrando no Personagem e Levantando o Clima
Mateiro	Percepção e Sobrevivência	Eervas Medicinais e Mapa Celeste
Mecânico	Manufatura e Tecnologia	Só uns Ajustes e Turbinado
Mendigo	Intuição e Sobrevivência ou Fortitude	Acostumado com o Pior e Sono das Ruas
Mergulhador	Atletismo e Fortitude	Mergulhos Profundos e Fôlegos de Nadador

Mercenário	Lutar ou Pontaria e Iniciativa	Abater Rapidamente e Calor da Batalha
Meretriz	Diplomacia e Fortitude	Resistência às Adversidades e Só no Amor
Mestre da Caça	Sobrevivência e Lutar ou Pontaria	Inspecionar Restos e Matador de Monstros
Mestre de RPG	Atuação e Enganação	Improvisação da Narrativa e Preparação de Sessão
Miliciano	Diplomacia e Prestidigitação	Recebendo com Juros e Sorte no Jogo
Militar	Pontaria e Tática	Mirar e Disparar e Treinamento Grupal
Modelo	Atuação e Intimidação	Beleza Ofuscante e Olhar Matador
Mordomo	História e Prestidigitação	Conhecimento Secreto e Foi o Mordomo
Motorista	Pilotagem e Reflexos	Mãos no Volante e Nascido para Correr
Muquirana	Diplomacia e Sobrevivência	Pão Duro e Vai me Negar um Prato de Comida
Musicista	Atuação e Percepção	Ouvido Treinado e Vozeirão
Nativo	Atletismo ou Sobrevivência e Investigação	Instintos de Nascença e Rastro da Presa
Nerd	História e Tecnologia	Conhecimento Super Aprofundado e Subentendido
Ninja	Furtividade e Prestidigitação	Sempre Preparado e Treino de Substituição
Nobre	Diplomacia e História	Favor Real e Guarda Costa
Nutricionista	Ciências e Medicina	Alimentação Equilibrada e Nutrição
Pacifista	Adestramento e Diplomacia	A Única Opção e Fúria de um Pacifista
Padeiro	Diplomacia e Manufatura	Deixe Fermentar e Esperar Calmamente
Pai/Mãe Solo	Fortitude e Vontade	Não Posso Desistir e Jornada Tripla
Pescador	Enganação e Fortitude	Esperando a Maré e Histórias de Pescador
Pesquisador Paranormal	Ocultismo e Investigação	Experimentos Elementais e Terceiro Olho
Político	Enganação e Prestidigitação	Favores Políticos e Manipulador de Informações
Porteiro	Diplomacia e Percepção	Boca de Túmulo e Ouvidos nas Paredes
PowerLifter	Atletismo e Vontade	Força de Vontade e Músculos Reforçados
Praieiro	Atletismo e Fortitude	Fritando no Sol e Tá Dando Onda
Prodígio	Intuição e Percepção	Mente Poderosa e Padrões Lógicos
Professor	Ciência e Intuição	Aula de Reforço e Aula Prática
Profetizado	Vontade e uma da premonição	Luta ou Fuga e Não Morrerei Aqui
Profissional de R.H.	Intuição e Investigação	Amenização e Melhor para a Função
Profissional de Saúde	Medicina e Intuição ou Diplomacia	Pronto-Socorro e Tratamento Preventivo
Profissional Incomum	História e Sobrevivência	Combinação Única e Super Especialização
Protetor	Fortitude e Iniciativa	Naturalmente Resiliente e Proteger Todos
Psicólogo	Intuição e Manufatura	Avaliação Apressada e Terapia
Publicitário	Ciências e Diplomacia	Análise de Mercado e Fortalecendo a Imagem
Químico	Ciências e Manufatura	Desequilíbrio Químico e Química do Bem
Olheiro	Intuição e Percepção	Em Busca de Novos Talentos e Lapidar o Diamante
Reabilitado	Sobrevivência e Vontade	Já Estive Pior e Vivendo de Migalhas
Rejeitado	Furtividade e Vontade	Presença Ignorável e Sem Esperanças
Religioso	Religião e Vontade	Exorcizar e Força, Foco e Fé
Repórter Investigativo	História e Investigação	Encontrar a Verdade e Notícias em Primeira Mão
Robô	Tecnologia e uma perícia de acordo com o propósito	Processamento Avançado e Seguir Ordens
Sobrevivente	Fortitude e Vontade	Adaptado ao Ambiente e Desgarrado
Tripulante	Acrobacia e Vontade	Lutando pelo Povo e Vivendo em Alto Mar
Veterano	Lutar ou Pontaria e Vontade	Crimes de Guerra e Velhos Hábitos
Vilão Arrependido	Ocultismo e Religião	Conhecimento Selado e Resquícios do Caos

Classes

As classes representam o treinamento que o seu personagem teve quando entrou na Ordem ou em outra organização para enfrentar o Inexistente. Em termos de jogo, essa é a característica mais importante, pois define o que você faz e qual é o seu papel no grupo dos investigadores.

Stars RPG possui três escolhas de classe para os seus agentes, onde representam os principais arquétipos de heróis em histórias de ação, investigação ou suspense.

Duelista

Um personagem que escolhe esse caminho é do tipo que bate primeiro e pergunta depois. Durões e resistentes, irão entrar em frente de balas para salvarem os inocentes. Pegue esta classe se está a fim de dar golpes pesados e recebe-los também!

Especialista

Um personagem que escolhe esse caminho é do tipo que confia mais em suas habilidades específicas do que em força bruta, seja por meio da sua perspicácia, inteligência ou até mesmo cara bonita! Pegue esta classe se está a fim de fazer um pouco de tudo e ser habilidoso.

Individualista

Um personagem que escolhe esse caminho é do tipo que usa fogo para apagar o fogo, usando o próprio Caos para o derrotá-lo, mesmo que isso destrua a sua própria mente. Pegue esta classe se está a fim de acabar com o mal pela raiz e possuir o verdadeiro poder!

Existem uma classe especial feita para personagens que não seguem os arquétipos de heróis, são os anarquistas.

Anarquista

Um personagem que escolhe esse caminho já foi completamente tomado por uma entidade maior, escolhendo a venerar como um Deus ou a buscando para realizar um desejo egoísta seu. Esta classe não pode ser pega sem primeiramente conversar com seu Mestre de como irá aplicá-la dentro das sessões, porém pegue ela para sentir o gosto cruel do Caos.

Características das Classes

Pontos de Vida, Poder e Sanidade. Sua classe define quantos PV, PP e PS você começa.

Perícias. Sua classe fornece perícias treinadas adicionais além daquelas recebidas em seu antepassado. Se receber uma perícia que já foi pega por conta do antepassado ou alguma característica, você pode pegar outra perícia. Veja mais no [Capítulo Dois](#).

Proficiências. Os tipos de equipamentos que você sabe usar. Veja mais no [Capítulo Três](#).

Poderes. As habilidades de poderes que o seu personagem pode usar também é decidido pela sua classe, onde duelistas e especialistas recebem uma habilidade de poder em 5% e mais uma a cada nível ímpar de Exposição e individualistas iniciam com três habilidades de poder em 5% e mais uma a cada nível. Veja mais no [Capítulo Cinco](#).

Habilidades de Classes

Todas as classes têm habilidades próprias (Habilidades de Duelista, Habilidades de Especialista e Habilidades de Individualista), essas habilidades só podem ser pegas por personagens de suas respectivas classes. Algumas dessas habilidades tem pré-requisitos de níveis, perícias ou atributos para serem adquiridas, onde para escolhe-los você deve cumprir todas as exigências mencionadas. Você também pode trocar por uma Habilidade Geral ou Aptidão Elemental.

Subclasses

Todas as classes possuem subclasses que são especificações que os personagens têm dentro de seu estilo na sua classe. Você escolhe uma subclass nos 15%, 30%, 45%, 65% e 99%. Quando você escolheu uma subclass nos 15%, você pode pegar a habilidade inicial em outras porcentagens de escolhas, porém nunca conseguira alcançar o nível máximo de sua subclass. O máximo de subclasses que um mesmo personagem pode ter é 3. Cada classe tem valores diferentes de subclass e cada uma com bônus diferentes para ajudar seu personagem a enfrentar os perigos de Stars RPG.

Exposição

A Exposição, também referida como Exposição Caótica ou Exposição Elemental é o nível de seu personagem em Stars RPG, onde todos os personagens (tirando sobreviventes) começam com 5%, que representa quaisquer eventos estranhos pela qual tenha passado e a ascensão de seu próprio poder.

Conforme você participa de missões, lutas contra anomalias e resolve problemas do Inexistente, a sua Exposição aumenta. O mestre sempre tem definido quando a sua Exposição aumenta ou não, porém por via de dúvidas, todas as vezes que termina uma missão, sua Exposição aumenta em 5% e cada vez que isso acontece, seu personagem vai ficando mais envolvido com os elementos e extremamente mais poderoso.

Benefícios por Nível de Exposição

Quando chega em um novo nível de Exposição, você recebe novos poderes e benefícios

Aumento de PV, PP e PS: Sempre que aumenta de nível, seus Pontos de Vida, Pontos de Poder e Pontos de Sanidade aumentam de acordo com a sua classe.

Aumento de Atributos: Em certos níveis, você recebe a escolha de aumentar os seus pontos de atributos, não tendo mais o limite de 3 pontos máximos e sim 5 (Aumentar atributos como Constituição, Sabedoria ou Poder não aumentam os pontos em níveis anteriores).

Habilidades de Classes: A cada nível de Exposição par, você escolhe uma habilidade de sua classe ou habilidade geral para possuir (Escolhe nos 10%, 20%, 30% e assim por diante).

Habilidade de Poder: Com o passar de sua exposição, a sua afinidade com o seu poder aumenta e você encontra novos jeitos de aplicá-lo. A cada nível ímpar, você cria um novo poder de acordo com a sua individualidade, a única exceção é individualista que todo aumento de Exposição pode criar um novo poder.

Limite de PP: O máximo de PP que você pode gastar por turno. Para saber o seu limite faça o seu nível de Exposição dividido por 5, assim, um personagem com 30% de Exposição tem um limite de PP por turno igual a 6, podendo usar duas habilidades que custam 3 PP ou qualquer outra combinação que some até 6 PP por turno (isso sempre contando que tenha os Pontos de Poder para usar as habilidades). Independentemente

do limite, você sempre pode usar pelo menos uma habilidade em seu custo mínimo por turno. Assim, um Individualista que tem um poder de custo natural de 12 PP onde seu limite é 5 por turno pode usá-lo, mesmo que extrapole o seu limite.

Patamares para Exposição

A Exposição faz com que as pessoas se tornem naturalmente mais fortes, inteligentes, resistentes ou até mesmo carismáticos, porém mesmo com a Exposição, existe os patamares de Exposição para ver o quão forte um personagem é, não possuindo efeitos em jogo, porém em interpretação podem fazer a diferença entre tratar um ser.

Ignorante (0%): Uma pessoa com 0% de Exposição é alguém que nunca teve contato com o Inexistente nem com os elementos e por mais que em termo de jogo, isto é considerado alguém "fraco", a vida dessa pessoa provavelmente vai ser bem melhor do que quaisquer um que tenha alta exposição, já que quanto mais níveis de exposição uma pessoa tem, mais caos e confrontos terá na sua frente.

Novato (5% a 20%): Um aceso iniciante, possivelmente fazendo missões de reconhecimentos e de proteção contra pequenas vilas ou cidades. Essa faixa de exposição é onde está concentrada a maior taxa de óbito entre os agentes, já que os agentes novatos geralmente não sabem o que estão enfrentando e podem subestimar os perigos do Inexistente.

Aventureiro (25% a 50%): Um aceso bem experiente e capaz, indo a missões perigosas tanto sozinho quanto em grupo, sendo capaz de salvar grandes cidades ou derrubar anomalias perigosas. Os seus poderes também passam a ser mais poderosos e versáteis, conseguindo os salvar de situações por um triz a onde antes não conseguia tal feito.

Veterano (55% a 80%): Famoso e renomado, acesos com essa exposição já tem diversos feitos e são considerados perigosos por todos que estão ao seu lado. Acesos desse nível já tem a capacidade de moldar o Universo ao seu favor e mudar a trajetória de eventos, seja sozinho ou com seus aliados e também podem escolher treinar e ensinar outras pessoas para adquirirem seus potenciais máximos.

Mestre (85% a +99%): Entre as pessoas mais fortes que já existiram dentro do nosso universo. Acesos com esse nível de exposição lutaram por diversos eventos para chegarem até aqui e seus potenciais são ilimitados.

Duelista

Treinados para lutar contra todo tipo de perigo de frente, seja com armas, força, velocidade e a sua coragem. É o tipo de agente que bate primeiro e pergunta depois.

Os duelistas são a linha de frente para qualquer perigo, treinados com todo tipo de arma e uma gigante lista de habilidades e técnicas de combate para aprimorarem as suas eficiências em batalha.

Além de treinar seu corpo, o duelista também é perito em liderar seus aliados em batalha e cuidar de seu equipamento de combate, sempre preparado para assumir a linha de frente quando a coisa fica feia.

Duelistas Famosos: Senhor E, Alice Lewis, Jett, Anderson Rodrigues, Boris Maximilian, Eli Sparza e Kelly.

TABELA: DUELISTA

Exposição	Habilidades
5%	Poder de Ataque (2 PP, +4 ou +2d)
10%	Habilidade de Classe
15%	Subclasse, Habilidade de Poder
20%	Habilidade de Classe, Aumento de Atributo
25%	Poder de Ataque (3 PP, +6 ou +3d), Habilidade de Poder
30%	Subclasse, Habilidade de Classe
35%	Grau de Treinamento, Habilidade de Poder
40%	Habilidade de Classe
45%	Subclasse, Habilidade de Poder
50%	Aumento de Atributo, Ascensão
55%	Poder de Ataque (4 PP, +8 ou +4d), Habilidade de Poder
60%	Habilidade de Classe
65%	Subclasse, Habilidade de Poder
70%	Grau de Treinamento, Habilidade de Classe
75%	Habilidade de Poder
80%	Aumento de Atributo, Habilidade de Classe
85%	Poder de Ataque (5 PP, +10 ou +5d), Habilidade de Poder

90%	Habilidade de Classe
95%	Aumento de Atributo, Habilidade de Poder
99%	Subclasse, Ascensão Absoluta

Ao escolher a classe:

Pontos de Vida Iniciais: 20 + Constituição

Pontos de Sanidade Iniciais: 12 + Sabedoria

Pontos de Poder Iniciais: 3 + Poder

Treinamento em Perícias: Se torna treinado em Lutar ou Pontaria, Fortitude ou Reflexos e mais uma quantidade de perícias à sua escolha igual a 3 + Inteligência.

Proficiências: Armaduras Leves e Pesadas, Armas Simples e Armas Táticas.

Ao passar de Nível:

Aumento de Vida: 5 + Constituição.

Aumento de Sanidade: 4 + Sabedoria.

Aumento de Poder: 3 + Poder.

Ao escolher Duelista, você ganha as seguintes habilidades:

Poder de Ataque: Quando faz um ataque, você pode gastar 2 PP para receber +4 no teste de ataque ou receber +2 dados de dano na rolagem. Conforme avança de nível, você pode gastar +1 PP para receber mais bônus de +2 ou +1d (veja na **Tabela: Duelista**). Por exemplo, em 55%, você pode gastar 4 PP para receber +2 no teste de ataque e +3d na rolagem de dano.

Habilidades de Duelista: A partir dos 10%, você recebe uma habilidade de duelista. Você recebe uma nova habilidade 20% e a cada 10% de Exposição subsequentes, você pode trocar a Habilidade de Duelista por uma Habilidade Geral ou Aptidão Elemental.

- **Alcance Abrangente:** As armas de arremesso, disparo e fogo que você possui aumentam em um passo em questão de alcance. Adicionalmente, quando realiza um ataque com uma arma de disparo recebe +1 no teste e na rolagem de dano.
- **Aparar Projétil:** Sua velocidade é impressionante, sendo capaz de desviar ou até anular projeteis. Quando receber um ataque a distância, você pode gastar 1 PP e usar sua

- reação para tentar aparar o projétil, diminuindo o dano em $2d6 + \text{Destreza}$. Em 35%, você passa a diminuir o dano do golpe em $4d6 + \text{Destreza}$ e em 70% passa a diminuir em $6d6 + \text{Destreza}$.
- **Apego Angustiado:** Não importa o quão profundo seja os seus ferimentos, você se mantém consciente perante a dor. Você não fica inconsciente por estar morrendo, porém a cada rodada assim, perde 1 ponto de Sanidade.
 - **Armadura de Pele:** O inimigo bate em você e ele que se machuca, toda vez que um inimigo te atinge com um ataque corpo-a-corpo ele perde PV equivalentes ao seu modificador de Constituição. Pré-requisito: 40%.
 - **Arma Favorita:** Você tem a sua arma preferida, aquela que você sempre escolhe nos momentos de perigo e que nunca sai do seu lado. Escolha uma arma em específico, ela custa -10 em pontos de crédito para você, incluindo em modificações, então, por exemplo, se a arma custava 5, você colocou uma modificação de 5, ela não custa nada dentro do seu limite de custo.
 - **Armas Especiais:** Você recebe proficiência com armas especiais.
 - **Arma Volumosa:** Você e sua arma são parceiros de longa data, formando um par perfeito. Você recebe +1 em testes de ataque e +4 em rolagens de dano com sua arma favorita. Além disso, você pode colocar uma modificação sem constar em seus limites de modificação e o bônus de Arma Favorita passa a ser -20 ao invés de -10. Pré-requisito: Arma Favorita.
 - **Ataque de Oportunidade Aprimorado:** Quando realizar um ataque de Oportunidade, pode gastar 1 PP para realizar como uma reação livre ao invés de gastar sua reação. Adicionalmente, quando acerta um ataque de oportunidade, você pode gastar 2 PP para reduzir o deslocamento do alvo a 0m.
 - **Ataque Volátil:** Você pode gastar 1 PP ao realizar um ataque com uma arma corpo a corpo de duas mãos. Fazendo isso, você soma o dobro da sua Força no dano e a arma tem +1 na sua margem de ameaça.
 - **Ataque Lancinante:** Quando realiza um ataque, pode gastar 2 PP para ativar essa habilidade. A cada 2 PP gasto no ataque, recebe +5 na rolagem de dano (Se gastou 8 PP
- no ataque, recebe +20 de dano). Ativar a habilidade conta para os +5 na rolagem de dano.
- **Brutamonte:** Quando for fazer um teste de manobra, pode gastar 2 PP para rolar o teste com vantagem.
 - **Caminho para Força:** Se for alguém do seu grupo, que seja você. Quando usa a ação sacrifício em uma cena de perseguição, você pode gastar 1 PP para fornecer mais uma vantagem (para um total de duas vantagens) nos testes dos outros personagens e, quando usa a ação chamar atenção em uma cena de furtividade, você pode gastar 1 PP para diminuir a visibilidade de todos os seus aliados em -2 (em vez de -1).
 - **Ciente das Cicatrizes:** Você já está acostumado a manusear armas e sabe dos estragos que elas podem causar. Quando faz algum teste relacionado a ferimentos ou marcas de batalha, como encontrar alguma pista em uma cena de investigação ou tentar tratar algum ferimento causado por uma arma que conhece, pode trocar o teste de Investigação ou Medicina por Luta ou Pontaria.
 - **Combate Defensivo:** Quando usa a ação atacar, você pode combater defensivamente. Se fizer isso, até seu próximo turno, você recebe desvantagem em todos os testes de ataque, mas recebe +3 na Defesa. A penalidade se aplica ao ataque que realizou para ativar este efeito. Pré-requisito: Int 2.
 - **Combate Desarmado:** Quando realizar um ataque desarmado, você ataca com +2 no teste e recebe +2 na rolagem de dano.
 - **Criativamente Brutal:** Uma vez por cena, você pode gastar 1 PP para fazer uma ação de investigação adicional, porém o atributo base dela tem que ser Força ou Destreza.
 - **Dá que eu te dou outro:** Quando é atingido por um ataque e reduza pelo menos metade do dano que ele causou por resistência, você pode gastar 2 PP e fazer com que o alvo receba o dano completo que causou.
 - **Duelo:** Uma vez por cena, você pode como uma ação livre provocar um alvo e iniciar um duelo com ele, os dois recebem +1 em testes de ataque e rolagens de dano um contra o outro, mas recebem -1 em testes de ataque contra qualquer outra criatura na cena e dura até que um

dos dois seja reduzido a 0 PV. Pré-requisito: Escudo Humano.

- **Espírito de Luta:** Sua alma clama pela batalha. No início de cada cena de combate, você recebe PV temporários equivalentes ao dobro da sua Força e Destreza.
- **Força de Vontade:** Mesmo não sendo o mais sábio, consegue superar seus inimigos pela sua força de vontade. Quando realiza um teste de Vontade, você adiciona a sua Destreza ou Força no resultado.
- **Fraturar:** Quando acerta um crítico com um ataque corpo a corpo, pode tentar quebrar o osso. Se gastar 3 PP, causa +1d na rolagem de dano e deixa o alvo abalado e lento uma quantidade de rodadas igual ao seu valor de Força.
- **Golpe Demolidor:** Quando realizar uma manobra para quebrar algum objeto, você pode gastar 1 PP para receber +2d de dano no ataque.
- **Golpe de Raspão:** Ao errar um ataque contra um alvo, pode gastar 3 PP para mesmo assim causar metade do dano. Por mais que o ataque tenha sido um crítico, você causaria apenas metade do dano de um ataque normal.
- **Golpe Imparável:** Quando usa Poder de Ataque, pode gastar +2 PP para ignorar qualquer resistência de dano do alvo. Pré-requisito: 50%.
- **Golpe Preciso e Pesado:** Aumenta o dano de armas corpo a corpo em mais um dado.
- **Gostoso:** Você tem um corpo escultural. Você pode gastar 1 PP para substituir um teste de Carisma por Força em testes sociais.
- **Grandão:** Você é considerado uma categoria maior de tamanho para furtividade e testes de manobra. Isto também faz com que todos os seus ataques corpo a corpo recebem +5 na rolagem de dano. Pré-requisito: For 3 e Con 3.
- **Grudar o Cano:** Quando realiza um ataque a distância contra um alvo em alcance adjacente, você adiciona sua Destreza na rolagem de dano e aumenta o dano da sua arma em um passo.
- **Instinto de Fuga:** Você tem um bom pressentimento da hora de fuga, já que sabe que nem todas as batalhas podem ser vencidas. Quando uma perseguição ou similar se inicia, você pode fazer um teste de Intuição (DT 10). Se

passar, você recebe +2 em todos os testes de perícia que fizer até o fim da cena.

- **Liderança Motivadora:** Suas palavras animam as pessoas ao seu redor a darem seu melhor. No início de toda cena, você pode gastar uma ação de movimento fazendo um breve discurso motivacional ou puxando um grito de guerra, você e seus aliados em alcance médio recebem seu valor de Poder em PP temporários. Pré-requisito: General.
- **Lutador Marcial:** Você recebe +1 em testes de manobra e uma por vez por rodada quando estiver agarrando um ser, pode gastar 1 PP para fazer uma manobra como uma ação livre contra ela.
- **Marca da Morte:** Caso realize um ataque contra um alvo que está com a Marca, você aumenta o dano de sua arma em um passo. Pré-requisito: Marca da Caça.
- **Paranoia Defensiva:** Você sabe que eles estão lá fora, esperando para avançar a qualquer momento. Você recebe +2 em Iniciativa e no inicio de cada cena, você pode gastar uma ação completa e 3 PP, anunciando a todos que algo pode acontecer. Se fizer isso, cada personagem presente (isso inclui você), escolhe entre receber +2 de Defesa contra o primeiro ataque que sofrer na cena ou receber +2 em um único teste de perícia até o fim da cena.
- **Preparado para o Ataque:** Quando for sofrer um ataque e estiver sem reações, você pode gastar 2 PP para realizar uma reação contra este ataque. Pré-requisito: 30%
- **Projéteis de Luz:** Você é capaz de flanquear mesmo que esteja utilizando uma arma a distância.
- **Quebra Tudo:** Caso você acerte um golpe desarmado, você pode gastar 2 PP para fazer uma manobra de combate como ação livre, com um bônus de +5 no teste. Pré-requisito: Porradeiro
- **Rajadas de Disparos:** Você pode gastar 3 PP e uma ação completa para fazer 3 ataques com uma arma de disparo que não seja de fogo. Você coloca 3 projéteis na arma ao mesmo tempo, perdendo precisão, mas ganhando dano, ao fazer isso, você ataca com -3 em todos os 3 ataques. Pré-requisito: 30%

- **Recuperar Folego:** Você consegue recuperar suas energias. Uma vez por cena, você pode gastar 3 PP para recuperar pontos de vida um valor igual a $1d10 + \text{seu limite de PP}$ como uma ação livre.
- **Reflexos Evasivos:** Você sabe como continuar dentro de uma luta. Você recebe RD a danos balísticos, cortante, impactos e perfurante igual a metade do seu limite de PP.
 - **Pré-requisito:** Calejado em Reflexos.
- **Reflexos Defensivos:** Você recebe +1 em Defesa e em testes de reflexos.
- **Reflexos Perfeitos:** Você nunca fica parado dentro de uma briga, sempre conseguindo esquivar, mesmo que minimamente. Ao invés do padrão, você recebe RD igual ao seu limite de PP, ao invés de metade. Adicionalmente, quando esquia de um ataque, pode gastar 3 PP para dobrar o seu treinamento em Reflexos para essa esquiva.
 - **Pré-requisito:** Reflexos Evasivos e Versado em Reflexos
- **Sacrificar os Joelhos:** Diante de algo que não pode ser superado, você supera seus próprios limites de fuga. Uma vez por cena de perseguição, quando faz a ação esforço extra, você pode gastar 2 PP para passar automaticamente no teste de perícia.
 - **Pré-requisito:** treinado em Atletismo
- **Sangrar e Machucar:** Você está ciente que precisa passar pelo pior para conseguir acabar com os seus inimigos. Uma vez por cena, você pode gastar uma quantidade de PV igual ao seu valor de Poder para adicionar em suas rolagens de dano até o fim da cena. Se estiver machucado enquanto usar esta habilidade, o bônus da rolagem de dano é duplicado.
- **Sem Tempo, Irmão:** Você sabe que pistas são importantes, mas com o paranormal podendo surgir a qualquer momento, cada segundo conta. Uma vez por cena de investigação, quando usa *facilitar investigação*, você pode prestar ajuda de forma apressada e descuidada. Você passa automaticamente no teste para auxiliar seus aliados, fornecendo +3 no teste, mas faz uma rolagem adicional na tabela de eventos de investigação.
- **Segurar o Gatilho:** Ao acertar um ataque com uma arma de fogo, você pode fazer outro contra o mesmo alvo, pagando uma quantidade de PP igual à quantidade de ataques que você já realizou no turno. Ou seja, pode fazer o primeiro ataque extra gastando 1 PP e, se acertar, pode fazer um segundo ataque extra gastando mais 2 PP e assim por diante, até o limite de PP por rodada ou atingir o máximo de ataques com a arma antes de precisar carregá-la.
 - **Pré-requisito:** 40%
- **Selvageria:** A batalha já faz parte de seu ser. Você recebe +1 em Fortitude e +1 em rolagens de dano. Em 35%, ambos os bônus aumentam para +2 e em 70% para +3.
- **Tanque de Guerra:** Você se torna uma parede inabalável, quando usa uma armadura pesada, você aumenta o bônus de defesa passiva dela em +1 e recebe +2 em resistência de danos não elementais.
 - **Pré-requisito:** 30%
- **Taticamente Defensivo:** Você aprendeu a como se defender e se proteger de ataques os prevendo. Você recebe resistência a dano igual ao seu modificador de Inteligência. Adicionalmente, pode trocar o seu modificador de Destreza por Inteligência na sua Defesa.
 - **Pré-requisito:** Taticamente Ofensivo.
- **Tiro Certeiro:** Se estiver usando uma arma de disparo ou fogo, você soma sua Destreza nas rolagens de dano e ignora a penalidade contra alvos envolvidos em combate corpo a corpo (sem usar a ação de mirar).
- **Tudo que vai, VOLTA:** Sempre que um aliado sofrer um ataque corpo-a-corpo, você pode gastar 4 PP para fazer um ataque no inimigo que o atacou como uma reação.
 - **Pré-requisito:** 50%

- **Valentão:** O seu treinamento árduo lhe ensinou que a brutalidade pode ser amedrontadora, e agora esse é seu principal idioma. Você pode adicionar Força ao invés de Carisma em seus testes de Intimidação. Adicionalmente, no início de cada cena, pode gastar 1 PP para fazer um teste de Intimidação para assustar como uma ação livre.

- **Vitalidade Aprimorada:** Sua recuperação em cenas de Descanso sempre aumenta em +3 para Vida e PP.

- **Vitalidade Perfeita:** Você já levou porradas extremamente dolorosas, por isso, consegue aguentar baque. Você recebe +5 para resistir cair em morrendo quando sofre uma lesão grave.

Subclasses de Duelista -

Chegando nos 15%, um novo caminho é aberto para os Duelistas descerem a porrada, definindo como eles agirão em combate, você pode escolher entre sete subclasses e ganha a habilidade de acordo com o nível que pegou. Você tem essa escolha novamente nos níveis 30%, 45%, 65% e 99%, podendo escolher novamente a mesma subclass ou pegando a habilidade de outra, porém apenas dos níveis iniciais. Segue as Subclasses a seguir:

Caçador

"A habilidade do caçador em rastrear sua presa é apenas superada por sua capacidade de abatê-la com precisão mortal!"

- DA SILVA, Geraldo. Ex-Agente da Ordem

Um dia o caçador, no outro a caça. Esse é o principal dilema que irá enfrentar como um dulista caçador. Ele é especializado e abater seus alvos com extrema rapidez.

Das suas mãos nenhuma de suas presas sai impune. Não importa de qual buraco elas escolherem se



esconder, você sempre irá às encontrar, e trazer a morte consigo.

Aqueles que se colocam na sua frente, são apenas apetitosas presas para as suas famintas armas. Como caçador, você poderá focar um alvo para causar o desconforto de estar em sua mira. No final não passam de animais, esperando para serem abatidos.

- **15% - Marca do Caçador:** Na sua própria mente, um alvo não é nada mais que um animal para ser abatido. Você pode gastar uma ação livre e 2 PP, selecionando um alvo, todos os danos vindos de armas de arremesso, disparo e fogo vão causar +1d6 de dano nesse mesmo alvo.

Esse bônus aumenta conforme vai escolhendo essa subclasse novamente, aumentando para +2d6 em 30%, +3d6 em 45%, +4d6 em 65% e +6d6 em 99%. Você só pode ter um alvo com a marca de caçador.

- **30% - Ponto Fraco:** Você recebe +2 em Margem de Ameaça contra um ser com a marca e adicionalmente, quando realiza um Golpe Crítico contra o alvo, ele tem -1 em testes de Força, Destreza e Constituição até o fim do seu próximo turno.

- **45% - Predador:** Se você desferir um acerto crítico, com uma arma de fogo ou disparo, em qualquer criatura que esteja com o efeito de Marca do Caçador, você soma mais dois dados do mesmo tipo na rolagem de dano e adiciona sua Sabedoria na rolagem de dano na habilidade Marca do Caçador.

- **65% - Presa Preferida:** Você tem um ódio, ressentimento e mágoa de um elemento em específico. Escolha um elemento, contra anomalias e seres que

tem este elemento como principal, os seus bônus de Marca do Caçador, Ponto Fraco e Predador são dobrados. Em uma cena de descanso, pode gastar 10 PP para trocar o elemento escolhido.

- **99% - Mestre Caçador:** Você é o mestre da caça, tendo tanta experiência que cada tiro seu quando bem mirado é mortal. Quando usa a ação mira e 5 PP, o dano da sua arma é triplicado. Exemplo, se for 4d10, seria 12d10, se for 3d6 + 2d8, seria 9d6 + 2d8.

Comandante

Especial – Para escolher esta subclasse, precisa ser treinado em Tática

Em meio a um combate, guerreiros não são nada sem o seu comandante os auxiliando. Treinado para poder erguer a moral de seus aliados, você os comandaria ao meio a esse inferno:

- **15% - Taticamente Ofensivo:** Treinado em diversos combates, você começou a perceber os padrões de seus inimigos. Quando for fazer um teste de ataque, você pode usar o modificador de Inteligência ao invés de Força ou Destreza. Adicionalmente, quando um aliado falhar em algum teste, pode gastar 2 PP para fazê-lo refazer o teste.
- **30% - Inspirar Confiança:** Só de estar ao seu lado, seus aliados se sentem revigorados para combate. Durante uma cena de ação, quaisquer personagens em um alcance adjacente com você recebem o seu modificador de inteligência em suas rolagens de dano e testes de resistência. Adicionalmente, quando um aliado realizar um ataque contra um alvo, você pode gastar 2 PP e uma reação para fazer com que esse aliado faça mais um ataque contra o mesmo alvo.
- **45% - Estrategista:** Analisando o ambiente ao seu redor, você trata o campo de batalha com uma partida de xadrez. Durante uma cena de ação, pode gastar 1 PP por personagem em alcance curto para que até o final da próxima rodada, eles recebam uma reação adicional. Adicionalmente, quando você realiza um teste de perícia, pode gastar 2 PP para que seus aliados em um teste substitua um resultado deles para o seu resultado.

- **65% - General:** Você se torna um general completo, motivando tanto você quanto seus aliados, por isso, adiciona metade do seu modificador de Inteligência na sua Defesa e pode gastar uma ação livre e 3 PP para fornecer este bônus também para seus aliados adjacentes por uma rodada.
- **99% - Marechal:** Uma vez por rodada, você pode gastar uma ação completa e 5 PP para que cada aliado que você pode ver em alcance longo receba uma ação padrão no próximo turno. Você pode gastar 10 PP para fazer como uma ação padrão ou 15 PP para uma ação de movimento.

Combatente

Durante a sua vida, você treinou o seu próprio corpo para causar o máximo de dano possível, se transformando em uma verdadeira arma. Qualquer arma em seu porte se torna brutal:

- **15% - Bater para Matar:** Nos combates, você sabe que é você ou o inimigo, e você ainda não acabou a sua missão. A sua margem de ameaça com armas corpo a corpo aumenta em 1.
- **30% - Revidar:** Sempre que bloquear um ataque, você pode gastar 2 PP e realizar um contra-ataque no alvo como uma ação livre com uma arma corpo a corpo.
- **45% - Adrenalina:** Ansioso e nervoso, porém animado e em êxtase, nada o deixa mais vigoroso que ver um inimigo cair. Ao acertar um ataque crítico, você ganha 3 PP temporários que são limitados pelo seu limite de PP, esses PP acabam no final da cena.
- **65% - Força Opressora:** Quando acerta um golpe corpo a corpo, você pode gastar 1 PP para realizar uma manobra derrubar ou empurrar contra o alvo do ataque como ação livre. Se escolher empurrar, recebe um bônus de +2 para cada 10 pontos de dano que causou no alvo. Se escolher derrubar e vencer no teste oposto, você pode gastar 1 PP para fazer um ataque adicional contra o alvo caído, logo depois dele cair.
- **99% - Super Poder de Ataque:** Quando você ataca, você não machuca, você destrói. Toda vez que utiliza Poder de Ataque, seus bônus são dobrados, por

exemplo, se tivesse +4 no teste e +3d de dano, seria +8 no teste e +6d de dano.

Mestre da Batalha

Vivendo diversas batalhas, você foi treinado para abater alvos com eficiência e velocidade. Suas armas são suas melhores amigas e você sabe manuseá-las como ninguém:

- **15% - Técnica Secreta:** Realizar manobras para você não é nada mais que brincadeira de criança. Uma vez por turno, você pode gastar 2 PP para realizar uma manobra como ação livre. Adicionalmente, quando realiza um teste de manobra, você recebe +1 no teste.
- **30% - Técnica das Manobras:** Quando é sucedido em um teste de manobra, pode gastar 1 PP para realizar um ataque como uma ação livre no mesmo alvo.
- **45% - Técnica Sublime:** Quando faz um ataque, você pode gastar 2 PP para executar um dos efeitos a seguir como parte do ataque. Você pode adicionar mais efeitos gastando +2 PP por efeito adicional:
 - **Amplio:** O ataque pode atingir um alvo adicional em seu alcance e adjacente ao original (o mesmo teste é considerado para o outro alvo).
 - **Perfurante:** Você ignora até 15 de resistência do alvo.
- **65% - Técnica Excessiva:** Você adiciona os seguintes efeitos a lista de técnica sublime:
 - **Letal:** Você aumenta a sua margem de ameaça em +1. Você pode gastar +2 PP para aumentar em +2.
 - **Destruidor:** Você aumenta os dados de crítico em +3d. Você pode gastar +2 PP para aumentar em +6d.
- **99% - Mestre das Técnicas:** Quando utiliza alguma habilidade dessa subclasse, você recebe +2 no teste, +2 na rolagem de dano e +2 na margem de crítico.

Pugilista

Crescendo, você percebeu que o melhor amigo é seu próprio corpo e o decidiu o transforma na arma perfeita, se aprimorando para destruir todos apenas com os seus próprios braços:

- **15% - Porradeiro:** Seus ataques desarmados causam 1d6 pontos de dano de impacto, ao invés de 1d3, podem causar dano letal e se você não estiver usando nenhuma armadura, você recebe metade de seu valor de Constituição em sua Defesa. Em 30% este dano aumenta para 1d8, em 45% 1d10, em 65% 1d12, em 80% 2d8 e em 99% 2d12
- **30% - Lutador Marcial:** Seus golpes são rápidos e precisos, sua margem de ameaça com ataques desarmados aumenta em 1 e você pode gastar 2 PP para fazer um segundo ataque desarmado ao utilizar a ação para atacar.
- **45% - Persistência:** Você bate até acertar, toda vez que erra um ataque contra um inimigo com um ataque desarmado, você recebe um bônus de +1 para seu próximo ataque (cumulativo), caso este próximo ataque seja um crítico, aumenta em +2 os dados na rolagem de dano.
- **65% - Luta Suja:** Qualquer coisa é justificada em uma luta. Ao fazer um ataque corpo a corpo desarmado, você pode gastar 2 PP para usar um dos 3 golpes sujos abaixo (os efeitos só funcionam caso acerte os ataques):
 - **Cabeçada:** Você dá um golpe inesperado, batendo com a testa na testa de seu inimigo, o que o deixa desnorteado, ficando desprevenido até o fim do turno. Você pode gastar +2 PP para fazer com que o efeito dure até o início do próximo turno do alvo.
 - **Rasteira:** Você faz uma rasteira, o que deixa o inimigo caído e incapaz de executar reações até o início do próximo turno do alvo.

- **Voadora:** Você, em vez de fazer uma ação de ataque, faz uma ação completa pegando distância para pular e chutar o inimigo com os 2 pés, fazendo 2 ataques desarmados em vez de 1 tendo um bônus de +2d6 em cada. O personagem fica caído após dar uma voadora.
- **99% - Rei do Ringue:** Você passa a somar sua Constituição inteira em sua Defesa Passiva. Adicionalmente, quando usar a ação atacar para fazer um ataque desarmado, você pode fazer um adicional (Cumulativo com habilidades da subclasse).

Robusto

"Sacrifico a minha pele para evitar que maiores feridas sejam abertas.

Como perder um amigo."

- Muralha. Lutador Clandestino

Duelista robusto, é o duelista tão resistente quanto aço, duro na queda. Ele treina o próprio corpo para aguentar dores físicas mais do que qualquer um, para permanecer na frente de seus aliados, cara a cara com o perigo. Um Robusto, é aquele que aguenta socos, tiros e golpes, sem deixar a linha de frente fraca.

As cicatrizes em sua pele e queimaduras de danos elementais só te fazem sentir mais forte. Mas, para que seu corpo continue levantando todos os dias, um Robusto deve ser saudável e treinar o seu corpo continuamente, muitos dessa classe tem uma **Força** física extraordinária, e cuidam muito bem de suas feridas, pois a sua **Saúde** nem pode pensar em ficar fraca, já que os seus aliados precisam de você.

Você ficará na frente sem pestanejar, sem correr ou sem ficar se remoendo. Você será o escudo humano de seus aliados. Prepare-se para o pior e dê o seu máximo a cada batalha, pois

a vitória, será através não só do seu sangue, mas também de seus inimigos.

- **15% - Pele de Ferro:** Quando passar de níveis de exposição, você dobra o seu valor de Constituição em seus PV em cada um desses níveis. Adicionalmente, soma o seu modificador de Constituição na resistência quando realiza um bloqueio.
- **30% - Escudo Humano:** Seu corpo se mexe sozinho em frente a ver seus aliados se machucando. Se algum personagem em alcance curto sofrer algum ataque, você pode gastar 2 PP e fazer com que o atacante faça um teste de Vontade (DT Constituição), se o alvo falhar o ataque é redirecionado a você (O Ataque ainda sofre das regras de alcance, por exemplo, um ataque adjacente não pode te acertar em alcance curto, neste caso, o alvo ataca o personagem em alcance disponível).
- **45% - Feito de Aço:** Ao sofrer dano físico, você pode gastar uma reação e 2 PP para reduzir esse dano à metade. Em 65%, você pode gastar +1 PP a mais, para usar essa habilidade para reduzir qualquer tipo de dano.
- **65% - Armadura Preferida:** No início de cada missão, você escolhe uma das suas armaduras para criar um vínculo, ao fazer isso, o seu custo é diminuído em 20 e quando é atingido por um dano massivo, você pode como uma reação, destruir ela, para anular totalmente o dano.
- **99% - Duro de Matar:** Enquanto estiver machucado, você recebe +2 em testes de ataque, +2 na Defesa Passiva e resistência a dano 5. Enquanto estiver morrendo, você não cai inconsciente, podendo agir normalmente enquanto está nesse estado, mas ainda sofre todos os efeitos de estar morrendo.



Tropa de Elite

Você é um dulista eficaz, e suas ações são calculadas e otimizadas, sempre antevendo os movimentos inimigos e se posicionando da maneira mais inteligente no campo de batalha:

- **15% - Preparado ao combate:** Você recebe o seu modificador de inteligência em testes de iniciativa, o seu deslocamento em +3 e ao atacar algum alvo que ainda não realizou uma ação em uma cena ganha Vantagem no teste.
- **30% - Ataque Extra:** Uma vez por rodada, quando faz um ataque, você pode gastar 3 PP para fazer um ataque adicional.
- **45% - Sempre atento:** Você recebe uma reação adicional dentro de uma rodada.
- **65% - Surto de Adrenalina:** Uma vez por cena, pode gastar 5 PP e uma ação de movimento, para que cada vez que faça um ataque, realize um ataque extra. Este efeito dura até o fim da cena.
- **99% - Elite da Elite:** Todas as habilidades dessa subclasse têm seu custo diminuído em -2 PP. Adicionalmente, quando faz um ataque com Ataque Extra, você recebe +2 no teste e +1d na rolagem de dano.

Sagaz

Alguns gostam de treinar, se preparar e pensar, mas você sabe que não precisa disso enquanto você tiver a sua astúcia e sagacidade.

- **15% - Audácia:** Quando faz um teste de perícia, você pode gastar 2 PP para usar o seu modificador de Carisma no teste. Adicionalmente, você adiciona metade do seu modificador de Carisma em sua Defesa Passiva.



● **30% - Aparar:** Uma vez por turno, quando é atingido por um ataque corpo a corpo, você pode gastar 2 PP e uma reação para apará-lo. Faça um teste de ataque. Se o resultado do seu teste for maior que o do oponente, você o apara e acerta um ataque no alvo, porém, se falhar, o ataque contra você é considerado um acerto crítico. Adicionalmente, adiciona o seu modificador de Carisma nas rolagens de dano.

● **45% - Caçar e Finalizar:** Você sabe como fazer qualquer pessoa ficar com raiva e ódio da sua cara, porém também sabe que esse é o momento perfeito para atacar. Uma vez por cena, você pode gastar uma ação completa e 5 PP para selecionar um alvo para caçar e zoar, fazendo com que fique em uma fúria interminável. O alvo recebe +5 em testes de ataque contra você, margem de crítico aumentada em +2 e +2d na rolagem de dano, porém, seu próximo ataque contra o alvo tem +10 no teste, é considerado um crítico indiferente da rolagem e você triplica o dano contra o alvo.

● **65% - Bufão:** Sua presença no campo de batalha é capaz de fazer até o aliado mais tenso ficar mais confiante. Todos os seus aliados adjacentes recebem metade do seu modificador de Carisma em testes e resistência a dano. Adicionalmente, quando faz um ataque, adiciona o seu modificador de Carisma e pode gastar 3 PP para adicionar dados de acordo com seu Carisma na rolagem de dano (+3d caso 3 de Carisma, +5d caso 5 de Carisma).

● **99% - Marca Registrada:** Você com o tempo, desenvolveu um padrão de golpes que consegue executar com maestria em qualquer alvo. Uma vez por cena, você pode com uma ação livre e 5 PP fazer ataques contra um ou mais seres ao seu alcance igual ao seu modificador de Carisma.

Beligerante

"Se com apenas uma arma é capaz de fazer uma bagunça, imagina com mais?!"

- ROBERTO, Carlos. Agente da Ordem

Duelista Beligerante, é o dulista das armas. Ele se masterizou em atacar rapidamente os seus alvos com ataques consecutivos e variados, tornando impossível de desviar de seus golpes. Um Beligerante é aquele que faz ou resolve as guerras com suas armas, se tornando versado em mais de mil maneiras de matar seus inimigos. Com esse conhecimento, um Beligerante consegue usar mais de uma arma durante o combate, lhe tornando mais perigoso que seus próprios utensílios.

Ao escolher essa subclasse, tenha em mente: seu potencial será decidido a partir de sua **Destreza** e o **Poder** de continuar em frente, batalha após batalha.

Se fizer parte da linha de frente de uma batalha, lembre-se de manter a sua saúde em dia – ou melhor, **Constituição** – e permaneça com pelo menos um fiapo da **Força** que teve ao escolher a classe.

- **15% - Amante de Armas:** você é bem conhecido no mundo das armas, por ser esse cliente fiel, você recebe um desconto de 3 de Créditos na compra de todas as armas, incluído modificações. Além disso, uma vez por rodada, você pode gastar 2 PP e trocar a sua arma para realizar um **Ataque Rápido**, porém, seu dano é reduzido pela metade.
 - **Ataque Rápido:** adiciona +2 de dano do tipo de arma para cada acerto consecutivo com armas diferentes, mas só pode ser usado com ataques de Destreza.
- **30% - Armas para que te quero:** você ataca o seu alvo, deixando com milésimos de segundos para desviar de seus ataques. Quando você trocar a sua arma, você pode gastar 2 PP para realizar um **Ataque Rápido** com essa arma.
- **45% - Fúria Velocista:** quanto mais ataques fizer de uma vez, menor vai ser a chance de o oponente permanecer vivo. Uma vez por rodada, você pode gastar 3 PP para trocar a arma que está segurando e realizar um **Ataque Rápido** sem consumir qualquer tipo de ação.
- **65% - Reflexos Ofensivos:** reagir a um ataque é uma oportunidade de atingir seu ponto fraco. Quando

realizar um teste de esquiva bem-sucedido, você pode gastar 2 PP e sua ação de movimento do próximo turno, para trocar a sua arma e realizar um **Ataque Rápido** contra seu oponente, recebendo +2 no teste para acertar.

- **99% - Ímpeto Feroz:** Você é o mestre das armas e sabe como finalizar os seus ataques com estilo e poder. Quando realiza um ataque rápido, pode gastar +1 PP para fazer com que o ataque causando danos normal.

Aumento de Atributo: Ao chegar em 20% de Exposição, o seu personagem está se aperfeiçoando nas próprias características. Você chega ganha +2 pontos para distribuir em seus atributos, não tendo mais o limite de 3 pontos máximos e sim 5 pontos máximos. Essa escolha chega novamente nos níveis 50%, 80% e 95%.

Treinamento Melhorado: Ao chegar em 35% e 70%, você se aperfeiçoa nas perícias que é treinado, aumentando em uma categoria (melhorado para experiente, experiente para versado). O número de perícias que pode melhorar é 3 + Inteligência.

Ascensão: Quando chega em 50%, você pode escolher entre ganhar uma habilidade de classe, habilidade de poder, uma habilidade inicial de alguma subclasse da sua classe ou criar uma Ascensão da individualidade de seu personagem caso possua os requisitos (veja *Ascensão ao Inexistente*).

Novas Habilidades de Duelista

- **A Preço de Bala.** Sendo um dulista, você já sabe os melhores lugares para indicar a compra de seus produtos, principalmente as suas preciosas munições. Todas as munições têm seu custo reduzidos pela metade para você. Adicionalmente, escolha um tipo de munição. Armas que as usam, recebem um dado adicional de dano em suas rolagens de dano.
- **Acostumado com o Paranormal.** Você já viu muitas anomalias nesta vida e querendo ou não, você não pode se deixar abalar na presença delas. Você recebe RD Mental igual ao seu bônus de Fortitude.
- **Bloqueio Constante.** Ao bloquear tantos golpes, você desenvolveu um instinto próprio que sempre usa seu próprio corpo para diminuir a letalidade de ataques. Você recebe RD a danos balísticos, de corte, de impacto e perfurante igual ao seu valor de Força. Pré-requisito: Treinado em Fortitude.
- **Crítico Brutal.** A brutalidade de seus golpes mais ferozes fez com que você ficasse vivo até aqui. Você adiciona metade do seu valor de Força em dados bônus quando realiza um golpe crítico com armas corpo a corpo. Por exemplo, caso tenha 5 de Força, você recebe +2d quando realiza um crítico. Pré-requisito: 30%
- **Firmeza Esplêndida.** Ao lutar com duas armas, você aprimorou todos os seus sentidos e a sua força para ser possível um número maior de combinações. Você pode usar armas de uma mão como se fossem armas leves e além disso, todas as armas leves para você causam um dado de dano adicional. Requer: Estilo Duplo.
- **Golpe Injusto.** Você notou como os inimigos mais fortes lutam, sendo completamente injustos com os seus padrões e por isso, você decidiu fazer o mesmo. Você recebe uma ação injusta, ela só pode ser usada para usar a ação atacar e apenas pode fazer um ataque com ela. Pré-requisito: 70% de Exposição.
- **No Penhasco.** Você já presenciou a loucura antes, sabe que quando ela está presente junto ao Caos, pode ser imbatível, porém você não consegue evitar a adrenalina de estar no fundo do poço. Enquanto estiver enlouquecendo, você recebe +3 em Força, Destreza ou Constituição e ainda pode agir, porém você mesmo não pode se acalmar. Se estiver usando a regra de efeitos caóticos, ao invés disso, você recebe +1 em Força, Destreza ou Constituição para cada efeito caótico que possuir.
- **Paranoia.** As batalhas te mudaram, fizeram com que você sempre esteja preparado para a morte. Você recebe imunidade a desprevenido e surpreendido e recebe +1 em testes de Iniciativa.
- **Perícias Combativas.** Você pode não ser tão especializado em diversas áreas como os especialistas, mas tenta superar isso através de sua força extrema. Você se torna treinado em uma quantidade de perícias igual a sua Força ou Destreza e nos níveis que tem o seu treinamento melhorado, ou seja, 35% e 70%, pode substituir Inteligência por Força ou Destreza.
- **Rajada de Cortes.** Observando as armas de fogo por tanto tempo, você acabou aprendendo a como fazer com que seus próprios golpes fizessem uma cadência similar. Quando realiza um ataque corpo a corpo, você pode gastar uma ação completa e 2 PP ao invés de apenas uma ação padrão para realizar um ataque adicional com aquela mesma arma.
- **Resistência das Duelos.** Poderes e outros efeitos para você não nada além de golpes com uma besteira embutida. Toda vez que realiza um teste de resistência, você pode gastar 2 PP para troca-lo por um teste de Fortitude. Além disso, você recebe +1 em Fortitude.
- **Sombra da Morte.** Você sabe como aproveitar das distrações de seus alvos para lhe destruírem. Caso use Poder de Ataque em um alvo desprevenido, todos os bônus da habilidade são duplicados. Por exemplo, se gastar 3 PP para receber +2d e +2 no teste, irá receber +4d e +4 no teste.
- **Tanque Camuflado.** Você com o tempo conseguiu se acostumar andando em grandes proteções que limitavam seus movimentos. Você não possui penalidades em testes ao usar armaduras pesadas e se torna treinado em Furtividade, se já for treinado, recebe +1 em Furtividade.
- **Treinamento Intenso.** Você reconhece que as únicas formas de realmente ficar mais forte é através de sofrimento nos treinamentos. Quando usa a sua *Folga das Estrelas* para treinar, você pode jogar os testes de atributo com desvantagem, porém caso consiga sucesso (ou seja, 3 ou mais sucessos), os pontos que adquirir daquele treinamento vão ser duplicados.

Novas Subclasses de Duelista

Executor

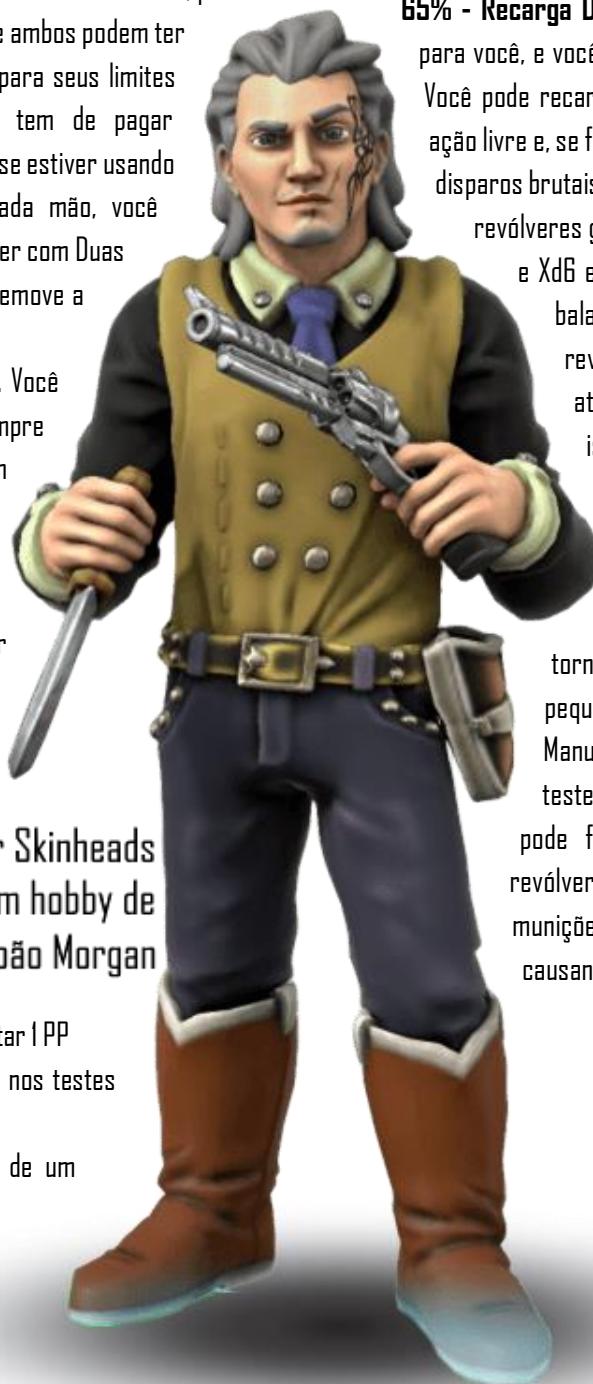
Seus olhos de águia e sua percepção aguçada fazem com que você se torne um atirador único, um pistoleiro sem igual e com isso, decidiu treinar ainda mais para se tornar o gatilho mais rápido do paranormal.

15% - AKIMBO. Você tem um apreço único com revólveres e pistolas, como se vivesse em um filme de velho-oeste ou fosse um agente secreto. Você recebe dois revólveres ou duas pistolas que não constam para seu Custo de Crédito, pesam 0,5 e contam como Armas Leves e ambos podem ter uma modificação que não custa para seus limites de modificações, porém ainda tem de pagar Crédito por elas. Adicionalmente, se estiver usando essas duas armas, uma em cada mão, você recebe a habilidade geral Combater com Duas Armas (se já tiver a habilidade, remove a penalidade pelos ataques extras).

30% - Balas pra que te quero. Você em meio as suas desventuras, sempre acabou em um combate..., porém sem munição! Isso nunca mais, você recebe treinamento em Manufatura (Armeiro) e se usar Fabricação em Campo para criar munições leves, pode colocar uma modificação na munição se conseguir criá-la. Além disso, munições leves

pesam apenas 0,5 e **Matar Skinheads** tem 20 balas em seus pacotes, ao invés de 16. **João Morgan** Adicionalmente, quando usa revólveres para atacar, pode gastar 1 PP para adicionar a sua Manufatura nos testes de ataque e no dano.

45% - Saque Mortal. Na vida de um pistoleiro, a diferença entre a vida e a morte está no quanto rápido você consegue apertar o gatilho.



Você se torna treinado em Iniciativa (se já for, recebe +1 em testes de Iniciativa) e você pode sacar ou guardar as suas pistolas ou revólveres como uma ação livre, como se estivesse usando uma bandoleira. Além disso, você pode fazer ataques consecutivos com uma arma de fogo de uma mão, gastando 1 PP cumulativo para cada ataque, recebendo dados extras de acordo com o PP gasto. Por exemplo, seu primeiro ataque gasta 1 PP e causa +1d de dano, seu segundo ataque gasta 2 PP e causa +2d de dano e assim por diante, até acabar seus PP, chegar no seu Limite ou acabar as balas.

65% - Recarga Devastadora. Suas balas são como tesouro para você, e você tem de fazer cada uma delas valer a pena. Você pode recarregar os revólveres ou pistolas como uma ação livre e, se fizer isso e gastar 12 PP, começa uma onda de disparos brutais contra seus alvos. Os ataques feitos com os revólveres ganham um bônus de +X em testes de ataque e Xd6 em rolagens de dano, onde X é o número de balas que ainda tem em seus tambores (se o revólver tiver 6 balas, vai ter +6 no teste de ataque e +6d6 em sua rolagem de dano, após isso, se fizer um ataque com este mesmo revólver, ele vai ter +5 no teste de ataque e +5d6 em sua rolagem de dano, assim por diante).

99% - Foco Letal. Toda sua experiência lhe tornou uma lenda com as armas de fogo de pequeno porte. Você passa a adicionar sua Manufatura sem precisar gastar PP em seus testes de ataque e se usar Recarga Devastadora, pode fazer dois ataques por turno com cada revólver. Além disso, armas de fogo que usem munições feitas por você são mais poderosas, causando +1d em suas rolagens de dano.

Furioso

Seu poder não vem de armas sofisticadas ou planos elaborados, mas da certeza de que, enquanto houver sangue em suas veias e ódio em seu coração, ninguém poderá pará-lo.

15% - Fúria. Você não consegue mais se controlar. Quando receber a condição machucado, você entra em fúria, recebendo +1 de Força temporária. Além disso, você pode gastar 2 PP quando entra em fúria para receber um dos seguintes efeitos. Você perde o modo de fúria ao sair de machucado.

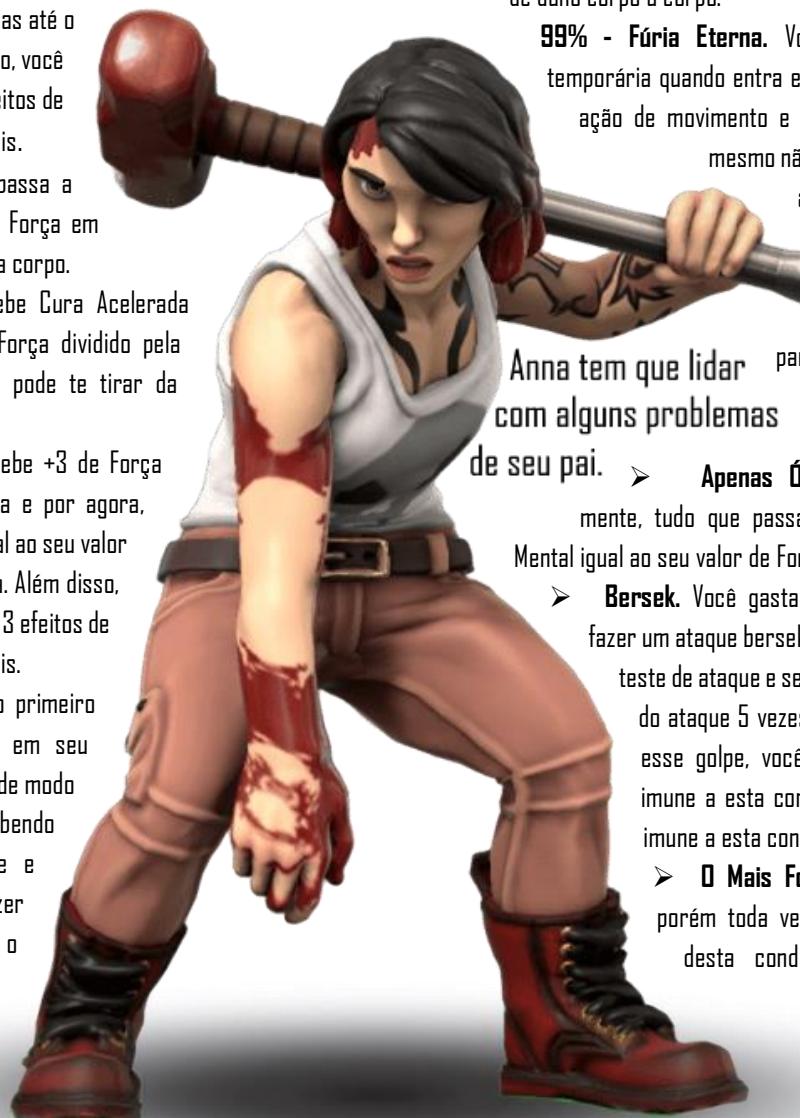
- **Ataques Mortais.** Você soma o dobro do seu valor de Força em seus testes de ataque.
- **Ódio Perceptível.** Quando realiza um ataque, você pode fazer um ataque extra, porém ao fazer isto, fica exausto. Você só pode usar este efeito uma vez por cena.

30% - Ódio Interno. Você agora recebe +2 de Força temporária quando entra em fúria e, caso algum aliado morra, você entra em fúria, porém deste modo dura apenas até o fim de seu próximo turno. Além disso, você pode gastar +2 PP para pegar 2 efeitos de fúria e recebe dois efeitos adicionais.

- **Fúria Mundana.** Você passa a duplicar o seu valor de Força em rolagens de dano corpo a corpo.
- **Força Vital.** Você recebe Cura Acelerada igual ao seu valor de Força dividido pela metade. Essa cura não pode te tirar da condição machucado.

45% - Destruir. Você agora recebe +3 de Força temporária quando entra em fúria e por agora, você recebe RD a danos físicos igual ao seu valor de Força enquanto estiver em fúria. Além disso, você pode gastar +4 PP para pegar 3 efeitos de fúria e recebe dois efeitos adicionais.

- **Ataques Selvagens.** No primeiro ataque que você fizer em seu turno, você pode atacar de modo selvagem, recebendo vantagem neste ataque e nos próximos que fizer neste turno, porém, até o início de seu



próximo turno, todos os seres tem vantagem em testes de ataques contra você.

➤ **Carapaça Dura.** Você recebe RD a todos os danos (exceto dano Mental) igual a sua Força, ao invés de apenas danos físicos.

65% - Morra Verme. Você agora recebe +4 de Força temporária quando entra em fúria e, quando se inicia um combate, você pode escolher entrar no modo fúria automaticamente, porém deste modo dura apenas até o fim de seu próximo turno. Além disso, você pode gastar +6 PP para pegar 4 efeitos de fúria e receber dois efeitos adicionais.

➤ **A Melhor Defesa é o Ataque.** Durante seu turno, você pode gastar a sua Reação para fazer um ataque adicional contra um alvo.

➤ **Ataques Insanos.** Você recebe -2 em todos os testes de ataque que fizer, porém recebe +10 em todas as rolagens de dano corpo a corpo.

99% - Fúria Eterna. Você recebe +5 de Força temporária quando entra em fúria e pode gastar uma ação de movimento e 10 PP para ativar a fúria, mesmo não estando machucado, onde

acaba um número de rodadas igual ao seu valor de Força. Você pode gastar +8 PP para pegar 5 efeitos de fúria e com alguns problemas de seu pai.

➤ **Apenas Ódio.** Você esvazia a sua mente, tudo que passa é ódio. Você recebe RD Mental igual ao seu valor de Força.

➤ **Berserk.** Você gasta uma ação completa para fazer um ataque berserker, neste caso, você faz um teste de ataque e se acertar, você causa o dano do ataque 5 vezes no alvo, depois de utilizar esse golpe, você fica inconsciente, se for imune a esta condição, fica exausto, se for imune a esta condição, fica fraco.

➤ **O Mais Forte.** Você fica acelerado, porém toda vez que utiliza a ação vinda desta condição, perde 1 ponto de Sanidade.

Anomalístico

Muito se fala sobre os individualistas escolherem o caminho de tornarem sua mente uma porta para o paranormal, na tentativa de usá-lo contra ele mesmo, mas de vez em quando, um duelista é corajoso ou o bastante para fazer o mesmo com seu corpo. Você propositalmente desfigura e altera seu corpo para que as Entidades o invadam com maior intensidade; contudo, para sua infelicidade, os métodos para isso costumam ser brutais. Duelistas dessa subclasse que chegam aos níveis mais altos de exposição inevitavelmente perdem o controle e se tornam inimigos da ordem.

Especial: Esta subclasse usa a "Progressão de Exposição" apresentada na regra opcional Nível de Experiência e Nível de Exposição, mesmo que esta regra em si não esteja sendo usada. O personagem recebe todas as alterações apropriadas a sua Exposição descritas na progressão e, se a regra de Nível de Experiência estiver em uso, recebe o dobro de Exposição sempre que se expõe ao paranormal.

15% - Expurgado. O seu próprio corpo já não lhe pertence como antes, agora, ele é um receptáculo direto para as entidades que habitam o Inexistente e com isso, você está de pouco em pouco deixando de existir por si só, se tornando um monstro, uma anomalia. Você se torna treinado em Ocultismo (se já for treinado, recebe +1 nessa perícia) e precisa seguir um Entidade, um caminho para continuar esse percurso sem volta. Escolha um elemento entre Realidade, Alma, Tempo, Transformação, Mente, Espaço ou Poder. Uma vez por dia, você precisa executar uma etapa ritualística de acordo com o seu elemento (alguns exemplos são, beber sangue humano para Realidade, queimar partes de seu corpo

para Alma, inalar cinzas

Lucianna

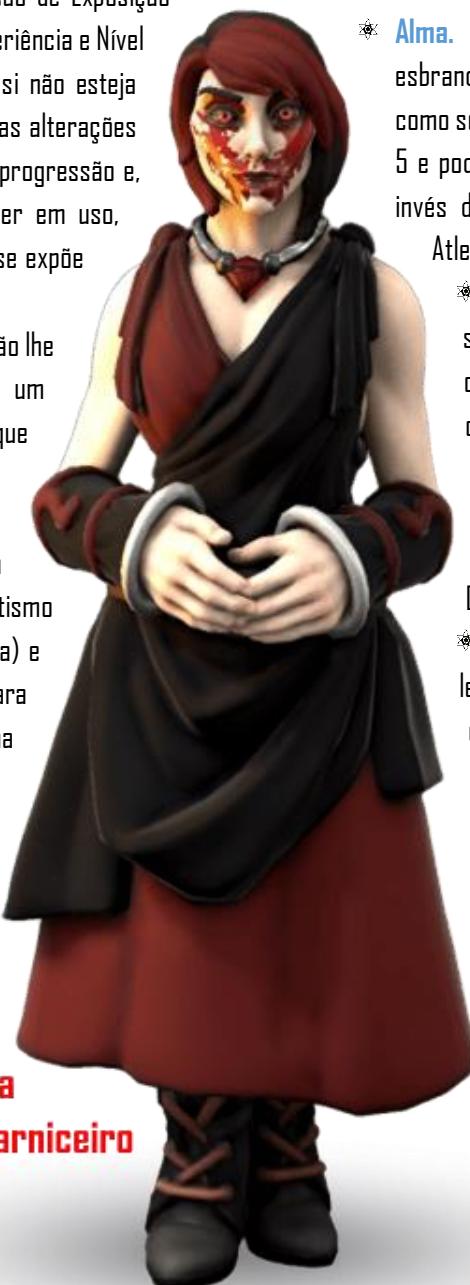
de mortos para **Seguidora do Carniceiro**

Tempo, costurar

seu corpo para

Transformação,

tatuuar escritas



horríveis em seu corpo para Mente, congelar membros de seu corpo para Espaço ou receber choques de cabos elétricos para Poder). Se fizer isto, até o fim do dia recebe os efeitos descritos a seguir, conforme o elemento escolhido. Caso o contrário, você sofre de fome e sede nesse dia. Além disso, você recebe 1 de Afinidade com o elemento escolhido.

* **Realidade.** Suas presas ficam protuberantes e seus olhos vermelhos, com veias saltadas. Você recebe RD a balístico e Realidade 5, faro e quando um acerta um contra-ataque bem sucedido, soma sua Constituição na rolagem de dano, mas sofre desvantagem em Ciência e Intuição.

* **Alma.** Seu cabelo e pelos ficam levemente esbranquiçados e as pessoas começam a te perceber como se fosse um vulto. Você recebe RD a fogo e Alma 5 e pode usar seu Carisma em teste de Vontade, ao invés de Sabedoria, porém sofre desvantagem em Atletismo e Enganação.

* **Tempo.** Você fica pálido e seu metabolismo se torna bem mais lento, mas você mal consegue perceber isso, a sua fome e diversos outros sentimentos vão se esvaindo conforme realiza os ritos. Você recebe RD a corte e Tempo 5 e soma sua Força em seu total de pontos de vida, mas sofre desvantagem em Diplomacia e Enganação.

* **Transformação.** Seu corpo estica levemente e espasmos são sempre presentes em momentos de tensão, como se o seu próprio corpo sentisse medo enquanto você está calmo. Você recebe RD a corte e Transformação 5 e soma sua Constituição na Defesa, mas sofre Desvantagem em Acrobacia e Furtividade.

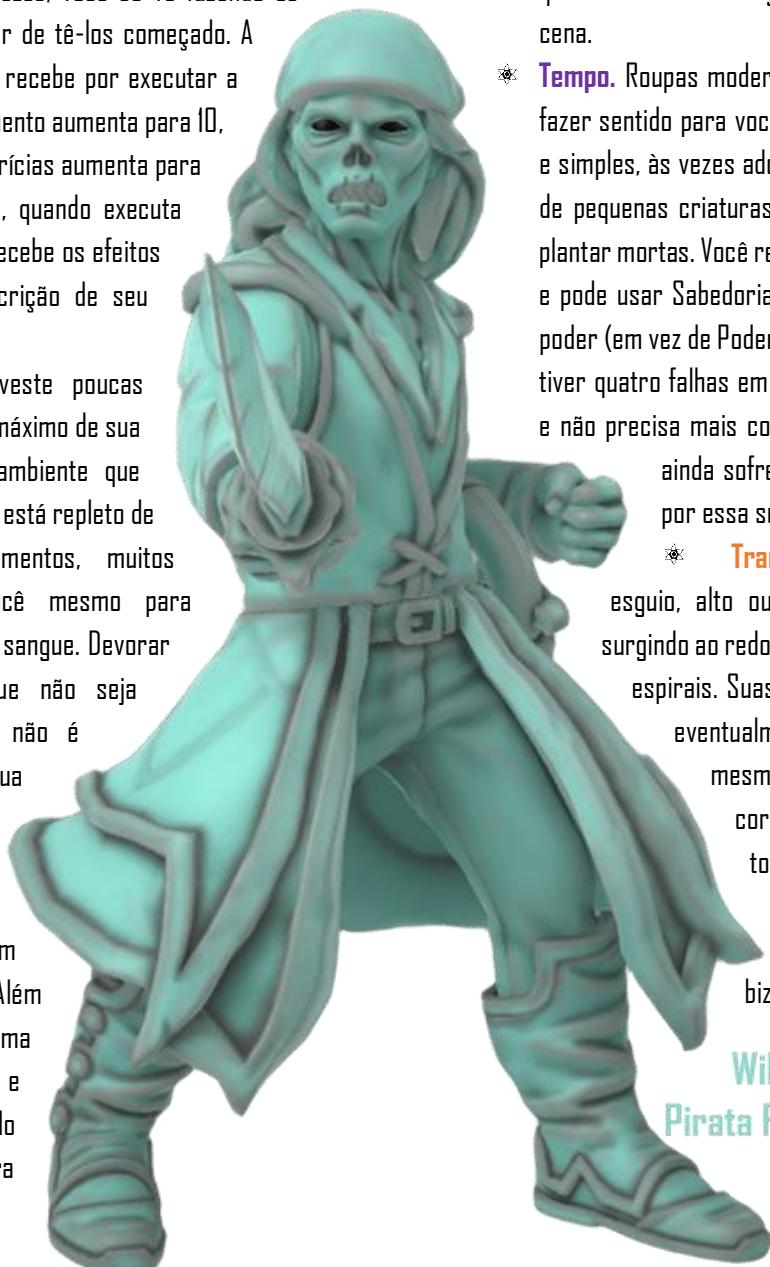
* **Mente.** Seus olhos são banhados em um esverdeado sobrenatural. Você recebe RD a perfuração e Mente 5, visão no escuro e soma sua Inteligência em rolagens de dano, mas sofre desvantagem em Atletismo e Acrobacia.

• **Espaço.** Sua pele esfria e suas veias congelam, mas seu sangue ainda percorre pelo seu corpo, de alguma forma. Você recebe RD a impacto e Espaço 5 e soma sua Destreza em testes de Fortitude, mas sofre desvantagem em Diplomacia e Intuição.

• **Poder.** Sua pele ganha cicatrizes de queimaduras elétricas com múltiplas cores. Você recebe RD a corte, eletricidade, fogo e Poder 5 e soma seu valor de Poder na RD recebida por um bloqueio bem-sucedido, mas sofre desvantagem em três perícias aleatórias, onde o mestre pode escolher ou fazer uma rolagem para tal.

30% - Encrypted. A sua humanidade está lentamente sendo substituída pela Entidade, as mudanças em seu corpo a mente se intensificam e algumas vezes, você se vê fazendo os poderes mesmo sem lembrar de tê-los começado. A resistência a dano que você recebe por executar a etapa ritualística de seu elemento aumenta para 10, enquanto a penalidade em perícias aumenta para duas desvantagens. Por fim, quando executa sua etapa ritualística, você recebe os efeitos adicionais incluídos na descrição de seu elemento, a seguir.

• **Realidade.** Você veste poucas roupas, exponde o máximo de sua pele sensível ao ambiente que puder. Seu corpo já está repleto de cicatrizes e ferimentos, muitos causadas por você mesmo para saborear a dor e o sangue. Devorar qualquer coisa que não seja carne ou sangue não é capaz de conter sua fome. Você pode usar Força para calcular seus pontos de poder (em vez de Poder). Além disso, pode gastar uma ação de movimento e 1 ou mais PP (limitado por sua Força) para



recuperar 1d8 PV por PP gasto.

• **Alma.** As suas roupas parecem não lhe servir mais e você costuma sair sem camisa ou coisas que bloqueiam o vento e tudo que possa sentir. O seu corpo está assumindo uma forma mais transparente, com seus olhos ficando mais pálidos, sua garganta parece cada vez mais rasgada pelos seus diversos ritos e é comum você gritar em situações de estresse, apenas para poder sentir ainda mais tudo. Você sofre metade de dano de fogo e pode usar Carisma para calcular seus pontos de poder (em vez de Poder). Além disso, quando sofre dano mental, você pode gastar 3 PP para reduzir o dano pela metade, você pode fazer isso uma quantidade de vezes igual a seu Carisma na mesma cena.

• **Tempo.** Roupas modernas e complexas não parecem fazer sentido para você. Seus trajes são anacrônicos e simples, às vezes adornados de cristais, esqueletos de pequenas criaturas pendurados, pedras, raízes e plantas mortas. Você recebe vantagem em Intimidação e pode usar Sabedoria para calcular seus pontos de poder (em vez de Poder). Além disso, morre apenas se tiver quatro falhas em morrendo (e não apenas três) e não precisa mais comer ou beber para viver, mas ainda sofre da fome paranormal causada por essa subclasse.

• **Transformação.** Você fica mais esguio, alto ou gordo, com alguns buracos surgindo ao redor do seu corpo, em formatos de espirais. Suas roupas pouco importam, elas eventualmente são sugadas pelas mesmas espirais e incomodam o seu corpo. Seus olhos e bocas ficam tortos, como se estivessem se deslocando de pouco em pouco, assimilando uma forma bizarra. Você recebe vantagem em testes de resistência

William de Fortitude e **Pirata Fantasma** pode usar Constituição para calcular seus pontos de

poder (em vez de Poder). Adicionalmente, você pode gastar 3 PP para moldar o seu corpo e passar por alguma fissura de até 25cm.

* **Mente.** Você está sempre vestindo diversas joias puras ou roupas extravagantes, mostrando o quanto superior é comparado aos outros. Seu corpo está coberto de palavras que evocam crueldade em seus braços e pernas, palavras que formam frases cruéis, como as últimas palavras de alguém ou pedidos de socorro. Você já sabe que é superior a todos eles. Você recebe +1 de Inteligência e você pode usar Inteligência para calcular seus pontos de poder (em vez de Poder).

* **Espaço.** A sua pele endurece parcialmente, porém você ainda consegue se mover como antes, seus olhos tomam um tom mais azulado e partes do seu corpo ficam mais escamosas. Você tem +2 em testes de Atletismo para nadar e você pode usar Destreza para calcular seus pontos de poder (em vez de Poder).

Adicionalmente, você pode gastar 1 PP para caso seja empurrado de alguma forma, seja pela manobra empurrar, habilidade ou poder, anular o efeito e continuar no mesmo lugar.

* **Poder.** Você está sempre vestindo roupas complexas e



Arbaro Protetor da Floresta

extravagantes, com luzes brilhantes e dispositivos conectados a baterias a sua pele para receber pequenos choques estimulantes. Você recebe +1 PP por nível. Além disso, quando acerta um ataque corpo a corpo, pode gastar 1 ou mais PP (limitado por seu Poder). Se fizer isso, seu ataque causa +2d6 pontos de dano de Poder para cada 1 PP gasto.

45% - Evocado. As Entidades estão conversando com você e cada vez mais o interesse deles te cativa a continuar neste caminho. A resistência a dano que você recebe por executar a etapa ritualística de seu elemento aumenta para 15, porém você perde 10% de seus pontos de Sanidade máximos. Por fim, quando

executa sua etapa ritualística, você recebe os seguintes efeitos adicionais associados ao seu elemento, a seguir.

* **Realidade.** Seu corpo começa a expor feridas e machucados constantemente, o sangramento lhe faz mais forte, você sabe disso. As suas roupas são quase inexistentes e as que veste parece lentamente fazer parte do seu corpo, como se o seu metabolismo as engolisse pela própria pele. Você recebe +1 PV por nível e poderes de Realidade tem seu custo reduzido em -1 PP para você.

* **Alma.** Você começa a vestir roupas tradicionais ou religiosas e todo o seu corpo é rodeado por diversos talismãs de religiões diferentes, não conseguindo parar de transmitir o espiritualismo através da dor e dos sentimentos para todos. Você recebe uma característica positiva e seu Carisma aumenta em +1. Além disso, poderes tem seu custo reduzido em -1 PP para você.

* **Tempo.** As coisas ao redor de

você têm um tom mais acinzentado e todas as suas vestes remetem isso, corpos de animais e até mesmo parte de esqueletos humanos praticamente são inseparáveis agora. Toda vez que dormir em uma cena de descanso, você recebe a sua Constituição em PV temporários. Além disso, poderes de Tempo tem seu custo reduzido em -1 PP para você.

• **Transformação.** Seu corpo estica ainda mais, em algumas partes formando proteções sólidas com espinhos ou outras formas de defesa. Pesadelos são constantes. Você tem resistência a dano balístico, corte, impacto, mental e perfurante igual a sua Força. Além disso, poderes de Transformação tem seu custo reduzido em -1 PP para você.

• **Mente.** As joias que veste parecem emitir brilhos e palavras de terror em seus reflexos. Seus olhos ficam com as pupilas negras e vozes são frequentemente escutadas por você onde nada foi falado. Uma verdade oculta está para ser descoberta, e você sabe disso. Você pode usar sua Inteligência ao invés de Destreza ou Força em testes de Ataque. Além disso, poderes de Mente tem seu custo reduzido em -1 PP para você.

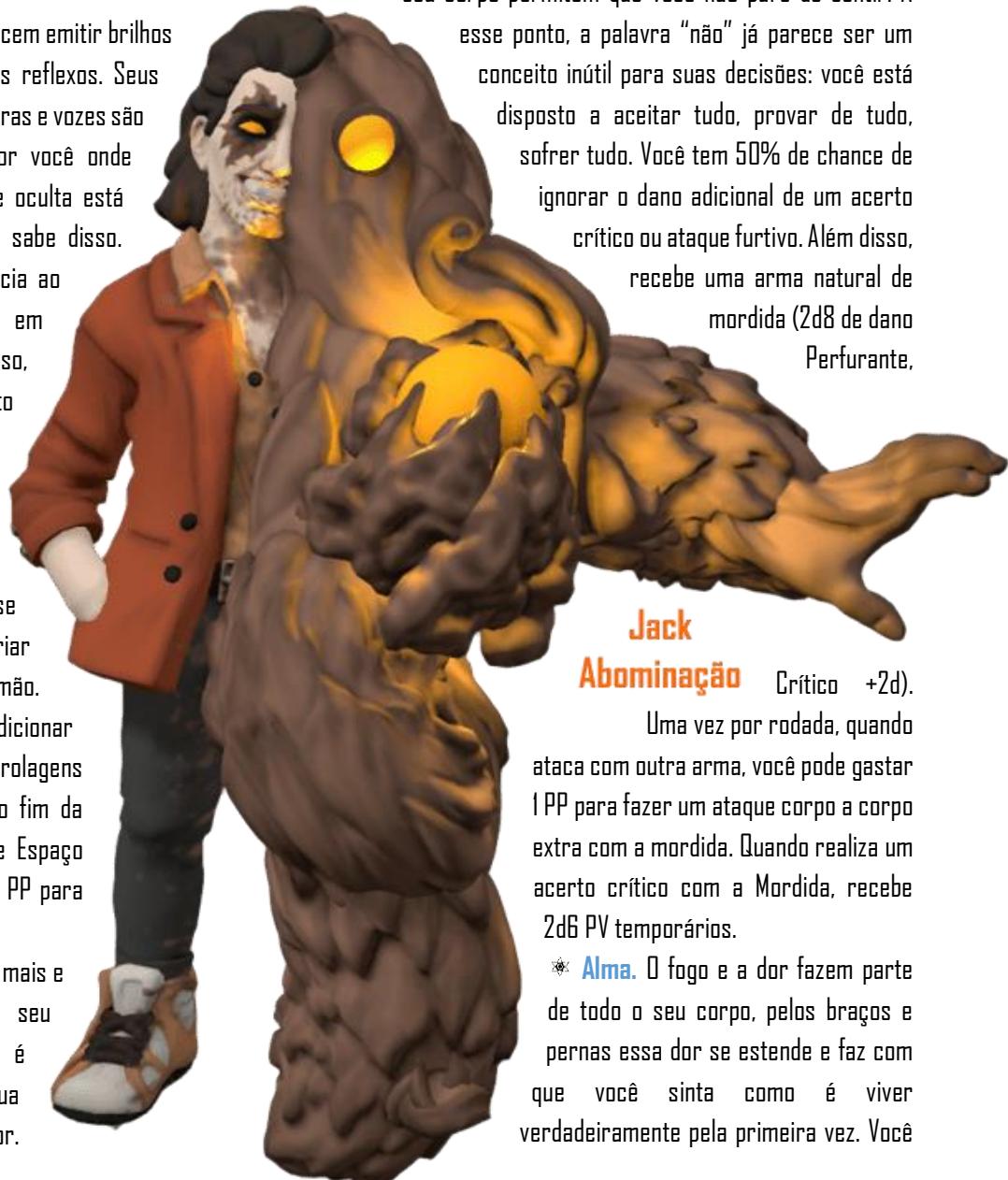
• **Espaço.** A palma de suas mãos se torna mais frias e brancas, reproduzindo uma nevoa fria ao redor. Você se torna capaz de esfriar rapidamente a palma de sua mão. Você pode gastar 1 PP para adicionar +2d6 de dano de frio em suas rolagens de dano corpo a corpo até o fim da cena. Além disso, poderes de Espaço tem seu custo reduzido em -1 PP para você.

• **Poder.** Seu corpo brilha ainda mais e algo brilha de dentro do seu coração, a cada batimento, é possível ver a luz pulsar por sua pele, mostrando o seu interior.

Seu limite de PP aumenta em +2 e poderes de Poder tem seu custo reduzido em -1 PP para você.

65% - Assustador. Como um parasita, você sente a Entidade andar por todo o seu corpo, fazendo de você uma morada. A resistência a dano que você recebe por executar a etapa ritualística de seu elemento para 20, mas seu Poder é reduzido permanentemente em 1. Por fim, quando executa sua etapa ritualística, você recebe os seguintes efeitos adicionais associados ao seu elemento.

• **Realidade.** Você dilacerou seus próprios órgãos sensitivos, como olhos, nariz e orelhas, para que possa sentir com total intensidade o sabor e a dor da sua existência. Arames farpados e lâminas enroladas em seu corpo permitem que você não pare de sentir. A esse ponto, a palavra "não" já parece ser um conceito inútil para suas decisões: você está disposto a aceitar tudo, provar de tudo, sofrer tudo. Você tem 50% de chance de ignorar o dano adicional de um acerto crítico ou ataque furtivo. Além disso, recebe uma arma natural de mordida (2d8 de dano Perfurante,



Jack
Abominação Crítico +2d6.

Uma vez por rodada, quando ataca com outra arma, você pode gastar 1 PP para fazer um ataque corpo a corpo extra com a mordida. Quando realiza um acerto crítico com a Mordida, recebe 2d6 PV temporários.

• **Alma.** O fogo e a dor fazem parte de todo o seu corpo, pelos braços e pernas essa dor se estende e faz com que você sinta como é viver verdadeiramente pela primeira vez. Você

não tem mais medo de sentir as coisas como antes, cada momento é único e o sofrimento dado a você precisa ser contemplado e repetido inúmeras vezes para que enfim possa ser saboreado como foi criado. Você recebe +10 em rolagens de dano corpo a corpo ou a distância e quando sofre dano, jogue 1d10, em um resultado 1 ou 2, você anula este dano à metade. Além disso, toda vez que sofre um acerto crítico ou ataque furtivo, recupera 3 PP.

* **Tempo.** As cinzas pretas do Tempo fazem parte do seu consumo diário, ele se espalha pelo seu organismo apodrecendo seu sistema, mantendo-o vivo através da morte. Não é incomum você ser considerado um acumulador de lixo ou antiquário, pois é difícil diferenciar um animal vivo de um galho morto, pois perante o Tempo todas as coisas são iguais. No início de cada turno em que estiver morrendo, você pode fazer um teste de Constituição (DT 8).

Se passar, encerra a condição morrendo e acorda com 1 PV.

Além disso, sempre que fazer um acerto crítico em combate ou reduz um inimigo e 0 PV, você recupera 2 PP.

* **Transformação.** As costuras entre seus braços e pernas não são apenas mais pedaços de linha normais, elas criaram vida e parecem se entrelaçar cada vez mais em seu corpo, que muitas vezes se move completamente sozinho. Sua face não é mais a mesma, alguém que te vê em meio a escuridão pensa que está vivendo apenas

outro pesadelo. Quando você fica machucado, você recebe Cura Acelerada 5, esta cura não pode fazer com que saia da condição machucado. Além disso, uma vez por dia, você pode fazer com que seus braços ou pernas se dividam ao meio, fazendo com que até o fim da cena você receba +1 de Força ou Destreza.

* **Mente.** Não há mais espaços para tatuagens, não as que você escrevia em linguagens mundanas. Agora, você passa a perceber um dialeto do além de outra forma, lentamente fazendo com que todas as escritas em seu corpo se transformem em sigilos da Mente. Ler, reler e escrever novos registros fazer parte da sua rotina extremamente organizada e metódica. Você

pode escolher um numero de perícias igual a 3 + sua Inteligência para ser treinado ou melhorar o treinamento delas até ser experiente. Além

disso, escolha duas perícias (exceto Luta e Pontaria), você faz testes dessas perícias com vantagem.

* **Espaço.** Quase tudo que pertence ao seu corpo, braços, pernas e olhos são consumidos por um frio visível a distância. Coisas ordinárias e comuns não te satisfazem mais, elas são muito menores do que seu potencial pode atingir. É comum ver pessoas mais fracas como descartáveis, afinal, elas não conseguiram passar nos desafios que ainda estão a vir. Você recebe RD 2 (exceto Mental) e quando bloqueia, pode gastar 1 PP para não gastar a sua reação naquele bloqueio.



Poder. A intensidade dos choques aumenta, além de ter conectado em suas veias pequenos tubos para gotejamento de ácido. Respirar através de máscara de gás ou aparelhos de respiração para inalar alucinógenos a todo momento deixa tudo mais divertido, colorido e caótico. Sua resistência a dano passa a se aplicar também a dano químico e mais um tipo de dano aleatório, definido pelo mestre. Além disso, você pode extraír energia de fontes elétricas; para isso, deve gastar uma ação de movimento e tocar uma fonte de eletricidade. Você recupera uma quantidade de PP conforme o tipo de fonte: 1d4 PP para um dispositivo portátil, como um tablet ou celular, 2d4 PP para um dispositivo grande, como uma moto ou um carro elétrico, e 4d4 PP para uma fonte do tamanho de uma casa. Você também pode retirar energia potencial de anomalias já mortas, recuperando 3d6 PP, porém, perde 1 ponto de Sanidade máxima. Usar este efeito descarrega completamente a fonte e sobrecarrega seus circuitos, que se tornam incapazes de transmitir energia.

99% - Inexistido.
Você foi transformado no habitat perfeito para a entidade que reside no interior de seu corpo e mente. Os efeitos por executar sua etapa ritualística se tornam permanentes (mas você ainda precisa executá-la para evitar sentir fome e sede) e você passa a ser considerado uma anomalia para efeitos de habilidades e itens. Além disso, a resistência a dano que você recebe por essa subclasse aumenta para 25 e você recebe os seguintes efeitos adicionais associados ao seu elemento.

Realidade. Você se move como uma anomalia bestial; não existe sensibilidade ou empatia. Apenas o instinto e a necessidade de consumir mais. Se o resultado é devorar, essa é a decisão correta. Pensamentos são esporádicos e raros, como pequenos sustos da humanidade que são engolidos pelo fluxo que banha o Inexistente. Seu Carisma diminui em -1 e sua Força aumenta em +1. Sempre que causa dano com sua mordida em um ser, você recupera 5 PV, independentemente se for um crítico ou não. Além disso, você aprende o poder Forma Monstruosa. Entretanto, seu desejo de assumir essa forma pode sobrepujar sua própria vontade; sempre que sofre dano, você deve fazer um teste de Vontade (DT 5 + metade do dano sofrido). Se falhar e não estiver sob efeito de Forma Monstruosa, sua próxima ação padrão deve conjurar esse poder (se não puder, você perde a ação).

Alma. Tudo faz parte de você e você é tudo. Você se tornou uma metamorfose ambulante, assumindo uma forma plasmática que não pode ser descrita nem como líquida, sólida ou gasosa.



Simon Arauto do Inverno Seu corpo flutua alguns centímetros acima do chão e não é mais possível segurar objetos, afinal tudo que você toca também se torna parte de você enquanto está em contato. Seus traços físicos mudam

constantemente e você não pode ser mais descrito com apenas uma aparência definitiva. Sentimentos são absolutos e você nunca sabe como os controlar. Sua Força diminui em -1 e sua Destreza aumenta em +1. Você pode pairar 1,5m do chão com deslocamento 12m (o que permite que ignore terreno difícil e o torna imune a dano por queda), pode passar por qualquer espaço por onde um ser minúsculo poderia passar e se torna imune a condições de paralisia de origem física (como ser agarrado ou enredado). Por fim, você aprende o poder Viagem Fantasmagórica.

- * **Tempo.** Você está morto, mas ainda é forçado a existir. Sua aparência é a de um cadáver apodrecido, todos os seus órgãos foram consumidos pelo Tempo e, por dedicar sua existência inteira à entidade, você se tornou imortal. Preso na eternidade de cada segundo, você ainda é arrastado pelo Universo pela percepção alheia, pois mesmo que sua mente tenha se tornado o próprio tempo, todas as coisas precisam de um fim. Sua Carisma diminui em -1 e seu Constituição em +1. Você recebe imunidade a dano de Tempo e se torna imortal (se morrer, você volta à vida no dia seguinte, sendo "restaurado" pelas cinzas). Entretanto, se for reduzido a 0 PV por dano de fogo ou Realidade, essas cinzas são

destruídas e você não retorna à vida. Por fim, você aprende o poder Distorção Temporal.

- * **Transformação.** Os ciclos agora fazem parte do seu corpo. Você não é mais um ser fixo, mas sim um processo constante de mutação e reconstrução. Ossos quebram e se reformam em novas formas, carne se dissolve e se molda à necessidade do momento. Você não é mais um ser definido, mas um evento vivo, uma sequência de mudanças que nunca terminam. Todas as pessoas que já te viram têm pesadelos constantes com sua presença. Sua Sabedoria diminui em -1 e sua Constituição aumenta em +1 e sempre que sofrer dano, você pode gastar 1 PP para diminuir o dano pela metade.

- * **Mente.** Sua boca desapareceu após você costura-la com fios, pois ninguém é digno do seu ensinamento. Seus olhos aumentaram e ficaram mais profundos, com escleras negras. Todos os seus membros se alongaram e ficaram mais finos. Suas tatuagens e textos se converteram em sigilos do Inexistente. A verdade que você deve esquecer está atrás de uma porta, e você consegue enxergá-la, mas sabe que ao

abri-la, irá perder tudo. Sua Força diminui em -1 e sua Inteligência aumenta em +1. Além disso, você recebe Percepção às Cegas e aprende um



Maria
Mãe do Anticristo

poder de Mente de sete estrelas a sua escolha.

* **Espaço.** O conceito de posição se tornou irrelevante para você. Seu corpo está permanentemente congelado, com pequenas friagens passando entre seus braços. Seus olhos não funcionam mais da mesma forma, você vê tudo através de um novo senso de percepção que vai além das dimensões que conseguimos compreender. Você não caminha; você simplesmente está onde precisa estar, sua presença se assimila um eco em lugares diferentes ao mesmo tempo, e sua forma se esgueira entre as rachaduras do mundo. Seu Carisma diminui em -1 e sua Destreza em +1. Além disso, você pode gastar 5 PP para se dividir em duas versões de si mesmo, ambas sendo você, tanto em estatísticas e em aparência. As duas versões ainda são você, compartilhando a mesma ficha, com PV, PP e Sanidade, porém você recebe um turno extra na Iniciativa junto ao seu turno original, controlando cada uma das versões em cada turno. Um efeito que cause dano em ambas as versões ao mesmo tempo apenas causa uma vez o dano (uma granada que atinja as versões causaria dano normal, e não duplicado). As versões não podem ficar a uma distância maior que 150m uma da outra e ao finalizar

uma cena, você pode gastar 5 PP para fazer com que ambas se mantenham. Quando o efeito acabar, escolha uma das versões para ser a "original", todos os itens que estavam com a "falsa" são teletransportados até a outra versão.

* **Poder.** Os choques que uma vez te machucavam agora fazem parte completa de você, tudo no seu corpo se moldou e vira energia pura, com suas veias saltando parcialmente para fora e flutuando como se fossem raios elétricos buscando novas origens. Seus olhos brilham incessantemente e tudo ao seu redor parece ter um grau de urgência e importância, como se o próprio universo notasse que você está se tornando a verdade. Você recebe +1 em Poder e uma ação injusta que pode usar apenas para ataques. Além disso, quando sofre dano de um dos tipos listados, você pode gastar 1 PP para se tornar imune ao dano naquele turno e você recebe o poder Deflagração de Poder (se já possui esse poder, você reduz o gasto dele em -5 PP). Porém, essa energia que passa pelo seu corpo é aleatória e busca se emergir a outros seres. Toda vez que gasta PP, você deve jogar 1d100 + os PP gastos. Caso o resultado chegue ou supere 100, você usa Deflagração de Poder como uma reação livre.

ASSIMILAÇÃO DA ANOMALIA

Apesar de todos os avisos, de ver os resultados anteriores desastrosos, a tentação de usar o Inexistente contra si mesmo é muito grande. Alguns agentes, movidos por orgulho, ingenuidade ou desespero, acabam seguindo esse caminho, acreditando que com eles "será diferente", e que eles serão aqueles que conseguirão fitar as Entidades e usar seu poder para o bem. Eles sempre estão errados.

A subclasse anomalística representa uma busca por poder contra o Inexistente que fatalmente se volta contra o personagem, e cobra o maior dos preços: a perda gradual da humanidade. Quando o personagem atinge 75% de Exposição, se torna permanentemente perturbado. Suas ações já não são mais aceitas pela organização, que vai banir e potencialmente caçar o ex-agente. Um personagem nessa situação ainda pode auxiliar seus antigos colegas, mas perde todo o suporte da organização, incluindo acesso a equipamentos (considere que ele começa cada missão com equipamento equivalente a um RANK inferior, conseguido por conta própria).

Quando o personagem atinge 99% de Exposição, entretanto, sua situação se torna ainda mais severa: sua mente e seu corpo estão no limiar de serem completamente consumidos pelo Inexistente. Nesse ponto, sua Sanidade é reduzida para 1. Por fim, sempre que fica enlouquecendo, em vez disso, fica confuso (se encerra caso não fique mais enlouquecendo). Se um personagem anomalístico enlouquecer com 99% de Exposição, se torna uma anomalia.

Especialista

Um agente que confia mais em esperteza do que força bruta. Um especialista se vale de conhecimento técnico, raciocínio rápido ou mesmo lábia para resolver mistérios e enfrentar o paranormal.

Cientistas, inventores, pesquisador e técnicos de vários tipos são exemplos de especialistas, que são variados quanto as áreas do conhecimento e da tecnologia.

Especialistas Famosos: Gabriele Freitas, Vitor Vitoriano, Darin Davies, Arthur Campos Alves, Ivan Nohkolovich, Brian Spencer.

Exposição	Habilidades
5%	Faz-Tudo (2 PP Calejado), perito
10%	Habilidade de Classe
15%	Subclasse, Habilidade de Poder
20%	Habilidade de Classe, Aumento de Atributo
25%	Perito (+2 Perícias), Habilidade de Poder
30%	Subclasse, Habilidade de Classe
35%	Grau de Treinamento, Habilidade de Poder
40%	Faz-Tudo (3 PP Experiente), Habilidade de Classe
45%	Subclasse, Habilidade de Poder
50%	Aumento de Atributo, Ascensão
55%	Perito (+2 Perícias), Habilidade de Poder
60%	Habilidade de Classe
65%	Subclasse, Habilidade de Poder
70%	Grau de Treinamento, Habilidade de Classe
75%	Faz-Tudo (4 PP Versado), Habilidade de Poder
80%	Aumento de Atributo, Habilidade de Classe
85%	Perito (+2 PP), Habilidade de Poder
90%	Habilidade de Classe
95%	Aumento de Atributo, Habilidade de Poder
99%	Subclasse, Ascensão Absoluta

Ganhos de escolha de classe:

Pontos de Vida Iniciais: 16 + Constituição

Pontos de Sanidade Iniciais: 16 + Sabedoria

Pontos de Poder Iniciais: 4 + Poder

Treinamento em Perícias: Ganha um **Treino Calejado** em uma quantidade de perícias à sua escolha igual a 9 + Inteligência

Proficiências: Armaduras Leves e Armas Simples.

Ao passar de Nível:

Aumento de Vida: 4 + Constituição.

Aumento de Sanidade: 4 + Sabedoria.

Aumento de Poder: 4 + Poder.

Ao escolher Especialista, você ganha as seguintes habilidades:

Faz-Tudo: Você tem grande versatilidade em quesito de aprender e improvisar. Você pode gastar 2 PP para jogar um teste de perícia como se fosse treinado nela. Esse bônus pode ser aumentado nos níveis 40% e 75% para receber os aumentos de treino de perícia equivalente, porém o gasto de PP sobe exponencialmente, +1 PP para um aumento e +2 PP para dois aumentos.

Perito: Suas habilidades em certas coisas são estridentes. Escolha duas perícias que seja treinado. Você pode gastar 2 PP para dobrar o valor de proficiência do treinamento que ela te proporciona. Por exemplo, se tiver +3 em Luta, quando realizar um teste dela, pode gastar 2 PP para receber +6 no teste. Nos níveis 25%, 55% e 85% pode escolher +2 perícias treinadas para receber o bônus novamente.

Habilidades de Especialista: A partir dos 10%, você pode escolher uma **Habilidade de Especialista**. Você recebe mais um poder de novo no 20% e adiante, com 30%, 40%: você pode trocar a **Habilidade de Especialista** por uma **Habilidade Geral**.

- **Acolher o Caos:** Você sabe que já sofreu o suficiente e que precisa finalmente deixá-lo o consumir. Você pode se *entregar ao caos* uma vez por sessão de jogo adicional e caso faça isso pela segunda vez na sessão, aumenta os dados de sanidade recuperados para d6 (ao invés de d4).

- **Acompanhar o Ritmo:** Estando acostumado a uma luta, você sabe como acompanhar o estilo de luta de um aliado. Se um aliado adjacente ou que esteja flanqueando junto com você faça um ataque em um alvo, você pode gastar a sua reação para realizar um ataque junto.
 - **Pré-requisito:** 30%.
- **Acuidade com Arma:** Quando for fazer um teste de ataque com uma arma corpo a corpo, pode adicionar o modificador de Destreza no ataque e no dano ao invés de Força.
- **Acrobata:** Você recebe +3 em testes de Acrobacia para Equilíbrio e Levantar-se Rapidamente. Adicionalmente, você pode usar Destreza em vez de Força em testes de Atletismo.
 - **Pré-requisito:** Calejado em Acrobacia.
- **Agite antes de Usar:** Quando usa uma granada que cause danos, você pode gastar uma quantidade de PP a sua escolha (Limitada pelo seu valor de Inteligência). Para cada PP que gastar, o item causa um dado extra de dano do mesmo tipo.
- **Amante da Pólvora:** Você saca armas de disparo e munições como uma ação livre, além disto, armas de disparo tem seus espaços diminuídos em 2.
- **Analizar Movimentos:** Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PP para analisar um inimigo em alcance médio, se fizer isso, você recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano até o final da cena.
- **Aprendendo com os Erros:** Você não é boba e aprende com os erros. Sempre que falhar em um teste de resistência, você pode gastar 2 PP para receber +2 no próximo teste. Os custos e bônus são cumulativos, se falhar 2 vezes, pode gastar 4 PP para receber +4 e assim por diante.
- **Balística Avançada:** Você recebe proficiência com armas táticas de fogo e +2 em rolagens de dano com essas armas.
- **Balística Tática:** Você recebe +2 em rolagens de dano com armas táticas de fogo e +2 em testes de ataque.
 - **Pré-requisito:** Balística Avançada.
- **Bloqueio Aprimorado:** Quando usa a reação para bloquear, você pode gastar 2 PP para receber a resistência de dano até o final deste turno.
- **Bombardeiro:** Quando usa uma granada que cause danos, você aumenta a área de efeito dela para raio de 9m e o passo de dano dela aumenta em um, 6d6 vai para 6d8 como exemplo.
 - **Pré-requisito:** Agite antes de Usar e 30%
- **Cabeça Dura:** Você usa de sua inteligência para facilitar sua vida no campo de batalha. Você substitui Destreza na sua Defesa por Inteligência.
- **Compras do Outro Lado:** Ao longo de suas missões, você foi lentamente adquirindo contatos do submundo para adquirir alguns itens que normalmente não conseguiria. Você recebe um aparato elemental a sua escolha que não consta em seu custo de crédito. Adicionalmente, todos os aparelhos elementais tem seu custo reduzido em -5 para você.
- **Conhecimento Aplicado:** Quando faz um teste de perícia (exceto luta e pontaria), você pode gastar 2 PP para mudar o atributo base para Inteligência.
- **Contatos Ocultos:** Ao longo da sua vida, você fez amizade com pessoas de vários tipos em muitos lugares. Você pode usar uma das suas ações de descanso para chamar um aliado de um tipo à sua escolha, que lhe acompanha até o fim da missão ou até ser dispensado. O nível do aliado fica a escolha do mestre, junto com que em si é o aliado que foi chamado. Você só pode ter um desses aliados por vez.
- **Cura Especializada:** Quando utiliza a habilidade paramédico, você pode gastar o dobro de PP que gastaria da habilidade para aumentar os dados de cura para d12, no caso, se gastar 4 PP, vai para 2d12+2.
 - **Pré-requisito:** Paramédico.
- **Desvio e te Mato:** Não há oportunidade melhor para atacar seu inimigo após ele abrir uma brecha! Quando usa a reação esquivar e não é acertado, pode gastar 2 PP para fazer um ataque contra o alvo que te atacou como uma ação livre.
- **Disfarce Sutil:** Você sabe como se disfarçar rapidamente, usando pequenos detalhes para alterar sua aparência. Quando faz um disfarce em si mesmo usando Enganação, você pode gastar 2 PP para se

disfarçar como uma ação completa e sem a necessidade de um kit de disfarces.

- **Pré-requisito:** Carisma 2 e treinado em Enganação.

● **Esconderijo Desesperado:** Você já esteve diante de coisas que não podem ser derrotadas, e aprendeu da forma mais trágica que às vezes se esconder é a única chance de vitória. Você não sofre desvantagem em testes de Furtividade por mover seu deslocamento normal. Além disso, em cenas de furtividade, sempre que passa em um teste para se esconder-se, sua visibilidade diminui em -2 (em vez de apenas -1).

● **Especialista Diletante:** A vida lhe ensinou que todo tipo de conhecimento pode ser útil. Você aprende uma habilidade de outra classe (excluindo as de subclasse), à sua escolha, cujos pré-requisitos possa cumprir. Você pode escolher essa habilidade novamente em 70%.

- **Pré-requisito:** 30%.

● **Especializado:** Escolha duas perícias em que você é treinado (exceto Luta, Pontaria), você sempre vai considerar o valor da rolagem como se tivesse tirado 8 + Treinamento na perícia + Atributo.

- **Pré-requisito:** 30%.

● **Esquivar Aprimorada:** Quando usa a sua reação para esquivar-se, você pode gastar 2 PP para caso seja acertado, recebe resistência contra o dano que receber igual ao seu modificador de Destreza.

- **Pré-requisito:** 30%.

● **Flashback:** Os traumas que passou parecem acessar parte da sua mente e desbloqueia um conhecimento oculto... Ou talvez uma memória de outra pessoa? Escolha um antepassado que não seja a sua. Você recebe a habilidade desse antepassado.

● **Foco em Perícias:** Escolha uma perícia, você recebe +2 em testes dessa perícia, esse bônus não funciona para testes de ataque. Você pode pegar essa habilidade múltiplas vezes, para perícias diferentes.

- **Pré-requisito:** Treinado na perícia.

● **Fuga Acrobática:** Você já correu o suficiente para saber os melhores lugares para pular e evitar o perigo. Em uma cena de perseguição, você pode gastar

1 PP para substituir o teste de Atletismo por Acrobacia, podendo fazer isso em todos os testes (ao invés de apenas uma vez).

- **Pré-requisito:** Treinado em Acrobacia.

● **Frio e Calculista:** Você sabe demais e isso tem tornado mais apático para as situações traumatizantes. Você adiciona a sua inteligência na resistência de dano mental.

● **Insistente:** Você não se cansa até encontrar as suas pistas. Quando falha um teste de encontrar pistas, pode gastar 1 PP para fazer o teste novamente e recebe +1 a cada teste que falha.

● **Leitura Fria:** Você estudou técnicas de "leitura fria", a capacidade de analisar e compreender uma pessoa através de suas mais sutis reações. Uma vez a cada descanso, se passar alguns minutos interagindo com uma pessoa, ou mesmo observando-a no mesmo ambiente, você pode fazer três perguntas pessoas sobre ela, tais como "Qual seu filme favorito?", "Qual sua profissão?" "Ele tem algum animal de estimação?". O mestre pode responder as perguntas com a verdade ou se negar a responder, mas, para cada pergunta não respondida, você recebe 2 PP temporários que duram até o fim da missão. Esta habilidade só pode ser usada uma vez em cada pessoa, e apenas em NPCs.

- **Pré-requisito:** Treinado em Intuição.

● **Mandão:** Você é amedrontador e isto faz com que você possa forçar sua vontade sobre os inimigos como uma ação de movimento. Isto, lhe faz poder ordenar que um inimigo faça uma ação, o inimigo deve fazer um teste de Vontade (DT Carisma), caso falhe ele deve obedecer a uma ordem simples, como pare, ande, largue, este item ou fuja.

● **Maníaco Explosivo:** Você tem um apreço estranho (e até mesmo perigoso) com as suas granadas explosivas, fazendo-as ser mais efetivas. Todas as suas granadas causam 2d6 a mais de dano. Adicionalmente, quando lança uma granada, pode gastar 2 PP para aumentar a DT em +2.

● **Mãos Rápidas:** Ao fazer um teste de prestidigitação, você pode gastar 1 PP para fazê-lo como uma ação livre.

- **Método Didático:** Em cenas de investigação, você pode gastar 2 PP para ensinar um aliado a usar uma perícia que somente pode ser utilizada se treinado, como medicina ou pilotagem. O aliado consegue realiza-la até o fim da cena e tendo um bônus de +1. Você precisa ter treinado na perícia escolhida para conseguir ensiná-lo.
 - **Pré-requisito:** 30%.
- **Migue:** Não existe nada que você não possa fazer, ou que pelo menos não tente fazer. Você pode fazer testes de perícia somente treinadas mesmo não tendo treinamento nelas e uma vez por cena, pode receber o bônus de Faz-Tudo sem gastar PP.
- **Movimento Ágil:** Durante uma cena de ação, pode gastar 2 PP para receber uma ação de movimento adicional durante este turno. Essa ação pode ser usada para recuar ou se esconder.
- **Na Trilha Certa:** Sempre que tiver sucesso em um teste de procurar pistas durante uma cena de investigação, você recebe +1 no próximo teste.
- **Nerd:** Você é um repositório de conhecimento útil. Uma vez por cena, pode gastar 2 PP para receber uma informação útil para essa cena. A fonte de informação depende de acordo de como seu personagem sabe as coisas.
- **Ninja Urbano:** Você recebe proficiência com armas táticas de ataque corpo a corpo e +2 em rolagens de dano.
- **Ninja Veloz:** Você recebe +2 em rolagens de dano com armas táticas corpo a corpo e +2 em testes de ataque com essas armas.
 - **Pré-requisito:** Ninja Urbano.
- **Olhos de Predador:** Quando realiza um ataque furtivo em alcance Médio ou maior, você pode aumentar o dano em um passo, no caso, d8 ao invés de d6.
 - **Pré-requisito:** Ataque Furtivo.
- **Passa a Carteira:** Você recebe duas vantagens e +2 em testes de Furto.
- **Pensamento Ágil:** Uma vez por cena, durante uma cena de investigação, você pode fazer uma ação de procurar pistas adicional.
- **Perito em Explosivos:** Você soma o seu modificador de inteligência nas suas DT de explosivos e pode excluir dos efeitos da sua explosão um número de alvos igual a sua Inteligência.
- **Perito Medicinal:** Você adiciona +2d em todas as rolagens de cura que fizer, se curar 2d6, cura 4d6.
- **Pistoleiro:** Quando acerta um golpe crítico com uma arma de fogo de uma mão, você pode gastar 2 PP para realizar um ataque extra com a mesma arma e recebe +2 no teste de ataque.
- **Plano de Fuga:** A todo momento você está criando cenários imaginários e possibilidades na sua mente, pensando em estratégias que usaria para escapar de seus perseguidores. Você pode usar Inteligência ao invés de Força para criar obstáculos em uma perseguição. Além disso, uma vez por cena, pode gastar 3 PP para dispensar o teste e ser bem-sucedido nesta ação.
- **Primeira Impressão:** Ganhá duas vantagens no primeiro teste que envolva Carisma em uma cena.
- **Remoer Memórias:** Sua mente está constantemente remoendo as suas memórias do passado. Quando faz um teste de atributo com Inteligência, você recebe +5 na rolagem.
 - **Pré-requisito:** Inteligência I.
- **Resistir à Pressão:** A ansiedade de correr contra o relógio de alguma forma o deixa mais eficiente. Uma vez por cena de investigação, no final de cada cena você pode gastar 5 PP para coordenar os esforços finais de seus companheiros. A urgência da investigação aumenta em 1 rodada, e durante esta rodada adicional todos os personagens (incluindo você) recebem +2 em testes de perícia.
 - **Pré-requisito:** Treinado em investigação.
- **Resoluto:** Ao curar alguém do estado de enlouquecendo, o aliado recupera +1d8 + Carisma de pontos de sanidade e fica com resistência mental 5 até o fim da cena (esta habilidade só funciona uma vez por cena para cada aliado).
 - **Pré-requisito:** Treinado em Diplomacia ou Religião.

- **Saber é Poder:** Suas técnicas e astacias te ajudam até em situações de combate. Durante um combate, se você encontrou alguma pista ou documento, você fica ainda mais motivado por estar conseguindo desvendar o mistério, mesmo com as complexidades de um combate! Você ganha 2d4 + 2 PP temporários e se atacar, pode gastar 2 PP para receber +4 neste próximo ataque.

- **Sangue Frio:** Sua mira faz seus acertos serem ainda mais brutais. Toda vez que utiliza a ação mirar com uma arma de disparo ou fogo, você pode gastar 1 PP para receber +5 na rolagem de dano. Você pode gastar PP adicionais para aumentar o bônus na rolagem em +5 igual ao seu valor de Inteligência.

Pré-requisito: Mira de Elite.

- **Sinais:** Você consegue ler as pessoas, sabendo quando estão mentindo, por isto, recebe +4 em Intuição e Rastrear.
- **Transação Violenta:** Ao utilizar discurso motivador, todos seus aliados recebem +1 em testes e em rolagens de dano para cada vantagem que tiverem.
 - **Pré-requisito:** Discurso Motivador.
- **Vai, tenta me acertar:** Quando um inimigo erra um ataque contra você, você recebe 1 PP temporários. Você pode receber um valor de PP temporários na cena por este efeito igual ao seu valor de Destreza.

Subclasses de Especialista -

Chegando nos 15%, um novo caminho é aberto para os Especialista resolverem os seus desafios, definindo como eles suas missões, você pode escolher entre sete subclasses e ganha a habilidade de acordo com o nível que pegou. Você tem essa escolha novamente nos níveis 30%, 45%, 65% e 99%, podendo escolher novamente a mesma subclass ou pegando a habilidade de outra, porém apenas dos níveis iniciais. Segue as Subclasses a seguir:

Ardiloso -

Se especializar em algo é coisa de gente chata, o bom é ser um pau para toda obra, coisa que você se especializou em fazer com maestria:

- **15% - Quebra-Galho:** Você já viveu de tudo e está pronto para qualquer situação, você pode gastar 1 PP para receber +2 em qualquer teste a sua escolha. A cada nova habilidade que possui desta subclass, pode gastar +1 PP para receber +1 neste bônus.
- **30% - Combatente Improvisado:** Pelas situações adversas da vida, você teve que aprender a lutar. Você recebe proficiência com uma arma tática, recebe +1 em testes de ataque com ela e sempre que faz um acerto crítico com a mesma, você recupera 2 PP. Além disso, você soma seu Carisma na rolagem do dano com a arma.
- **45% - Aposto:** Sua astúcia e improviso o faz sair de situações complicadas facilmente e até melhor do que entrou, tudo baseado na sorte da Aposto! Você faz uma aposta contra outro ser, NPC, Jogador ou até uma anomalia. Caso ele aceite, se você ganhar a aposta recebe 1 bônus entre:
 - +2 na perícia relacionada a aposta.
 - +5 em rolagens de dano.
 - +2 em resistência de dano.
 - +2 em defesa passiva.
 - -1 em um custo de poder ou habilidade.
 Para recusar uma aposta sua, o ser deve fazer um teste de Vontade (DT Carisma), caso passe a aposta não é concretizada. O ser só recebe bônus pela aposta se concretizá-la enquanto o ser com quem apostou está presente. Só se pode fazer 1 aposta por missão, os bônus de aposta duram do momento que foi concretizada até o fim da missão.
- **65% - Amigos da Cidade:** Você sempre tem um amigo com experiência para te ajudar em algo, você pode gastar contatar um desses amigos uma vez por cidade. Este amigo serve de aliado para ti durante a missão.
- **99% - Insolência:** Você não abaixa a cabeça perante nenhuma adversidade. Você adiciona seu Carisma na sua Defesa Passiva e pode gastar 2 PP para adicioná-la em qualquer teste ou em sua DT para resistir seus poderes e habilidades.

Atirador de Elite -

Um tiro e uma morte, você é perito em abater algo antes mesmo que ele vire um problema e principalmente sem ser visto.

- **15% - Mira de Elite:** Você recebe proficiência com armas de fogo táticas e soma o seu inteligência em rolagens de dano com essas armas. Adicionalmente,

você pode gastar 2 PP quando faz um ataque com uma arma de fogo para aumentar o grau do seu alcance em um e adicionar o seu modificador de inteligência no ataque.

- **30% - Feridas Dolorosas:** Quando usa a ação de mirar, você pode gastar 3 PP para quando atingir um alvo, mirar exatamente onde dói e ao acertar o tiro, o alvo tem que fazer um teste de Fortitude (DT Int) se não ficara sob as condições Fraco e Lento um número de rodadas igual ao seu modificador de Inteligência (Mínimo 1).
- **45% - Disparo Letal:** Quando usa a ação de mirar, você pode gastar 1 PP para aumentar em +2 a margem de crítico do próximo ataque que fizer até o final do seu próximo turno.
- **65% - Mira Mortal:** Você pode gastar 1 PP para fazer qualquer manobra usando ataques à distância, exceto agarrar. Adicionalmente, você tem +1 em margem de ameaça com ataques com armas de fogo.
- **99% - Um Tiro, Uma Morte:** Quando faz um acerto crítico com uma arma de ataque a distância, você pode gastar 5 PP para causar o dobro de dano.

Detetive -

Preferindo a parte mais analítica e cognitiva das missões, você se aperfeiçoou em desvendar os enigmas dos mais complexos até os mais simples enquanto ajuda seus aliados a derrotar monstros.

- **15% - Ideia Brilhante:** Sua mente trabalha mil vezes mais quando se trata de entender coisas e elaborar soluções. Você pode gastar 2 PP para receber uma ação adicional em uma cena de investigação. Adicionalmente, quando um aliado em alcance curto faz uma ação de procurar pistas, você pode gastar 1 PP para fazer com que ele adicione seu modificador de inteligência no teste.
- **30% - Sede de respostas:** Quando usa a habilidade Perito, você pode gastar o dobro de PP que gastaria normalmente para triplicar o bônus fornecido pelo treinamento, ao invés de duplicá-lo.
- **45% - Análise Aprofundada:** Documento não são nada além de quebra-cabeças para serem

solucionados. Quando está em uma cena de descanso, pode gastar uma ação para revisar os documentos já vistos e recebe +3 em testes referentes a eles e se passar no teste, recebe uma ação adicional nessa mesma cena de descanso. Adicionalmente, você recebe +3 em testes de Investigação, História e Percepção.

- **65% - Detetive Avançado:** Você recebe uma ação de investigação extra no primeiro turno de uma cena de investigação. Além disso, ao usar Faz Tudo e Perito, você gastar -1 PP nessas habilidades.
- **99% - Estudo Supremo:** Você ultrapassou o limite humano na capacidade em adquirir saberes, atingindo um novo patamar de treino. Escolha um número de perícias igual ao seu valor de Inteligência, você se torna Mestre nelas, recebendo um bônus de +5 ao invés de +4. Adicionalmente, você se torna perito em todas as perícias que é treinado.

Infiltrador -

Você é perito em infiltração, sabendo neutralizar alvos desprevenidos sem causar alarde. Combinando talento acrobático e destreza manual, superando os seus inimigos com a esperteza.

- **15% - Ataque Furtivo:** Você sabe atingir os pontos vitais de um inimigo distraído. Uma vez por rodada, quando atinge um alvo desprevenido com um ataque (corpo a corpo ou em alcance curto), ou um alvo que você esteja flanqueando, você pode gastar 1 PP para causar um número de dados de dano adicional igual a metade do limite de PP (arredondado para cima). Por exemplo, se um personagem nos 45% faz um ataque furtivo, o seu limite de PP pela metade é 5, então pode gastar 1 PP para causar 5d6 de dano adicional em seu ataque.
- **30% - Mira Firme:** Ao realizar um ataque contra um ser, você pode gastar uma ação de movimento e 2 PP para realizar um ataque furtivo mesmo não tendo os requisitos para ativa-lo. Adicionalmente, você adiciona o seu modificador de Inteligência em testes de Acrobacia, Atletismo, Furtividade e Prestidigitação.
- **45% - Analisar Oponente:** Você pode selecionar um alvo e gastar 4 PP, fazendo um teste de intuição ou

tática contra a enganação do alvo, se passar, você sabe o menor valor entre as perícias Fortitude, Reflexos e Vontade. Adicionalmente, quando utiliza ataque furtivo contra esse alvo, dobra a quantidade de dados bônus durante apenas um ataque.

- **65% - Sombra Fugaz:** Quando faz um teste de furtividade após atacar ou fazer outra ação chamativa, você pode gastar 2 PP para não sofrer a penalidade no teste. Além disso, pode gastar 1 PP para se esconder sem cobertura.
- **99% - Assassinar:** Quando utiliza Analisar Oponente, pode gastar +6 PP para analisar até os últimos detalhes e fraquezas do alvo, fazendo com que o bônus dobrado dure uma quantidade de ataques igual ao seu valor de Inteligência. Adicionalmente, quando faz um ataque com esta condição, você pode gastar 5 PP para tentar matar o alvo instantaneamente, que tem de fazer um teste de Fortitude (DT Int), se falhar, ele irá entrar em morrendo ou só inconsciente (a sua escolha).

Socorrista -

Você é treinado em técnicas de primeiros socorros e tratamento de emergência, o que torna você um membro valioso para qualquer grupo de agentes. Ao contrário dos profissionais de saúde convencionais, você está acostumado com o campo de batalha e sabe tomar decisões rápidas no meio do caos:

- **15% - Paramédico:** Você pode usar uma ação padrão e 2 PP para curar 2d8 + 2 pontos de vida de um aliado adjacente. Você pode curar +2d8 respectivamente em 30%, 45%, 65%, 80% e 99%, gastando +1 PP por 2 dados adicionais de cura.
- **30% - Danos Colaterais:** Caso um aliado tenha recebido dano em sua sanidade na última rodada, você pode gastar 5 PP e uma ação de movimento para tratar a mente dele, recuperando metade dos pontos de sanidade que perdeu do dano. Adicionalmente, você pode gastar uma ação completa 4 PP para recuperar 2d6 + Carisma de pontos de sanidade de um alvo curto.
- **45% - Equipe de Trauma:** Você pode usar uma ação padrão e 2 PP para remover uma condição negativa (exceto morrendo) de um aliado adjacente. Adicionalmente, quando utiliza quaisquer habilidades dessa subclasse em algum alvo, ele recebe +2 em defesa passiva e em testes de resistência até o início de seu próximo turno.

- **65% - Resgate:** Uma vez por rodada, se estiver em alcance curto de um aliado machucado ou morrendo, você pode se aproximar do aliado com uma ação livre (desde que possa fazê-lo usando seu deslocamento normal). Além disso, sempre que curar PV ou remover condições aliado, você e o aliado recebem +2 na Defesa até o início de seu próximo turno. Por fim, para você, o total de espaços ocupados por carregar um ser é reduzido pela metade.
- **99% - Reanimação:** Uma vez por cena, você pode gastar uma ação completa e 10 PP para trazer de volta a vida um ser que tenha morrido na mesma cena.

Negociador -

Você sabe que o melhor caminho para solucionar as coisas não é por meio de poderes ou combates e sim com uma boa conversa, mesmo que ela seja intimidadora. Você aperfeiçoou as suas habilidades sociais e sua boca é sua maior arma:

- **15% - Eloquência:** Você pode usar uma ação completa e 1 PP por alvo em alcance curto para afetar personagens com sua fala. Faça um teste de Atuação, Diplomacia, Enganação, Persuasão ou Intimidação contra a Vontade dos alvos. Se você vencer, os alvos ficam fascinados enquanto você se concentrar (uma ação padrão por rodada). Um alvo hostil ou que esteja envolvido recebe +2 em seu teste de resistência e tem direito a um novo teste por rodada, sempre que você se concentrar.
- **30% - Eu Conheço um Cara:** Uma vez por missão, você pode ativar sua rede de contatos para pedir um favor, como por exemplo trocar todo o equipamento do seu grupo (como se estivesse em uma segunda fase de preparação), conseguir um local de descanso luxuoso ou mesmo ser resgatado de algum local. O mestre sempre tem a palavra final caso o bônus pode ser usado ou não e qual o jeito.
- **45% - Discurso Motivador:** Você pode gastar uma ação padrão e 4 PP (e um bom discurso) para inspirar seus aliados com suas palavras. Você e todos os seus aliados em alcance curto ganham uma vantagem em testes até o final da cena. A partir de 65%, você pode gastar 8 PP para aumentar em duas vantagens.
- **65% - Acordo de Guerra:** Você pode fazer um acordo com seu inimigo, para benefício "mútuo" dos dois. Você

gasta uma ação padrão e 2 PP para isto, você diminui a Defesa deste inimigo em um valor igual ao seu valor de Carisma.

- **99% - Truque de Mestre:** Acostumado a uma vida de manipulação e fingimento, você pode gastar 2 PP para simular o efeito de qualquer habilidade que você tenha visto um de seus aliados usar durante a cena. Você pode ignorar os pré-requisitos da habilidade, mas ainda precisa pagar todos os seus custos, incluindo ações, PP e materiais. Essa habilidade, usa os seus parâmetros de jogo ao ser utilizado, então, se seu limite de PP for menor que a do seu aliado, você não irá conseguir usá-la da mesma forma que ele.

Técnico -

Sua principal habilidade é a manutenção e reparo de valiosos equipamentos, às vezes até os melhorando. Seu conhecimento técnico também permite que improvise ferramentas com o que tiver:

- **15% - Gambiarra:** Sabendo se virar apenas de tralhas, você pode improvisar equipamentos com materiais ao seu redor. Você pode gastar uma ação completa e 2 PP para criar um equipamento que não seja uma arma ou armadura de até 20 de custo. Ao final da cena, seu equipamento improvisado se torna inútil. Em 30%, o custo vai para 40, em 45%, 60.
- **30% - Inventário Otimizado:** Você soma o dobro do seu modificador de Inteligência à sua capacidade de carga de inventário. Por exemplo, se você tem 2 de Força e 4 de Inteligência, você tem um total de 20 espaços.
- **45% - Oficina de Campo:** Todos os equipamentos gerais (não inclui armas e armaduras) tem o custo diminuído em -5 para você.
- **65% - Remendão:** Durante uma cena de descanso, pode gastar 5 PP para adicionar uma modificação a um número de itens igual ao seu valor de Inteligência, as modificações podem ser diferentes entre si e duram até o final da cena em que o item for utilizado. Adicionalmente, você escolhe um número de itens igual ao seu valor de inteligência para terem seu custo reduzido em -10 para você.

- **99% - Preparado Para Tudo:** Você sempre tem o que precisa para qualquer situação. Sempre que precisar de um item qualquer, pode gastar uma ação de movimento e 3 PP a cada 10 de Custo do item para lembrar que colocou ele no fundo da bolsa! Depois de encontrado, o item segue as regras normais de inventário. Adicionalmente, quando usa remendão, pode gastar 10 PP para adicionar duas modificações ao invés de apenas uma.

Criptólogo -

Você passou grande parte da sua vida se especializando não em si mesmo, mas sim nos padrões e trejeitos dos seus inimigos, sempre encontrando o melhor jeito para acabar com eles de maneira rápida e eficiente.

- **15% - Compendium:** Dedicando sua vida inteira a analisar padrões, você sabe como atingir os pontos fracos de anomalias e anarquistas que encontrava, então criou um compendium anotando esse conhecimento de padrões. Escolha um tipo de ameaça entre humano, animal, anomalias de Tempo, Mente, Alma, Transformação, Espaço, Realidade ou Poder. Você recebe +2 em rolagens de dano e +2 em testes de resistência contra esse tipo de inimigo. Em 35% o bônus aumenta para +3 e em 75% para +4. Além disso, você pode gastar uma de suas ações em cena de descanso para trocar um tipo de ameaça que esteja listado.
- **30% - Observador:** Você se especializou em detectar quaisquer tipos de movimentos e pensamentos dos seus alvos, se tornando uma máquina em os matar. Quando você realiza um ataque contra um alvo que esteja no seu Compendium, pode gastar 1 PP para receber +2 no teste de ataque e aumenta em um dado na rolagem de dano. Adicionalmente, você escolhe mais um tipo de ameaça das listadas.
- **45% - Lida como um Livro:** Qualquer confronto com um inimigo listado em seu compendium já passa na sua cabeça antes mesmo de começar fazendo com que nada mais lhe afete como antes. Você automaticamente passa em testes de sanidade contra os seres listados no seu Compendium, e, uma vez por

cena, você pode gastar 6 PP e uma ação completa e escolher uma ameaça em alcance curto para revelar as suas fraquezas, todos os seus aliados recebem o seu bônus de Compendium até o final da cena. Adicionalmente, você escolhe mais um tipo de ameaça das listadas.

- **65% - Decorar Fraquezas:** Você sabe como buscar a fraqueza de qualquer ser que já enfrentou. Uma vez por cena, pode gastar 5 PP e uma ação de movimento para ter seus bônus de Compendium e Observador dobrados até o final da cena
- **99% - Bibliotecário da Morte:** Você já lutou tanto contra as coisas que odeia que sempre sabe o que fazer. Quando acerta um ataque contra uma criatura que está listada no seu Compendium, você pode gastar 2 PP para o ataque ser considerado um crítico. Caso o ataque for um crítico natural, pode gastar 2 PP para o dano ser dobrado.

Alquimista -

Especial – Necessita ser treinado em Ciências

Você é fascinado em descobrir os segredos da ciência e do mundo natural, e está constantemente experimentando com poções em seu laboratório caseiro ou em campo para qualquer eventualidade, porém, agora vai testar em verdadeiros inimigos.

- **15% - Produzir Elixires:** Seus estudos o ensinaram a criar frascos e poções que variam de efeitos para diversas situações e a sua duração também varia, porém se não listado duram até o fim da cena. Para produzi-los é necessário gastar o PP listado, fazer um teste de Ciências (DT 5 + PP gasto) e 1 minuto, eles não possuem espaço seguro por você, porém para outros pesam 1. Em alguns elixires, você pode aprimorá-los para formas mais fortes ou durações maiores. Elixires tem de ser consumidos para terem seus efeitos ativos e usar um elixir gasta uma ação de padrão.

- **Elixir da Agilidade:** Compostos enzimáticos neste elixir fortalecem e incitam os músculos de suas pernas.
 - **3 PP** - Você recebe +3m de deslocamento.

65% - Elixir da Resiliência: Este elixir é feito com componentes que aumentam a resistência ao dano.

- **6 PP** - Você recebe +3 de deslocamento e uma ação de movimento.
- **9 PP** - Você recebe +3 de deslocamento e uma ação padrão.
- **Elixir da Serenidade:** Uma espécie de antídoto que o protege de toxinas.
 - **3 PP** - Você recebe vantagens em testes de Fortitude.
 - **6 PP** - A duração vai até 1 hora.
 - **9 PP** - A duração é até 1 dia.
- **Elixir da Vida:** Aceleram os processos de cura e sistema imunológico naturais do corpo.
 - **3 PP** - Você restaura 3d6.
 - **5 PP** - Você restaura 5d6.
 - **7 PP** - Você restaura 7d6.
- **30% - Amiguinhas Explosivas:** Você é capaz de criar bombas com diversos regentes e componentes que as fazem de um estrago muito grande! Montar as bombas exige uma ação de descanso e 6 PP para construir um número de bombas igual ao seu modificador de Inteligência:
 - **Emaranhapé:** Uma bolsa cheia de substâncias grudentas. Quando atinge um ser com uma bolsa emaranhapé, esse fica completamente grudado com as substâncias, ficando agarrado e imóvel. O alvo tem de gastar uma ação padrão e fazer um teste de Atletismo contra a DT (Des), para cada falha do alvo, ele recebe +2 em seu próximo teste.
 - **Frasco de Ácido:** Este frasco cheio de ácido faz com que a pele do alvo seja rapidamente

- destruída. Todos os alvos dentro do alcance da bomba sofrem 4d6 de dano de ácido (Fortitude reduz metade DT Des) e se falharem, continuam sendo perfurados pelo ácido, sofrendo 4d6 de dano de ácido de novo até passarem no teste.
- **Kaboom:** Um misturado de diversos componentes explosivos (e perigosos!). Todos os alvos dentro do alcance sofrem 8d12 de dano de impacto e se forem levados a 0 PV, viram pó, um teste de Fortitude (DT Des) reduz o dano pela metade. Porém, diferente das outras granadas, tem um especial, caso o ser que esteja segurando essa granada sofre algum golpe, tem de jogar 1d6, caso a rolagem caia em 1, a bomba explode de seus equipamentos (Quem estava segurando a bomba não faz teste, tornando o dano por completo).
 - **45% - Nem sei como fiz isso:** Ao longo de seus estudos e experimentos, você fez do mais simples ao mais insano, sempre tomando o mínimo e o máximo de cuidado possível para não falhar em nenhuma execução, porém, algo incrível aconteceu, por puro engano e sorte, você produziu um item novo e sabe exatamente o que faz, porém não tem ideia de como o reproduzir! Talvez tenha esquecido de fazer as anotações ou simplesmente o fez enquanto bêbado, pouco importa, você sabe que isso fará a maior das diferenças! O item pode ser uma bomba com um efeito de explosão em escalas inimagináveis, uma arapuca perfeita ou um elixir que aumente permanentemente um atributo seu, os efeitos variam, mas tudo tem de ser concordado com o seu mestre.
 - **65% - Elixires Potentes:** Passando tanto tempo com as suas criações poderosas, você se aperfeiçoou na arte de criá-las. Quando cria um elixir, você não precisa mais realizar um teste de ciência para o mesmo, adicionalmente, você pode criar os elixires como uma ação padrão. Adicionalmente, o custo para criar os seus elixires reduz em -1 PP.
 - **99% - Eu sei como fiz isso:** Muito tempo se passou desde a sua criação mais insana, o que lhe deu tempo e estudo o suficiente para lembrar como você a criou, permitindo a recrivar ou até mesmo fazer modificações para tal. Para recrivar o item ou fazer modificações a ele é necessária 1 semana apenas trabalhando no item, você pode também gastar 20 PP para reduzir o tempo para apenas 1 dia.
- Aumento de Atributo:** Ao chegar em 20% de Exposição, o seu personagem está se aperfeiçoando nas próprias características. Você chega ganha +2 pontos para distribuir em seus atributos, não tendo mais o limite de 3 pontos máximos e sim 5 pontos máximos. Essa escolha chega novamente nos níveis 50%, 80% e 95%.
- Treinamento Melhorado:** Ao chegar em 35%, você se aperfeiçoa nas perícias que é treinado, as aumentando em uma categoria (melhorado para superior, superior para calejado). O número de perícias que pode melhorar é 6 + Inteligência. Essa escolha chega novamente em 70%.
- Ascensão:** Quando chega em 50%, você pode escolher entre ganhar uma habilidade de classe, habilidade de poder, uma habilidade inicial de alguma subclasse da sua classe ou criar uma Ascensão da individualidade de seu personagem caso possua os requisitos (veja *Ascensão ao Inexistente*).

Novas Habilidades de Especialista

- ❖ **Alto Astral.** Estar ao seu lado é o melhor remédio para aqueles que sofrem. Todos os seus aliados em alcance curto recebem RD mental igual ao seu treinamento de Atuação, Diplomacia ou Tática.
- ❖ **Atacar Sempre.** Se você já se moveu dentro de seu turno e realizou um ataque corpo a corpo contra um alvo, você pode gastar 2 PP para realizar um ataque corpo a corpo extra contra o mesmo alvo ou desengajar como uma ação livre.
- ❖ **Carisma Envolto.** Seu Carisma lhe leva longe. Escolha duas perícias com o atributo de Inteligência ou Sabedoria, elas passam a ser usadas com Carisma. Além disso, você pode usar Carisma para calcular a quantidade de perícias extras que recebe quando escolhe a classe nos graus de treinamento de melhorar perícia.
- ❖ **Furtivo e Letal.** Por mais que existam outros métodos de atacar os pontos fracos de seus alvos, você sabe que o melhor vai ser sempre quando ele não estiver esperando. Quando usa *Ataque Furtivo* em um ser que esteja desprevenido, os dados de dano da habilidade aumentam em um passo (d6 para d8, d8 para d10 e por fim d10 para d12). Pré-requisito: *Ataque Furtivo*.
- ❖ **Instinto Investigativo.** Mesmo em ambientes escuros, você consegue se situar. Se estiver cego ou ofuscado, você pode gastar 1 PP para aprimorar seus outros sentidos (como tato ou olfato) para receber imunidade a estas condições até o fim da rodada. Além disso, em testes de resistência que envolvam receber essa condição, você adiciona seu valor de Percepção no teste. Pré-requisito: Treinado em Percepção.
- ❖ **Na Mira.** A precisão na hora de um disparo faz toda a diferença. Quando usa a ação mirar, você recebe +1 no teste de ataque e +5 na rolagem de dano.
- ❖ **Na Ponta da Língua.** Você sempre sabe o que falar e usa sua malandragem para conseguir o que quer. Você pode gastar 1 PP para fazer um teste de Diplomacia com vantagem e recebe +1 no mesmo e sempre que passar em um teste para mudar a atitude de um alvo, muda a atitude a até duas categorias.
- ❖ **Passar Conhecimento.** Uma vez por sessão de jogo, você e um alvo podem gastar uma ação de descanso para que

você ensine a ele algo que você aprendeu durante sua vida como agente da ordem. Até o fim da sessão, ou até que o alvo escolha dormir em uma próxima cena de descanso (o que vier primeiro), o alvo recebe uma habilidade de classe que você possua, mas deve cumprir seus pré-requisitos. Se você morrer antes da duração da habilidade acabar, o personagem adquire a habilidade ou treinamento em perícia adquirido por ela permanentemente, como uma forma de honrar seu legado e sua amizade.

- ❖ **Perícias Auxiliares.** Seu conhecimento é vasto e lhe ajuda em todas as oportunidades que estão a vir. Você passa a receber Pontos Auxiliares ou PA. O valor desses pontos é definido pelo tipo de treinamento que você tem em todas as perícias, se for calejado, aumenta em +2, se for experiente, aumenta em +3 e por fim se for versado, aumenta em +4. Então por exemplo, se for calejado em 5 perícias e experiente em outras 4, terá um total de PA igual a 13. As perícias em que você é treinado dão bônus dobrados aos seus PA. Os PA podem ser usados em qualquer teste, e você pode usar um valor máximo de PA em um teste igual ao seu limite de PP. Você recupera metade dos seus PA quando usa a ação ler em um descanso.
- ❖ **Preparo Constante.** Ser um especialista envolve não perder a concentração em nenhum momento, sempre estando atento para quaisquer sinais pequenos de perigo. Você recebe +2 em Iniciativa e quando faz um teste da mesma para decidir a ordem de turnos, você pode gastar 2 PP para fazer o teste com vantagem. Além disso, em testes para decidir a ordem de turnos, caso rolar um 9 tem os mesmos efeitos que rolar 10.
- ❖ **Rolamento Defensiva.** Aprendendo com os jogos ou apenas com as lutas que teve, você sabe como desviar bem de ataques. Sempre que for sofrer dano (exceto mental), você pode gastar 2 PP para reduzir esse dano à metade. Após usar esta habilidade, você fica caído. Você não pode usar esta habilidade enquanto estiver caído.
- ❖ **Sentar o Dedo.** A experiência fez com que você se acostumasse com o recuo das armas de fogo. Você não recebe penalidades ao dar uma rajada com uma arma de fogo e recebe +1d em suas rolagens de dano quando realiza rajadas.

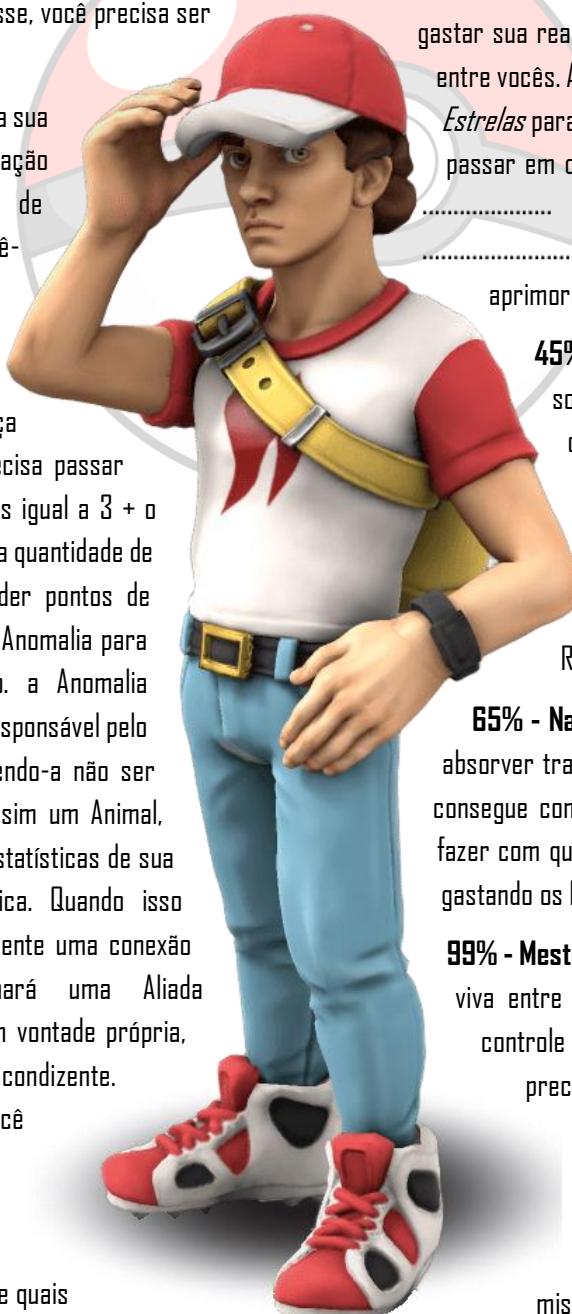
Novas Subclasses de Especialista

Treinador de Monstros

As anomalias vêm diretamente do Inexistente para aterrorizar a vida de todos presentes no Universo, sendo guiadas por motivos maléficos e cruéis, não tendo piedade de ninguém... ninguém exceto você. Por algum motivo estranho, como uma afinidade forte o suficiente ou simplesmente destino, você consegue domar essas criaturas horríveis, fazendo com que as mesmas percam a conexão com as entidades maleficas que a possuem e consiga se juntar a você.

Especial: Para escolher esta subclasse, você precisa ser treinado em Adestramento.

15% - Conexão Bizarra. Por conta da sua coragem e capacidade de manipulação incrível, você se tornou capaz de adestrar anomalias e até mesmo fazê-las suas companheiras. Você pode gastar uma ação completa e 3 PP para fazer um teste de Adestramento contra a Presença Caótica de uma anomalia. Você precisa passar neste teste uma quantidade de vezes igual a $3 + \text{o Poder da Anomalia}$. Caso consiga essa quantidade de sucessos, você pode escolher perder pontos de Sanidade igual ao valor de Poder da Anomalia para expulsar os males de seu corpo. A Anomalia lentamente se acalma e a entidade responsável pelo seu controle perde a conexão, fazendo-a não ser mais considerada uma Anomalia e sim um Animal, porém ainda possui todas as suas estatísticas de sua ficha, tirando sua Presença Caótica. Quando isso acontece, a Anomalia em questão sente uma conexão forte com você e se tornará uma Aliada permanentemente, porém ainda com vontade própria, fazendo as ações que achar mais condizente. Enquanto ela conseguir te ouvir, você pode tentar comandá-la em seu turno, gastando 2 PP e fazendo um teste de Adestramento contra a Vontade dela, se passar, você escolhe quais ações ela irá fazer no turno dela, se falhar, ela age com



vontade própria, porém ela nunca vai atacar algum aliado seu, a não ser que o aliado seja hostil primeiro. Você só consegue usar esta habilidade em anomalias de VD que conseguiria enfrentar normalmente. Você pode ter monstros até I + Poder.

30% - Ela Anônomo. Sua conexão com suas anomalias treinadas cresce a níveis absurdos, permitindo uma energia incomum e permitindo treinos diferentes. Sempre que uma anomalia domada estiver em uma distância média de você, você pode gastar uma ação padrão e 3 PP para compartilhar uma de suas resistências com ela ou receber uma resistência que ela possua até o fim da cena e sempre que a anomalia sofre dano, você pode gastar sua reação e 2 PP para dividir o dano igualmente entre vocês. Além disso, você pode gastar uma *Folga das Estrelas* para fazer um treinamento com a Anomalia, se passar em dois testes de Adestramento ($DT 5 + 1$ por cada 20 de VD da anomalia), caso passe, ela é treinada e aumenta em 20 a VD, aprimorando a ficha.

45% - Mente sobre o Monstro. Seu domínio sobre suas anomalias cresce. Ao tentar comandar uma anomalia domada, você pode gastar +2 PP para passar automaticamente no teste de Adestramento. Além disso, suas Anomalias tem seu valor de Vontade em RD a dano físicos.

65% - Natureza Devota. Suas anomalias passam a absorver traços de sua determinação e força. Quando consegue comandar uma anomalia domada, você pode fazer com que elas usem uma habilidade ou poder sua, gastando os PP necessários para tal.

99% - Mestre dos Monstros. Você se torna uma lenda viva entre as anomalias, um verdadeiro mestre no controle dessas criaturas impossíveis. Você não precisa mais fazer testes para comandá-las, apenas para comandos complexos (como se jogar em um perigo mortal), mas por padrão, suas anomalias sempre seguem suas ordens. Além disso, uma vez por missão, você pode treinar uma anomalia como no efeito *Ela Anônomo* com uma ação de descanso.

Arqueiro

Você dominou a arte do combate à distância, refinando sua técnica ao extremo. Suas flechas não erram, seus disparos são devastadores e sua maestria com projéteis o coloca entre os maiores atiradores da história.

Especial: Os efeitos em armas de disparo desta subclasse não afetam armas de fogo.

15% - Foco Imppecável. Sua experiência com armas de disparo lhe levou a um novo patamar, permitindo que você ajuste rapidamente os disparos que faz. Se errar um ataque à distância com uma arma de disparo, você pode gastar 1 PP para refazê-lo, porém deve aceitar o novo resultado. Além disso, ataques realizados com arma de disparo por você aumentam em uma categoria de alcance (curto para médio, médio para longo e longo para extremo) e você adiciona sua Sabedoria em seus testes de ataque com armas de disparo.

30% - Tiro Perfeito. Você aprende a manipular seus projéteis para que sempre alcancem o melhor ângulo de impacto. Seus ataques à distância com armas de disparo ignoram cobertura parcial e caso você acerte um ataque em um inimigo que esteja em alcance médio ou longo, você recebe +2d ou +3d de dano adicional em sua rolagem de dano, respectivamente. Por fim, você adiciona sua Sabedoria em suas rolagens de dano com armas de disparo.

45% - Projéteis Avançados. Seu conhecimento sobre flechas e viroteis permite que você modifique seus próprios projéteis. Você passa a poder colocar as modificações Dum e Explosiva em suas flechas e passa a poder colocar as modificações abaixo:

- **Afiada.** A flecha tem a sua ponta extremamente afiada e fina, porém poderosa. Utilizar essas flechas requer uma ação completa ao invés de uma ação padrão. Quando realiza o disparo em um alvo, todos na linha de disparo entre você e o alvo também se tornam alvos. Neste caso, apenas faça um teste de ataque contra a defesa de todos os alvos, se acertar, causa o dano normalmente. Para cada alvo que foi acertado, os alvos posteriores a ele recebem +1 na Defesa.
- **Flamejante.** Você coloca óleo na flecha com uma ação de movimento, que passa a pegar fogo. Você adiciona +1d6 de dano de fogo adicional em suas rolagens de dano e quando

acerta um ataque crítico, deixa o alvo em chamas. Ao fim da cena, essas flechas não podem mais ser usadas.

- **Marcadora.** Essa modificação é posta em apenas uma flecha da aljava, que possui um pequeno aparato em sua ponta que marca um alvo alvejado. Ao acertar um ataque utilizando essa flecha, você facilita a sua própria mira, recebendo vantagem em testes de ataque contra o alvo. O alvo pode retirar a marca gastando uma ação padrão e um teste de Força (DT igual ao teste de ataque que lhe acertou).
- **Perfurante.** A flecha é preparada para quebrar totalmente a Defesa do alvo, fazendo com que seus disparos tenham redução de RD 5.

Você também pode gastar uma ação de descanso e 5 PP para colocar uma modificação em flechas que não possuem nenhuma modificação.

65% - Ritmo da Arquearia. Você aprendeu a maximizar sua eficiência em combate, eliminando desperdício de movimento ao atirar. Quando realiza um ataque à distância com uma arma de disparo, pode gastar 2 PP para realizar um ataque extra. Além disso, sempre acerta um ataque crítico com uma arma de disparo, você recupera 1 PP.

99% - Lenda da Artilharia. Você se tornou um atirador lendário, alguém cujos disparos são impossíveis de prever ou evitar. Você adiciona sua Sabedoria em sua margem de ameaça em armas de disparo e você aumenta o passo de dano de suas armas de disparo em +2 e os PP que recupera ao acertar um ataque crítico passa a ser 2 PP, ao invés de 1 PP. Além disso, você recebe uma modificação ou encantamento em uma arma de disparo que possui a sua escolha.

Hacker

Você é especialista em quebras de defesas cibernéticas, analisando sistemas e computadores de forma diferente das outras pessoas. Com esforço, você treinou ao ponto de conseguir fazer seu trabalho com maestria, sem muitas dificuldades. Você consegue hackear coisas e associar tecnologia com as coisas menos tecnológicas possíveis, já que no fundo, sua principal função é resolver problemas e quebrar códigos.

Especial: Para adquirir esta subclasse você precisa ser treinado em Tecnologia.

15% - Habilidades de Programação. Sua mente foi treinada para reconhecer padrões e qualquer tipo de interferência nos tipos de informações existentes. Você recebe treinamento em Manufatura (TI) (se já for treinado, se torna experiente) e recebe uma ação de descanso adicional em cenas de descanso, porém essa só pode ser usada para ler ou manutenção. Por fim, se você tiver um dispositivo conectado a rede elétrica de um local ou na Internet, você pode gastar 1 PP para substituir um teste de perícia por Tecnologia.

30% - Contatar a Ordem. Você possui o acesso a rede de informações da sua organização, que lhe permite ver e analisar os vários arquivos guardados em seu sistema, possibilitando ser mais versátil em interações complicadas. Quando faz um teste de Tecnologia e possui alguma forma de ver a rede de informações, como possuir Internet ou algum rádio comunicador, você pode aumentar a execução do teste em um passo (livre para movimento, movimento para padrão, padrão para completa e completa para 2 rodadas) para possuir um sucesso automático no teste. Por fim, você adiciona Tecnologia nas perícias que é perito, se já for, você gasta -1 PP quando utiliza essa habilidade em testes de Tecnologia.

45% - Drone da Conexão Neural. Buscando expandir seu leque de possibilidades investigativas, você desenvolveu um drone para reconhecimento e defesa à distância, pois ao invés de controla-lo com um controle remoto ou um celular, você o conectou com a sua própria mente. Você possui um drone que não consta para seu Custo, que possui as mesmas estatísticas, porém seu PV é a sua Inteligência² + Tecnologia * 2, RD a dano 5, visão no escuro e você pode controlar seu movimento com uma ação livre. Além disso, o drone é acoplado com uma pequena

arma para ser capaz de se defender. Essa arma tem as mesmas estatísticas que uma pistola e você pode atacar com o drone em seus turnos com uma ação livre, onde o mesmo faz um teste de ataque usando a sua Tecnologia. Essa arma pode ser modificada.

65% - Upgrades. Seu conhecimento vasto sobre tecnologia te levou a novos patamares. Você recebe +1 em Inteligência. Além disso, você pode gastar sua Folga das Estrelas para conseguir aprimorar permanentemente armas, porém cada arma só pode ter um aprimoramento. Fazer isso requer dois testes de Tecnologia (DT 10 + 1 para cada 5 de Custo da arma). Se obter sucesso, a arma ganha um dos aprimoramentos a seguir:

- **Ameaça Aprimorada.** A arma tem a sua potência aumentada, aumentando seu passo de dano em um. Diferente dos outros aprimoramentos, este pode ser pego até um total de +3 passos em uma mesma arma.
- **Chamas.** Programa um mecanismo para incendiar a lâmina ou as balas, no momento que são disparadas, causando +1d6 de dano de fogo (este dano é aumentado em críticos) e deixando o alvo em chamas.
- **Eletrocutar.** Programa um mecanismo para juntar eletricidade com sua arma, causando +1d4 de dano elétrico (este dano é aumentado em críticos) e deixando o alvo eletrizado até o fim de seu próximo turno.

99% - Torreta. Você sabe que o melhor jeito de invadir um sistema é aniquilando qualquer defesa que o possui, por isso, construiu uma torreta portátil capaz de eliminar tudo. A torreta pesa 4, possui PV 100 e RD 20, e pode ser posicionada com uma ação de movimento e ativada com uma ação padrão, onde fica ativada uma quantidade de rodadas igual à sua Inteligência. Enquanto ativada, ela dispara rajadas de tiros em todos os seus inimigos em alcance longo, que sofrem 6d12+10 pontos de dano balístico (Reflexos DT INT reduz à metade). A munição da torreta dura apenas uma cena e recarrega-la gasta uma ação padrão e 5 PP.

Individualista

O Inexistente é implacável, tendo diversos mistérios e perigos ao seu redor. Muitos tentam compreender e usá-lo aos seus favores, buscando a ideia insana de poderes e as amplificando para seus máximos. Esses são os individualistas, os agentes que o maior leque de conhecimento e poderio sobre os elementos sobrenaturais.

Individualistas não necessariamente maus, eles só têm um interesse ou capacidade maior para se atrelar com as forças do Inexistente. Para as instituições, o Inexistente é algo a ser temido, porém para os Individualistas, é algo para ser domado.

Individualistas Famosos: Magus, Safira Robinson, Merlin Morgan, Emi Laurent, Túlio Turbeal, Pedro Yuya.

Exposição	Habilidades
5%	Libertação Elemental
10%	Habilidade de Classe, Habilidade de Poder
15%	Subclasse, Habilidade de Poder
20%	Habilidade de Classe, Aumento de Atributo, Habilidade de Poder
25%	Habilidade de Poder
30%	Subclasse, Habilidade de Classe, Habilidade de Poder
35%	Grau de Treinamento, Habilidade de Poder
40%	Habilidade de Classe, Habilidade de Poder
45%	Subclasse, Habilidade de Poder
50%	Aumento de Atributo, Ascensão
55%	Habilidade de Poder
60%	Habilidade de Classe, Habilidade de Poder
65%	Subclasse, Habilidade de Poder
70%	Grau de Treinamento, Habilidade de Classe, Habilidade de Poder
75%	Habilidade de Poder
80%	Aumento de Atributo, Habilidade de Classe, Habilidade de Poder
85%	Habilidade de Poder

90%	Habilidade de Classe, Habilidade de Poder
95%	Aumento de Atributo, Habilidade de Poder
99%	Subclasse, Ascensão Absoluta

Ganhos de escolha de classe:

Pontos de Vida Iniciais: 12 + Constituição

Pontos de Sanidade Iniciais: 20 + Sabedoria

Pontos de Poder Iniciais: 5 + Poder

Treinamento em Perícias: Ganha um **Treino Calejado** em Ocultismo, Vontade e uma quantidade de perícias a sua escolha igual a 5 + Inteligência.

Proficiências: Armas Simples.

Ao passar de Nível:

Aumento de Vida: 3 + Constituição.

Aumento de Sanidade: 4 + Sabedoria.

Aumento de Poder: 5 + Poder.

Ao escolher Individualista, você ganha as seguintes habilidades:

Libertação Elemental: Seu personagem foi marcado pelos elementos paranormais, lhe diferenciando completamente de uma pessoa comum, absorvendo os conhecimentos necessários para executar dos mais diversos poderes. Quando escolhe essa classe, você recebe 3 habilidades de poder ao invés de 1. Você tem uma maestria especial quando se trata do próprio poder, a cada 5%, você ganha um poder referente a sua individualidade (diferente do padrão que é a cada 10%), estas habilidades podem ser criadas pelo próprio jogador, mas terão que ser revisados pelo mestre. Adicionalmente, você tem um limite diferente para a criação dessas habilidades, veja em "Superpoderes" para saber melhor os seus limites para criação.

Habilidades de Individualista: A partir dos 10%, você pode escolher uma **Habilidade de Individualista**. Você recebe mais um poder de novo no 20% e adiante, com 30%, 40%: você pode trocar a **Habilidade de Individualista** por uma **Habilidade Geral**.

- **Anormal:** Uma vez por sessão, seu poder poderá dar o dobro de dano, porém o custo também é duplicado.
 - **Pré-requisito:** 50%
- **Aurea da Proteção:** Você tem a capacidade de focar sua própria energia afim de proteger de golpes. Quando usa a reação bloquear, você pode gastar PP igual ao seu valor de Poder para receber resistência aquele golpe, para cada PP gasto, você recebe 3 de resistência ao golpe.
- **Bastião Interior:** Você tem uma mente resistente para os perigos que confronta. Você é imune a condição amedrontado e apavorado.
- **Benção Elemental:** Você é escolhido novamente por aquilo que não existe, recebendo +1 Habilidade de Poder de acordo com a sua individualidade. A habilidade tem de ser de um nível de estrelas que possa conjurar. Você pode pegar essa habilidade várias vezes.
- **Concentração Paranormal:** Você se mante focado naquilo que precisa, por isto recebe +2 em testes para manter a concentração em poderes sustentados.
- **Condução Pungente:** Quando lança um Poder, pode gastar 1 PP para aumentar a DT em +3.
 - **Pré-requisito:** 30%
- **Conjuração Corporal:** Você usa todo o seu corpo para lançar um poder, não só a sua mente e mãos, ao fazer isso, você recebe +1 na DT em poderes que o teste de resistência seja Fortitude ou Reflexos. Porém o caminho também pode ser reverso, quando realiza um teste de Fortitude ou Reflexos, pode gastar 2 PP para fazer o teste com o modificador de Poder ao invés de Força ou Destreza.
 - **Pré-requisito:** 30%
- **Compartilhar:** Você pode compartilhar seus poderes com seus aliados. Para fazer isso, deve gastar +4 PP ao lançar um poder de alcance único para adicionar o efeito a 1 aliado em alcance curto. Você pode fazer isso um número de vezes igual ao seu modificador de Constituição.
 - **Pré-requisito:** 50%
- **Ciclo de Aproveitamento:** Uma vez por cena de investigação, você pode gastar 1 PP para fazer uma ação de investigação adicional.
- **Camuflar Elementos:** Você pode gastar uma ação livre para esconder símbolos e cicatrizes que estejam desenhados ou gravados em objetos ou em sua pele, tornando-os invisíveis para outras pessoas além de você mesmo. Adicionalmente, lançando um poder, você pode gastar +2 PP para o faze-lo sem gesticular e falar, usando apenas a sua concentração, permitindo conjurar com as mãos presas ou amordaçadas. Outros personagens só irão perceber que você lançou se passarem em um teste de Ocultismo (DT 10).
- **Deixe os Sussurros Guiarem:** Você sabe abrir sua mente para os sussurros do Paranormal, vozes que lhe guiam às custas de sua Sanidade. Uma vez por cena, você pode gastar 2 PP e uma rodada para receber +2 em testes de perícia para investigação até o fim da cena. Entretanto, enquanto este poder estiver ativo, sempre que falha em um teste de perícia, você perde 1 ponto de sanidade.
- **Domínio Esotérico:** Você estudou a fundo a complexidade de catalisadores esotéricos e aprendeu a combinar suas propriedades paranormais. Ao lançar um poder, você pode combinar os efeitos de até dois catalisadores ritualísticos diferentes ao mesmo tempo.
 - **Pré-requisito:** Inteligência 3.
- **Economia de Energia:** Enquanto você descansa, você faz parte da sua energia elemental ficar em uma espécie economia reserva. Após usar a ação dormir em uma cena de descanso, você recebe uma reserva igual a $Xd4$, onde X é igual ao seu valor de Poder. Com uma ação de movimento, você pode adicionar a energia da reserva no seu valor atual. A economia não acumula.
- **Empolgação:** Você vive por suas habilidades. Toda vez que causa um dano máximo em um dado de dano de uma habilidade, você rola mais um dado de dano de mesmo valor, adicionando o resultado ao total de dano. Tal habilidade funciona apenas uma vez por dado da

habilidade, ou seja, caso um dado adicional seja um valor máximo, não adiciona mais dados adicionais.

- **Pré-requisito:** 60%

- **Energia Focalizada:** Você foca a sua energia em algum aspecto do seu corpo, assim potencializando alguma resistência sua. Você escolhe uma perícia de teste de resistência (Fortitude, Reflexos ou Vontade) para ter o seu valor de Poder somado a rolagens dela.
- **Energia Inacabável:** Você aprendeu a como extrapolar os seus limites e amplificar sua própria energia elemental, sendo capaz de fazer mais coisas. Ao escolher essa habilidade, você recebe Pontos de Poder Máximos igual ao dobro do seu limite de PP.
- **Envolto em Mistério:** Sua aparência e postura assombrosa o permite manipular e assustar pessoas ignorantes e supersticiosas. Como regra geral, você recebe +2 em Enganação e Intimidação contra pessoas que não são treinadas em Ocultismo.
- **Esconder Presença:** Você aprendeu a manipular a sua própria energia para que passem despercebido por anomalias de um certo elemento. Uma vez por cena, pode gastar uma ação completa e 3 PP para fazer com que seu elemento principal seja percebido como uma anomalia do mesmo elemento por anomalias. Para fazer isso, você tem de saber o elemento principal da anomalia e ela irá te tratar como um personagem inamistoso até o final da cena ou até você realizar algo que cause danos ou efeitos negativos. Porém a cada turno que passa neste estado, você perde 2d6 de dano de sanidade por rodada.
- **Especialistas em Elemento:** Escolha um elemento. A DT para resistir em seus poderes desse elemento aumentam em +1.
- **Estalos Macabros:** Você sabe colidir pequenos objetos amaldiçoados para gerar distrações fortuitas em momentos de necessidade. Quando faz uma ação para atrapalhar a atenção de outro ser (como distrair em uma cena de furtividade ou fintar em combate), você pode gastar 1 PP para usar Ocultismo em vez da perícia original. Se o alvo da sua distração for uma pessoa ou animal, você recebe +3 no teste.

- **Expansão de Poder:** Quando entra no estado morrendo, você libera parte da sua energia para afligir aquilo que o derrubou. O ser que lhe deixou nesta condição sofre 3d10 de dano de Poder e é empurrado 3m na direção oposta.

- **Pré-requisito:** 50%

- **Fortalecimento do Inexistente:** A DT para resistir seus poderes aumentam em +1 e em 50%, em +2.
- **Pré-requisito:** 30%
- **Fluxo Concentrado:** Você pode manter dois efeitos sustentados de poderes ativos simultaneamente com apenas uma ação livre, pagando o custo de cada separadamente.
- **Pré-requisito:** 40%
- **Identificação Elemental:** Você recebe +5 em testes de Ocultismo para identificar uma criatura, objeto ou poder.
- **Intuição Elemental:** Sempre que usa a ação de facilitar investigação, você soma o seu modificador de Poder no teste.
- **Letrado no Oculto:** Quando faz um teste de Ocultismo ou Vontade, pode gastar 1 PP para receber uma vantagem no teste. Este poder pode ser usado após ver os valores dos dados, mas antes de saber se passou ou não. Além disso, recebe +1 na DT de poderes com testes de resistência de Vontade.
- **Manancial:** Quando realiza a ação de dormir em uma cena de descanso, coloca seu Poder em seus PP recuperados.
- **Mente Inabalável:** Você ganha vantagem em testes de sanidade contra criaturas paranormais.
- **Mestre em Elemento:** Escolha um Elemento. O custo para usar poderes deste elemento diminui em -1 PP.
- **Pré-requisito:** Especialista em Elemento no elemento Escolhido.
- **Minha Dor me Impulsiona:** Você está acostumado com sacrifícios dolorosos e aprendeu a transformar sua dor em impulso físico. Quando faz um teste de Acrobacia, Atletismo ou Furtividade, você pode gastar 1 PP para receber +1d4 nesse teste. Você só pode usar esta habilidade se estiver com pelo menos 5 pontos de dano não mental.

- **Pré-requisito:** Constituição 2.
- **Motoqueiro Fantasma:** O *Inexistente* pode te auxiliar nas mais diversas tarefas se usado de forma correta e isso não seria diferente para pilotar! Você pode gastar 3 PP e uma ação padrão para fazer com que o próprio *Inexistente* passe a energia de seu corpo para um veículo adjacente, fazendo com que ele fique conectado a você até o fim da cena. Enquanto ele estiver conectado, você pode usar Ocultismo com o atributo Poder ao invés de Pilotagem para pilotá-lo.
- **Nos Olhos do Monstro:** Por mais assustador que seja encarar o paranormal, fazer isso pode fornecer a chave para escapar dele com vida. Se estiver em uma cena envolvendo uma anomalia, você pode gastar uma rodada e 2 PP para encarar essa anomalia (você precisa ser capaz de ver os olhos ou o mais próximo de um "rosto" da anomalia, definido pelo mestre). Se fizer isso recebe vantagem em todos os testes contra a anomalia até o fim da cena.
- **Objeto Elemental:** Após tanto tempo em contato com os elementos, você acabou fazendo com que um de seus objetos tenha uma característica única e útil. Você escolhe um de seus equipamentos para se tornar um objeto elemental, onde terá como elemento o seu elemento principal e o seu poder relacionado com a sua própria individualidade, converse com o Mestre para ver os funcionamentos deste objeto.
- **Ocultismo Entrelaçado:** Seu conhecimento oculto sobre os elementos faz com que sua fixação seja suficiente para compensar a falta de conhecimento mundial. Quando realiza um teste de perícia, pode gastar 2 PP para substituir o teste por Ocultismo e recebe +1 no mesmo.
- **Oculto Salvador:** A presença que permeia o paranormal é sedutora e muitas vezes recompensadora, porém ela está sempre tentando puxar tudo de outro ser e você aprendeu isso. Quando uma pessoa estiver enlouquecendo, você pode gastar 1 PP para fazer com que o oculto mantenha um ser ainda vivo com seus pensamentos, fazendo o teste com Ocultismo ao invés de Diplomacia ou Religião. Adicionalmente, você pode gastar 3 PP para fazer com que o alvo saia da condição automaticamente, porém você perde 1d6 pontos de sanidade.
- **Olhar Sinistro:** Aquilo que para outros é quase uma ciência, para você é a imposição da própria vontade. Você pode usar Poder no lugar de Inteligência para Ocultismo e pode usar esta perícia para coagir (veja Intimidação).
- **Partilhar Sofrimento:** Quando você ataca, ataque em dobro, quando utiliza um poder ofensivo que tenha o alvo apenas um ser e que possua um teste de resistência, você pode gastar +2 PP para aumentar +1 o número de alvos do poder até um total do seu valor de Poder.
 - **Pré-requisito:** 50%.
- **Poder Estratégico:** Você soma o seu modificador de Inteligência nas rolagens de dano e cura de efeitos dos seus poderes.
- **Poder Extra Potente:** Você soma metade dos PP que gastou ao conjurar um poder na rolagem de cura ou dano de um poder.
 - **Pré-requisito:** Poder Estratégico.
- **Poder Preferido:** Escolha um poder que você conhece. Você reduz em -2 PP o custo deste Poder.
- **Pressentir Perigo:** Seus sentidos são aguçados quando existe alguma energia maléfica a sua presença, fazendo com que fique alerta em uma batalha. Você pode gastar 1 PP para adicionar seu valor de Inteligência ou Sabedoria nos seus testes de Iniciativa.
- **Químico Paranormal:** Você sabe como aticar o paranormal para criar itens mundanos. Você pode substituir um teste de Medicina e Ciência por um teste de Ocultismo para elaborar e identificar Venenos e Antídotos.
- **Revestimento Constante:** Seu corpo está constantemente revestido com a sua própria energia elemental. Você recebe RD igual ao seu valor de Poder.
- **Robustez Elemental:** Você aprendeu a se fortificar e proteger-se com a sua energia. Quando pega esse poder, recebe Pontos de Vida Máximos igual ao dobro do seu modificador de Poder.
- **Sadismo:** Você gosta de a sensação estar perto da morte. Uma vez quando fica com o estado machucado,

recupera 1d6 de pontos de poder, você só pode usar essa habilidade novamente após uma cena de descanso.

- **São:** Seu jeito de pensar e humor ácido faz com que as coisas não te afetem como antes. Você recebe o seu modificador de Carisma em Resistência Mental.
- **Sincronia Paranormal:** A *Exposição* de momentos terríveis que você compartilhou com seus aliados criou uma conexão invisível de *Poder* entre vocês, como uma linha entrelaçada dos seus destinos. Você pode gastar uma ação padrão e 2 PP para estabelecer uma sincronia mental com qualquer número de personagens, em alcance médio, com os quais você já tenha sobrevivido a pelo menos um encontro com o *Inexistente*. Essa sincronia é uma conexão inconsciente, e não permite uma troca clara de informações; em termos de regras, no início de cada rodada em que a sincronia estiver em efeito você pode distribuir uma quantidade de dados de vantagem de bônus igual a seu valor de Poder entre os demais participantes. Estes dados podem ser usados em testes de perícias baseadas em Inteligência, Sabedoria ou Carisma e desaparecem no final de cada rodada. Manter a sincronia custa 1 PP no início de cada rodada.
 - **Pré-requisito:** Poder 3.
- **Zelo Recompensador:** O seu pesar diante a si mesmo é recompensador: sempre que você suceder em um teste de resistência para evitar o efeito de uma habilidade de poder, você recupera 1 PP. Você passa a recuperar 2 PP a partir de 50% de Exposição.

Subclasses de Individualista -

Chegando nos 15%, um novo caminho é aberto para os Individualista se potencializarem nos elementos e seus poderes, escolhendo seus caminhos elementares, você pode escolher entre sete subclasses e ganha a habilidade de acordo com o nível que pegou. Você tem essa escolha novamente nos níveis 30%, 45%, 65% e 99%, podendo escolher novamente a mesma subclassa ou pegando a habilidade de outra, porém apenas dos níveis iniciais. Segue as Subclasses a seguir:

Caminho da Agonia-

Inquietação e ansiedade, foi assim que você decidiu seguir o seu próprio caminho para se fortalecer e aguentar cada vez mais os horrores que vem do lugar vazio. Sua sanidade é uma coisa que uma vez perdida, sempre perdida:

- **15% - Alma Perspicaz:** Você recebe +2 em testes contra efeitos paranormais e 5 de resistência contra danos elementais. O bônus em testes aumenta para +3 em 35% e +4 em 75%.
- **30% - Presença Poderosa:** Você adiciona o seu valor de Poder no seu limite de PP que você pode gastar a cada turno, mas apenas para lançar poderes. Adicionalmente, quando realizar um teste de resistência contra poderes paranormais, pode gastar 2 PP para receber seu modificador de Poder no teste.
- **45% - Inabalável:** Você recebe RD a dano Mental e Elemental igual ao seu Poder. Em 65% esse bônus é dobrado. Adicionalmente, quando é alvo de um efeito paranormal que afetaria a sua sanidade e passar do teste por 2, você ganha 5 pontos de Sanidade e +5 a cada 2 pontos que ultrapassou além.
- **65% - Fortaleza Mental:** Quando sofre dano de qualquer fonte, pode gastar pontos de Sanidade para diminuir o estrago. A cada ponto de Sanidade gasto remove 3 de dano recebido. Adicionalmente, quando falha em um teste de resistência contra um efeito paranormal, pode gastar 2 PP para colocar seu Poder no teste.
- **99% - Presença do Poder:** Você recebe o poder primordial *Presença do Poder*.

Caminho da Crueldade -

Antipatia e Aversão, foi assim que você decidiu seguir o seu próprio caminho para descobrir mais sobre o paranormal e destruí-lo dos mais diversos jeitos. O saber é o que mantém as coisas:

- **15% - Saber Ampliado:** Você desenvolve mais um poder da sua individualidade (Ou poder separado se não tiver poderes) de até 25% de Nível. Toda vez que ganha um novo acesso a poderes de níveis diferentes, você ganha +1 Poder dentro do espectro destes níveis.
- **30% - Grimório:** Você cria um grimório especial, que armazena poderes que sua própria mente não seria

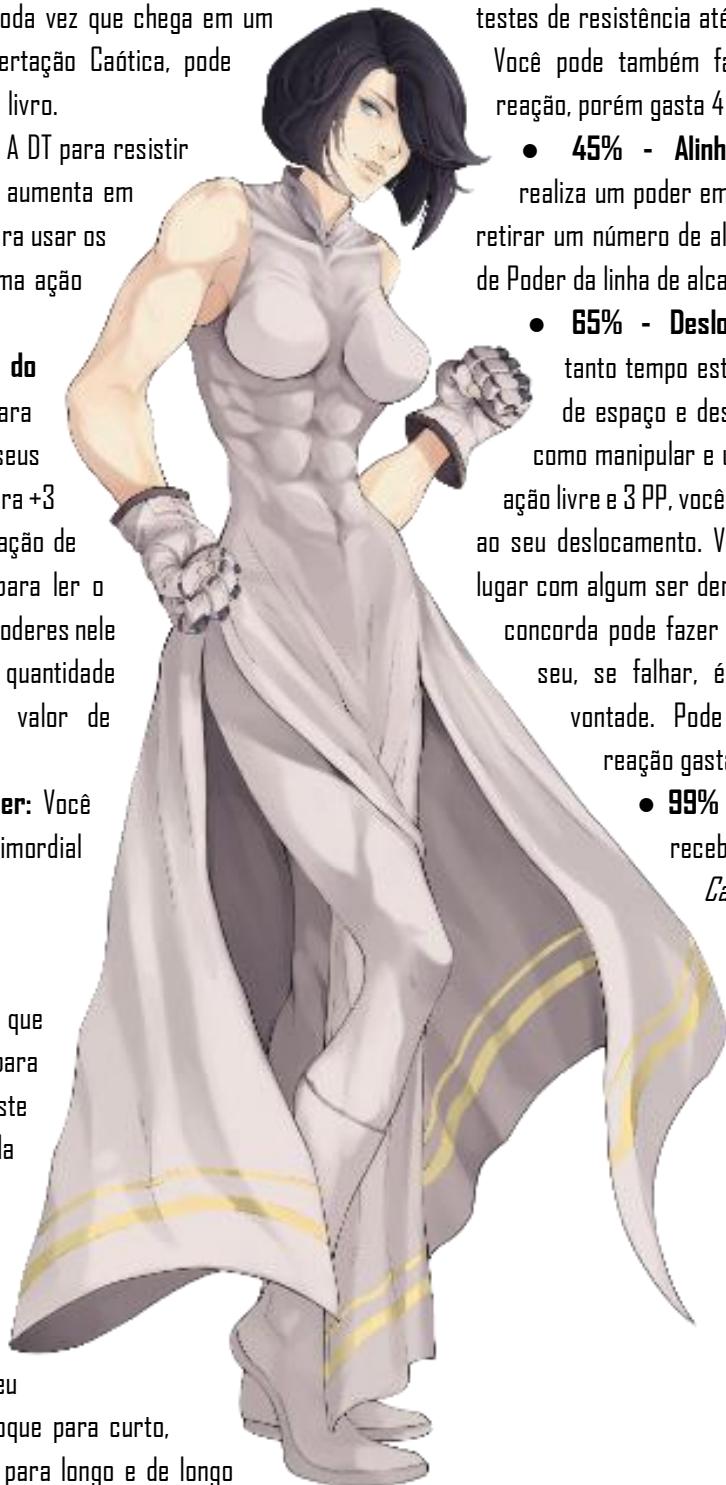
capaz de guardar sozinha. Você aprende uma quantidade de poderes novos iguais ao seu valor de inteligência e os armazena dentro deste Grimório, qualquer um que estiver com posse deste Grimório pode lançar estes poderes com os custos e efeitos que vem com eles, porém todos tem uma ação completa para serem executados, menos a você que é uma ação padrão. Adicionalmente, toda vez que chega em um chega nos níveis de Libertação Caótica, pode colocar mais um poder no livro.

- **45% - Poder Eficientes:** A DT para resistir a todos os seus poderes aumenta em +2 e a ação necessária para usar os poderes do Grimório é uma ação de movimento.
- **65% - Estudos do Inexistente:** A DT para resistir a todos os seus poderes aumenta de +2 para +3 e você pode gastar uma ação de uma cena de interlúdio para ler o seu Grimório e lançar os poderes nele com uma ação livre uma quantidade de vezes igual ao seu valor de Inteligência.
- **99% - Conhecer o Poder:** Você recebe o poder primordial *Conhecer o Poder*.

Caminho da Desordem -

Desalinhado e encaixar, foi assim que você decidiu seguir o seu caminho para ajustar aquilo que tem de errado neste universo. Para algo existir, ela necessita primeiro de um lugar:

- **15% - Ampliar Poder:** Quando conjura algum poder, você pode gastar 2 PP para aumentar seu alcance em um passo (toque para curto, curto para médio, médio para longo e de longo para indefinido) ou dobrar sua área de efeito.



- **30% - Dificultar O Caminho:** Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PP para cortar temporariamente a ligação de um ser em alcance médio com as energias elementares. Ao fazer isto, a DT dos poderes e a Defesa desse ser diminui em -2 durante um número de rodadas igual ao seu modificador de Poder e você recebe vantagem em testes de resistência até o fim do seu próximo turno.

Você pode também fazer este poder como uma reação, porém gasta 4 PP.

- **45% - Alinhamento Alterado:** Quando realiza um poder em área, pode gastar 1 PP para retirar um número de alvos igual ao seu modificador de Poder da linha de alcance.

- **65% - Deslocamento Repentino:** Após tanto tempo estudando e entendendo as noções de espaço e deslocamento, você aprendeu a como manipular e usar ao seu favor. Como uma ação livre e 3 PP, você pode se teletransportar igual ao seu deslocamento. Você também pode trocar de lugar com algum ser dentro do alcance, se o ser não concorda pode fazer um teste de Poder contra o seu, se falhar, é teletransportado contra a vontade. Pode também usar como uma reação gastando 6 PP.

- **99% - Canalizar Poder:** Você recebe o poder primordial *Canalizar Poder*.

Caminho da Destrução

"Escolher o caminho da destruição é como pisar em um terreno instável, pois suas consequências são imprevisíveis e o final é incerto"

- Ocultista Desconhecido

O ocultista do Caminho da Destrução é o ocultista que sofre para destruir seus inimigos. Há aqueles que encontram nesse sofrimento autodestrutivo a chance de mudar o mundo e proteger aqueles que amam.

Também há aqueles que encontram apenas a destruição e aniquilação, e aceitam esse fardo.

Ao escolher essa subclasse, tenha certeza: as vezes, a destruição é apenas um recomeço de uma construção maravilhosa, mas, as vezes também é apenas o fim, um doloroso fim. Você dará a sua **Vida** em troca de **Dano** para ferir os inimigos que decidirem cruzar o seu caminho. Para aqueles que continuarem lhe machucando: a frustração ao ver que você continua vivo (a).

- **15% - Sofrer para Destruir:** Ao lançar algum poder, você pode gastar seus próprios pontos de vida para pagar os custos de pontos de poder, a cada de 2 PV gasto contabiliza 1 PP. Pontos de vida gastos dessa forma só são recuperados depois de um descanso e não podem ser PV temporários. Adicionalmente, ao conjurar um poder desta forma, aumenta o dano em +2 para cada PV gasto.
- **30% - Degustador da Dor:** Ao utilizar um poder para ferir inimigos, você pode gastar 3 PP após o poder ter acontecido, para absorver a destruição que causou, recuperando em PV metade do dano causado à criatura que mais foi afetada.
- **45% - Aceite a Destrução:** Quando é acertado por um dano não elemental, você pode gastar 4 PP para reduzir o dano pela metade. Em 65%, também pode reduzir dano elemental pela metade.
- **65% - Absorver Sofrimento:** Sempre que reduz 1 ou mais inimigos a 0 PV com um poder, você recebe uma quantidade de PP temporários igual a metade dos PP gastos no poder utilizado e Sofrer para Destruir muda o custo para cada 1 PV gasto ser igual a 1 PP.
- **99% - Poder Tangível:** Você recebe o poder primordial *Poder Tangível*.

Caminho da Injustiça

Injusto e desigual, foi assim que você decidiu seguir o seu próprio caminho para combater as criaturas e pessoas que usam as energias para o mal. Ter o poder, é ter o universo:

- **15% - Vontade Avassaladora:** Você aprende o poder *Imbuir Elemento*. Se você já conhece esse poder, o seu custo em PP é diminuído em 1 e você fica proficiente em armas táticas. Adicionalmente, este poder recebe o seguinte aprimoramento:
 - Você pode usar o modificador de Poder ao invés de Força ou Destreza para ataques com a arma imbuída e a cada habilidade que tiver desta subclasse diminui o tempo de execução em uma categoria (ação padrão para movimento e ação de movimento para livre).
- **30% - Energia Defensiva:** Você sabe como manifestar sua própria energia para lhe proteger. Como uma ação livre, você pode gastar 3 PP para receber seu modificador de Poder em sua Defesa Passiva. Adicionalmente, uma vez por rodada, quando você ataca com uma arma que esteja com imbuir elemento, pode gastar 3 PP para realizar outro ataque.
- **45% - Gladiador Elemental:** Sempre que você acerta um ataque corpo a corpo em um inimigo enquanto estiver utilizando Imbuir Elemento, você recebe 2 PP temporários limitados pelo seu modificador de Poder. Adicionalmente, se atacar com uma arma utilizando Imbuir Elemento, você pode gastar 3 PP para receber +3 no teste e na rolagem de dano.
- **65% - Conjuração Marcial:** Uma vez por rodada, quando você usa um poder com uma execução de uma ação padrão, pode gastar 2 PP para fazer um ataque como uma ação livre.
- **99% - Lâmina do Poder:** Você recebe o poder primordial *Lâmina do Poder*.

Caminho do Remorso

Pesar e arrependimentos, foi assim que você decidiu seguir o seu próprio caminho para fazer com que tudo que já aconteceu seja refeito e esquecido. Alguém que acredita na ilusão do tempo não é nada além de um tolo:

- **15% - Poder Veloz:** Uma vez por rodada, quando conjurar algum poder, você pode gastar +2 PP para

- realizá-lo como uma ação livre. Adicionalmente, você coloca o seu valor de Poder na sua iniciativa.
- **30% - Cronologia Anulada:** Você faz com que poderes que iriam ser lançados nunca se quer aconteceram. Quando um ser em alcance curto lançar algum poder, você pode gastar a sua reação e PP de acordo com o PP gasto no poder lançado para ser anulado.
 - **45% - Acelerar Processo:** Você consegue se mover rapidamente, aproveitando cada segundo para não perder nenhum tempo. Uma vez por cena, você pode gastar 4 PP para ficar veloz até o fim da cena. Em 65%, pode gastar 8 PP para ficar acelerado e em 99%, pode gastar 12 PP para ficar fugaz.
 - **65% - Parado no Tempo:** Você pode usar uma ação completa e 5 PP para fazer com que um alvo tenha de fazer um teste de Fortitude (DT Poder), se ele falhar, o alvo perde um número de rodadas igual ao seu modificador de Poder, ficando completamente imóvel e petrificado.
 - **99% - Compunção do Poder:** Você recebe o poder primordial *Compunção do Poder*.

Caminho do Medo

Horror e pavor, foi assim que você decidiu seguir o seu próprio caminho para tentar parar aquilo que nunca vai ter fim, pois como todos sabem, O Fim Nunca É O Fim:

- **15% - Alteração:** Uma vez por cena de descanso, você pode conectar seus aliados aos elementos, para isto é necessário que gaste PP equivalentes ao número de alvos que escolher (Se for 3 aliados, 3 PP). Ao fazer isto, eles receberão um dos efeitos abaixo que irão durar até serem consumidos ou até a próxima cena de descanso:
 - **Transformação Vital:** Eles recebem o dobro do seu valor de Poder em Pontos de Vida Temporários.
 - **Transformação Mental:** Eles recebem metade do seu valor de Poder em testes durante cenas de investigação.

- **Transformação Elemental:** Eles recebem o dobro do seu valor de Poder em Pontos de Poder Temporários.
- **30% - Transfazer:** Você e seus aliados podem escolher +1 efeito adicional e adicionalmente, você adiciona os seguintes efeitos à lista de sua *Alteração*.
 - **Transformação Espiritual:** Eles recebem o dobro do seu valor de Poder em Pontos de Sanidade Temporários.
 - **Transformação Veloz:** Eles recebem +1,5m de deslocamento para ponto de Poder que você possuir.
 - **Transformação Resguardada:** Eles recebem metade do seu valor de Poder em sua Defesa Passiva.
- **45% - Transverter:** Você e seus aliados podem escolher +1 efeito adicional e adicionalmente, você adiciona os seguintes efeitos à lista de sua *Alteração*:
 - **Transformação Força:** Eles recebem metade do seu valor de Poder em testes de Luta e Pontaria.
 - **Transformação Reflexiva:** Eles recebem duas vantagens em testes de Reflexos.
 - **Transformação Robusta:** Eles recebem duas vantagens em testes de Fortitude.
- **65% - Xamã Elemental:** Todos os bônus usados em aliados, vindos do elemento que possui afinidade aumentam em +1, caso o aliado não seja do elemento opressor ao seu. E, todas as penalidades que você oferece a seres do elemento que é oprimido pelo seu, também aumentam em +1. Além disso, ao utilizar mais uma habilidade das listas de *Alteração*.
- **99% - Assembleia do Poder:** Você recebe o poder primordial *Assembleia do Poder*.

Investigador Paranormal

Aqueles que buscam os elementos e o Caos que vem junto a eles, você decidiu seguir seu caminho de um jeito diferente, buscando saber mais sobre as energias e bota-las no seu devido lugar, em Ordem:

- **15% - Equilíbrio Elemental:** Você se concentrou o máximo sobre um dos elementos. Você escolhe um dos princípios a seguir:
 - **Princípio da Injustiça:** Quando conjura algum poder, você adiciona o seu modificador de Poder no dano ou cura.
 - **Princípio do Medo:** Quando conjura algum poder, você pode gastar 1 PP para diminuir um dos atributos do alvo igual a um décimo do dano que causou até o final do seu próximo turno.
 - **Princípio da Desordem:** Quando conjura algum poder, você pode gastar 1 PP para fazer com que o alvo fique lento até o final de seu próximo turno.
 - **Princípio da Crueldade:** Quando conjura algum poder, você pode gastar 1 PP para que o alvo fique com a condição Confuso até o fim do seu próximo turno.
 - **Princípio da Agonia:** Quando conjura algum poder, você pode gastar 2 PP para aumentar o passo de dano em +1 ($1d4 > 1d6 > 1d8 > 1d10 > 1d12 > 1d20$).
 - **Princípio da Destrução:** Quando conjura algum poder, você pode gastar 2 PP para aumentar os dados de dano em +3d.
 - **Princípio do Remorso:** Quando conjura algum poder, você pode gastar 1 PP para que o alvo perca a sua reação durante até o início de seu próximo turno.
 - **30% - Encantamento:** Você estudou a tanto tempo o paranormal que começa a compreender suas linguagens e runas, ficando capaz de encantar objetos. Você pode usar Fabricação em Campo para encantar objetos que possui. Para isso é necessário que você gaste 6 PP e duas ações de descanso para manutenção e que faça um teste de Ocultismo (DT 15 + 2 para cada encantamento que o item já possuir). Se for bem-sucedido, o item recebe algum encantamento a sua escolha, desde que possa ser colocado no item. Você pode também colocar encantamentos provisórios, que duram apenas uma cena ao serem utilizados, ao fazer isso, a DT é reduzida em -5. Você também pode criar objetos elementais, porém esses exigem quatro ações de manutenção, porém não precisam ser consecutivas, 6 PP e um teste de Ocultismo (DT 20). Se passar, você cria o item. Independente de obter sucesso ou não, você perde 1 PP permanente. O mestre tem a palavra final se é possível de se encantar ou criar um objeto elemental de acordo com onde você está, mas em geral, é necessário que você possua espólios do elemento correspondente ao que está criando. Não é possível criar objetos elementais únicos (Yamato, espada lendária, etc...).
 - **45% - Poder Inato:** Estudando o Paranormal fez com que algum dos seus poderes se tornasse encravado em sua existência. Escolha um poder com custo de 1 PP da sua lista de poderes, seu custo é zerado (Você ainda paga os aprimoramentos normalmente). Em 65%, você escolhe mais um poder de até 3 PP para ter seu custo zerado. Adicionalmente, você aprende mais dois princípios da lista de efeitos de *Equilíbrio Paranormal*.
 - **65% - Élide Paranormal:** Os perigos e confrontos contra as diversas anomalias apenas fizeram o seu interesse com o Inexistente ainda maior quanto mais a sua afinidade aumenta. Você recebe resistência a um elemento igual ao valor de afinidade do elemento correspondente (se tem 5 de afinidade com Poder, recebe 5 de resistência a dano de Poder). Adicionalmente, todas as passagens constam como passagens contidas para você.
 - **99% - Mestre dos Elementos:** Você chegou no pináculo de exposição própria e de afinidade com qualquer elemento, sendo considerado digno do respeito de todas as entidades. Você recebe 10 de afinidade com todos os elementos e a partir de agora as passagens funcionam de modo diferente para você, não precisando mais passar de Exposição para pegar poderes elementais, apenas fazendo o ritual da Passagem.
- Aumento de Atributo:** Ao chegar em 20% de Exposição, o seu personagem está se aperfeiçoando nas próprias características. Você chega ganha +2 pontos para distribuir em seus atributos, não tendo mais o limite de 3 pontos máximos e sim 5 pontos máximos. Essa escolha chega novamente nos níveis 50%, 80% e 95%.

Treinamento Melhorado: Ao chegar em 35%, você se aperfeiçoa nas perícias que é treinado, as aumentando em uma categoria (melhorado para superior, superior para calejado). O número de perícias que pode melhorar é $4 + \text{Inteligência}$. Essa escolha chega novamente em 70%.

Ascensão: Quando chega em 50%, você pode escolher entre ganhar uma habilidade de classe, habilidade de poder, uma habilidade inicial de alguma subclasse da sua classe ou criar uma Ascensão da individualidade de seu personagem caso possua os requisitos (veja *Ascensão ao Inexistente*).

Novas Habilidades de Individualista

- **Armadura Leve.** Você recebe proficiência com armaduras leves. Pré-requisito: 30% de Exposição.
- **Compreensão Aprimorada.** Sua mente entende aquilo que não deveria existir melhor que os outros. Você recebe +2 de RD Mental quando faz uma passagem, ao invés de apenas +1.
- **Corrente Curativa.** Até mesmo o paranormal pode curar se usado corretamente. Quando conjura um poder que cure um ser, você pode gastar +2 PP para que outro ser em alcance curto (incluindo você mesmo) recupere uma quantidade de PV igual à metade dos PV da cura original.
- **Criar Selo.** Você sabe fabricar selos paranormais de poderes que conheça (veja selos paranormais no grimório elemental). Fabricar um selo gasta uma ação de descanso e um número de PP iguais ao custo de conjurar o poder. Você pode ter um número máximo de selos criados a qualquer momento igual à seu valor de Poder ou Carisma.
- **Defesa Estudada.** Você aprende que até mesmo nos efeitos do Inexistente se existem padrões. Você recebe +1 em testes de resistência contra efeitos elementais e uma vez por rodada, você pode gastar 1 PP para fazer um teste de resistência com vantagem.
- **Extase Ritualística.** Ver os outros sofrendo te revigora. Toda vez que um ou mais seres falharem em um teste de Vontade contra seus poderes, você recebe 1 PP temporário cumulativo, podendo acumular um máximo de PP temporários dessa forma na cena igual ao seu limite de PP. Pré-requisito: 40% de Exposição.
- **Fortalecer Poder.** Nenhuma batalha pode ser ganha sozinha e você sabe disso, aprimorando seus aliados. Você pode melhorar o poder de um aliado, podendo aprimorá-lo na forma Acesa ou Absoluta. Você gasta uma reação e 1 PP + o custo em PP da forma avançada (você ainda deve preencher os requisitos necessários da melhoria escolhida).
- **Mimetismo.** Ao analisar a conjuração de um ser, você é capaz de imitá-lo para realizar os mesmos feitos. Quando um ser conjura um poder, você pode gastar 2 PP

- para que até o fim de seu próximo turno seja capaz de conjurar este poder. Faça um teste de Ocultismo (DT do poder), se falhar não conseguirá copiá-lo. Pré-requisito: Int 5.
- **Ocultista de Combate.** Você recebe proficiência com armas táticas (armas corpo a corpo e de disparo ou armas de fogo) e causa +2 em rolagens de dano com essas armas. Pré-requisito: Treinado em Luta ou Pontaria.
- **Paciência sem Limites.** A calma lhe levou a caminhos melhores e você aprendeu a reconhecer isso. Você adiciona seu valor de Sabedoria no limite de PP. Pré-requisito: Sab 3.
- **Psique Fortificada.** O sobrenatural moldou suas percepções de caos, permitindo que sua mente se proteja dele. Ao atingir 0 de Sanidade e determinar um Efeito Caótico, ao invés de jogar 2d10, você joga 2d8, diminuindo as chances de pegar um efeito mais severo.
- **Sonhos com o Outro Lado.** Até mesmo quando dorme, o Inexistente não lhe deixa em paz. Quando usa a ação dormir em uma cena de descanso, recupera PV e PP adicionais igual ao seu valor de Poder. Além disso, uma vez por missão, você pode fazer perguntas em seus sonhos, podendo realizar uma pergunta ao mestre, que deve jogar 1d6, em um resultado de 2 a 5, o mestre deve responder honestamente com um sim ou não, caso o resultado seja 1, deve responder com um não, independente se estiver correto ou não, você não pode saber qual foi o resultado do teste.
- **Sorte Paranormal.** Uma vez por rodada, você adicionar seu valor de Poder na rolagem de dano ou cura de uma de suas habilidades de poderes. Além disso, uma vez por conjuração de um poder seu, você pode jogar novamente um dado com resultado de 1 ou 2, porém pode fazer isso em uma quantidade de dados igual ao seu Poder.
- **Tratamento Oculto.** Do mesmo modo que o paranormal o pode ferir, ele pode te salvar. Você pode usar Ocultismo ao invés de Medicina para testes de primeiros socorros. Ao conseguir estabilizar um alvo, ele recupera 1d6 + seu valor de Poder em PP.

Novas Subclasses de Individualista

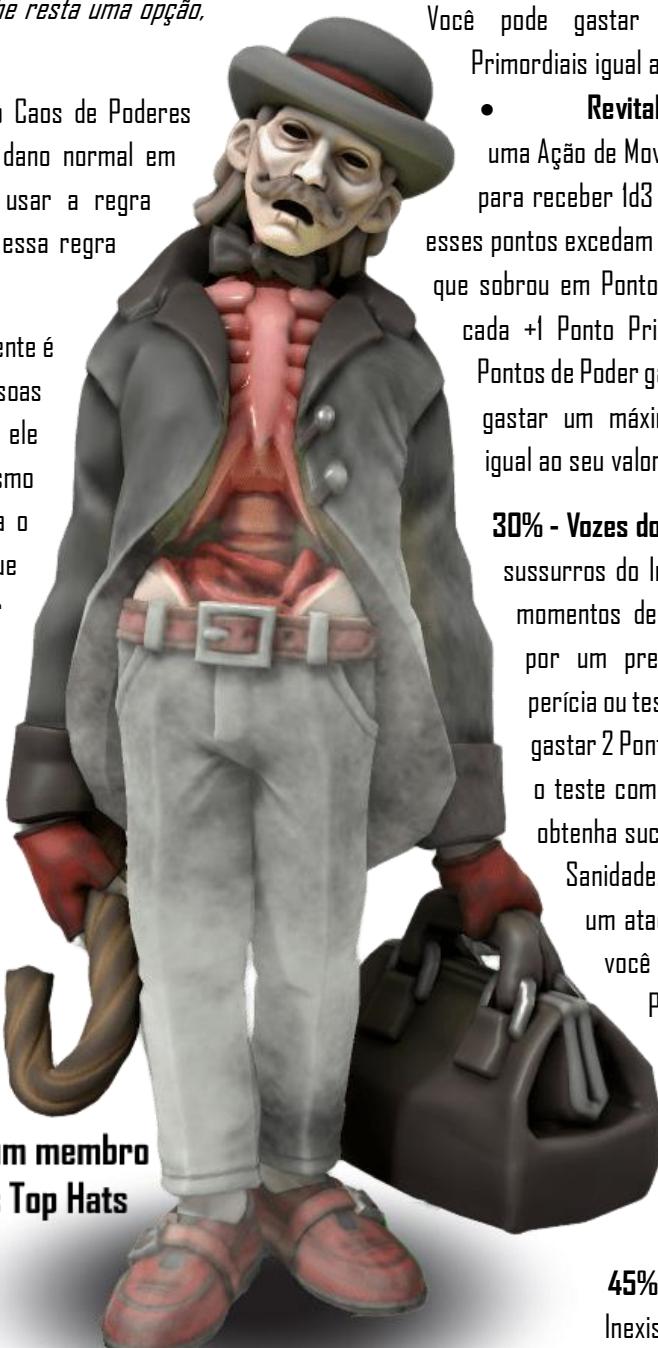
Possuído

Você nunca buscou o Inexistente, mas o Inexistente lhe buscou, parecendo excepcionalmente interessado em sua jornada e no seu potencial. Desde que se consiga se lembrar, você estava predestinado com esta maldição, como se o paranormal estivesse crescendo em seu próprio ser até mesmo antes de você nascer. E, assim, você foi empurrado para essa situação sem fim... Uma luta sem justificativa, só lhe resta uma opção, continuar e ver até onde o Caos te leva.

Especial: Você sofre metade do Custo do Caos de Poderes Elementais com Passagens Contidas e o dano normal em Passagens Instáveis, porém, você deve usar a regra opcional de Alterações Gerais mesmo se essa regra não estiver em jogo.

15% - Acolhido pelo Inexistente. O Inexistente é misterioso e parece ter interesse em pessoas aleatórias e você acabou sendo escolhido, ele oferece um poder escondido, mas ao mesmo tempo assustador, exigindo que você siga o caminho que começou a trilhar. Toda vez que aumentar a sua Exposição, você deve fazer a Passagem, caminhando cada vez mais a um futuro incerto dentro do Caos que pouco a pouco te controla por completo e por cada vez que faz uma Passagem, você recebe 3 Pontos Primordiais. Você pode gastar Pontos Primordiais para alguns efeitos listados a seguir. Você recupera 1 Ponto Primordial toda vez que recebe um efeito caótico ou recupera todos quando faz uma nova Passagem. Se você não fizer a Passagem quando chega em um novo NEX, você não pode utilizar as habilidades dessa subclasse até poder fazer a Passagem em outro NEX.

- **Potente:** Quando usa um poder que cause danos, você



James Scott, um membro fantasma dos Top Hats

pode gastar 1 Ponto Primordial para adicionar +10 na rolagem de dano. A cada +1 Ponto Primordial gasto, você aumenta em +10 na rolagem de dano. Você pode gastar um máximo de Pontos Primordiais igual ao seu valor de Poder.

- **Preciso:** Quando realiza um teste de ataque, pode gastar 1 Ponto Primordial para atacar com vantagem ou com +3 no teste. A cada +1 Ponto Primordial gasto, você pode receber mais uma vantagem ou +3 no teste.

Você pode gastar um máximo de Pontos Primordiais igual ao seu valor de Poder.

- **Revitalizador:** Você pode gastar uma Ação de Movimento e 1 Ponto Primordial para receber Id3 + 1 Pontos de Poder e caso esses pontos excedam o seu máximo, você ganha o que sobrou em Pontos de Poder Temporários. A cada +1 Ponto Primordial gasto aumenta os Pontos de Poder ganhos em +Id3 + 1. Você pode gastar um máximo de Pontos Primordiais igual ao seu valor de Poder.

30% - Vozes do Caos. Você começa a ouvir sussurros do Inexistente, te auxiliando em momentos de necessidade, mas sempre por um preço. Durante um teste de perícia ou teste de resistência, você pode gastar 2 Pontos Primordiais para refazer o teste com vantagem caso falhe. Caso obtenha sucesso, você perde 1 ponto de

Sanidade. Adicionalmente, ao sofrer um ataque crítico ou golpe furtivo, você pode gastar 3 Pontos Primordiais para forçar o atacante a refazer a rolagem com desvantagem e caso falhe, você recupera 1 Ponto Primordial.

- **Escudo do Abismo.** O Inexistente se forma ao seu redor, lhe protegendo de quaisquer perigos. Você pode gastar 4 Pontos

Primordiais para criar uma barreira espectral ao seu redor ou ao redor de um aliado em alcance curto, uma bolha que entrelaça a existência e a falta dela ao mesmo tempo. Quem estiver sendo protegido por essa barreira ganha RD 15 a dano (exceto dano Mental) e +5 em testes de resistência por 3 Rodadas. A cada +2 Pontos Primordiais gastos, aumenta a RD em +5 e a duração em +1 Rodada. Quando a duração da barreira acaba, todos os seres em alcance adjacente a pessoa que estava com a barreira sofre dano de Poder igual a RD da mesma.

65% - Ele me Ensina. Mais do que apenas uma força, o Inexistente lhe traz conhecimentos impossíveis e improváveis. Escolha entre pegar dois poderes paranormais ou receber a primeira habilidade de uma subclasse que não seja de individualista. Você precisa atender os pré-requisitos da habilidade.

99% - As Portas do Poder. A sua conexão com o *Inexistente* é abissal, abrindo portas e conexões com elementos que antes seriam impossíveis. Baseado no elemento que tem mais afinidade, você recebe um dos efeitos a seguir. Adicionalmente, quando você usa ação dormir em uma cena de descanso, recupera 2 Pontos Primordiais.

- **Presente do Ódio (Realidade).** Uma vez por rodada, você pode gastar 6 Pontos Primordiais para fazer com que o sangue em seu corpo se regenere em uma velocidade absurda, recuperando 50 PV. Quando fizer isto, até o início de seu próximo turno, os bônus em suas perícias baseadas em Constituição, Destreza e Força, e em Intimidação, mudam para +20. As demais perícias mudam para -5. Você pode ativar esse poder mesmo inconsciente.
- **Presente do Sentimento (Alma).** Uma vez por rodada, você pode gastar 6 Pontos Primordiais e fazer com que um alvo em alcance médio sofra uma condição mental (Vontade DT Poder evita) ou retirar uma condição mental de algum aliado em alcance curto.
- **Presente da Morte (Tempo).** Uma vez por rodada, você pode gastar 6 Pontos Primordiais e alterar a linha cronológica das coisas, recebendo mais um turno dentro da ordem de iniciativa, porém agir neste turno faz com que você perca $2d10 + 10$ PV que só se

recuperam ao dormir em um descanso. Você pode ativar esse poder mesmo inconsciente.

- **Presente do Medo (Transformação).** Uma vez por cena, você pode gastar 7 Pontos Primordiais e se transformar em uma besta horrível por 1d6 rodadas. Pela duração, você recebe apenas metade de dano de golpes físicos, recebe RD 20 a danos elementais, +3d6 de dano de Transformação em ataques ou poderes, porém perde 2d4 pontos de sanidade toda rodada.
- **Presente do Saber (Mente).** Uma vez por cena, você pode gastar 6 Pontos Primordiais e rescrever uma parte do seu próprio ser. Você recebe uma habilidade qualquer até o fim da cena. Você deve cumprir os pré-requisitos da habilidade escolhida, e não pode ser habilidades de subclasse de 99%. A cada vez que usa esta habilidade, deve fazer um teste de Vontade (DT 10 + 3 para cada vez que usou esta habilidade na missão). Se falhar, perde 1d6 pontos de Sanidade para cada vez que usou essa habilidade na missão.
- **Presente do Vácuo (Espaço).** Uma vez por rodada, você pode gastar 3 Pontos Primordiais para se teletransportar para outro ponto em alcance longo. Você não precisa conhecer o local para onde vai nem precisa vê-lo, mas se teletransportar-se para um espaço ocupado vai ser arremessado para o espaço disponível mais próximo.
- **Presente da Verdade (Poder).** Uma vez por sessão, você pode gastar 15 Pontos Primordiais para revelar a verdade a alguma pessoa em alcance adjacente, incluindo você. Ao fazer isto, a pessoa aumenta a sua Exposição em +5%. Caso use isto em um personagem 99%, ele escolhe entre ganhar uma habilidade de classe ou geral, poder elemental ou criar uma habilidade de poder nova e ganha PV, PP e PS de acordo com o que ganharia caso estivesse subindo de nível normalmente. Porém, ao usar isto em uma pessoa, ela perde 1d12 pontos de Sanidade máximos para cada vez que viu a verdade.

Juramentado

O sobrenatural exige sacrifícios, mas diferente de outros Individualistas, você não caminha sozinho. Um juramento te amarra a uma entidade, conceito ou ideal, e através dele, você mantém seus poderes. Você pode ter se vinculado a um espírito, a uma verdade cósmica, ou até mesmo a um desejo pessoal tão forte que se tornou sua única razão para continuar. Enquanto cumprir seu juramento, sua força é inabalável. Mas caso traia sua promessa, será despido de tudo que conquistou.

Especial: Você deve escolher um dos juramentos listados abaixo para seguir. Caso quebre o juramento de forma significativa, você perde todos os seus Pontos de Poder e fica alquebrado até a próxima cena de descanso, caso quebre o juramento, porém não mostre nenhuma culpa ou remorso por ter feito isso, você perde todas as habilidades vindas desta subclasse. Caso tenha feito isso, pode gastar uma *Folga das Estrelas* para de alguma forma, reafirmar esse juramento consigo mesmo ou pode abandoná-lo por completo, pegando outras habilidades de subclasse que também requer uma *Folga das Estrelas*. Caso já tenha feito uma Passagem, você não pode escolher está subclasse.

Juramento da Bondade

Você jurou pela bondade e gentileza acima de tudo que existe. Sua missão é tratar os outros com respeito e empatia, independentemente de suas ações ou intenções. Você acredita que a compaixão é a melhor ferramenta para moldar o mundo.

Ajuda Incondicional: Você não pode recusar um pedido de ajuda genuíno de alguém que esteja sofrendo ou necessitado.



Honestidade: Você não deve mentir ou trapacear. As suas palavras precisam ser limpas assim como suas ações.

Não à Vingança: Você não pode buscar vingança ou prejudicar alguém apenas por rancor.

Juramento da Coragem

Você jurou nunca recuar diante do medo. Seu compromisso é enfrentar qualquer desafio com bravura, protegendo aqueles que não podem se defender.

Firmeza em Conflito: Você não pode hesitar ou demonstrar medo diante de uma ameaça, mesmo que ela seja superior.

Sacrifício Pessoal: Você deve sempre se colocar em risco antes de permitir que um aliado sofra dano fatal.

Sem Covardia: Você não pode fugir de uma luta ou desafio quando alguém depende de você para protege-lo.

Juramento do Controle

Você jurou nunca perder o controle sobre si mesmo, mantendo seu espírito, mente e corpo em equilíbrio.

Autodisciplina: Você não pode se entregar a vícios, compulsões ou luxos excessivos.

Foco Inabalável: Você não pode agir impulsivamente ou permitir que suas emoções ditem suas decisões.

Respeito à Ordem: Você não pode violar leis ou regulamentos sem um propósito maior para o bem comum.

**Mesmo no último segundo,
Lutero nunca desistiu**

Juramento da Determinação

Você jurou nunca desistir, não importa o quanto impossível seja a situação.

Jamais Retroceder: Você não pode desistir de uma missão ou objetivo, a menos que seja completamente impossível continuar.

Sempre Avançar: Você deve buscar superar constantemente seus próprios limites, aceitando desafios cada vez maiores.

Recusa da Desesperança: Você não pode permitir que o desânimo ou a derrota abalem sua convicção.

Juramento da Justiça

Você jurou lutar pela justiça e pela verdade, garantindo que as pessoas recebam o que merecem, sem distinções ou privilégios.

Equidade Absoluta: Você não pode tratar alguém de maneira diferente por status, raça ou riqueza.

Sem Piedade para o Injusto: Você não pode permitir que alguém que comete injustiças fique impune.

Verdade sobre Tudo: Você deve buscar a verdade acima de tudo, mesmo que ela seja inconveniente ou dolorosa.

Juramento da Perseverança

Você jurou suportar qualquer fardo e continuar avançando, não importa quanto longa seja a jornada. Sua força vem da resistência, usando o tempo como aliado.

Longo Caminho: Você não pode escolher atalhos que comprometam sua integridade ou aprendizado, mesmo que o caminho correto seja mais difícil ou demorado.

Resistência Silenciosa: Você deve suportar dificuldades físicas, mentais e espirituais sem reclamar ou demonstrar desespero, buscando sempre uma solução antes de ceder.

Suporte Inabalável: Você não pode abandonar aliados ou companheiros que ainda tenham forças para continuar, independentemente da dificuldade da situação.

Juramento da Paciência

Você jurou que não se deixaria levar pela pressa ou pela raiva. Você entende que tudo que tem seu tempo, e a paciência é a sua maior arma.

Ouvinte Atento: Você deve sempre escutar os outros antes de falar ou agir, considerando todas as perspectivas.

Sem Ira: Você não pode atacar ou agir motivado por raiva ou frustração.

Sem Pressa: Você não pode tomar decisões apressadas ou agir por impulso.

15% - Força do Juramento. Seguir este caminho requer um grande esforço seu, porém ele não vem sem seus benefícios, as entidades responsáveis por trazer esta força a você sabem disso e te fortalecem. Você recebe +1 PV, +1 PP e +1 PS por nível, você recebe +1 em Vontade e sempre que faz um teste de resistência de Fortitude ou Reflexos, pode gastar 2 PP para substituir o teste para Vontade. Além disso, se torna proficiente com Armas Táticas e Armaduras Leves e Pesadas.

30% - Imposição do Voto. Você pode declarar um juramento momentâneo antes de um ataque ou algum teste desafiador. Você gasta 2 PP e caso cumpra essa promessa ("Acertarei esse ataque" ou "Não serei atingido nesta rodada"), você recupera 3 PP e ganha +2 em testes até o final de seu próximo turno. Se falhar, você perde 1d6 de Sanidade + 1d6 por vezes que falhou em seus juramentos neste dia. Além disso, você recebe o poder *Imbuir Elemento*, se já possui este poder, você diminui a ação de sua conjuração para movimento.

45% - Arma da Fé. As suas armas lhe acompanharam por todo esse percurso de devoção e acabaram sendo tomadas por parte de seu juramento. Escolha uma arma que tenha usado pelo menos uma vez em algum encontro com o Inexistente. Ela se torna encantada por seu juramento. Sempre que ataca com ela, você pode usar os mesmos efeitos que *Poder de Ataque* com a mesma e se fizer um juramento momentâneo com ela sobre algum ataque que vá fazer, recebe +1d na rolagem de dano caso acerte. Além disso, quando ataca com ela, pode gastar 2 PP para realizar um ataque extra no mesmo alvo.

65% - Aura da Proteção. O seu juramento passa a afetar não só você como todos que estão ao seu redor, os protegendo. Qualquer aliado que esteja a até 3m de você recebe vantagem em testes de resistência e o seu valor de Poder em RD a dano (exceto mental). Além disso, toda vez que utiliza um juramento momentâneo, você também ganha 2 PV temporários.

99% - Paladino. Você chegou no pináculo de sua força juramentada. O custo de todas as suas habilidades de poder tem seus custos em PP reduzidos igual ao seu valor de Poder.

Cartomante

Ao conjurar poderes, a energia gasta pelo conjurador irá se dissipar por toda a membrana, funcionando como uma espécie de aterrramento deste poder. Cartomantes são um tipo único de individualista, capazes de aprisionar sua energia em cartas, para reaproveitá-la futuramente.

Especial: A partir do momento que está subclasse for escolhida, o jogador deverá carregar um baralho de cartas em todas sessões.

15% - Tirando Cartas. Ao conjurador um poder, você é capaz de energizar cartas, provendo a elas habilidades únicas. Escolha um baralho de Tarô ou o baralho de Naipes. Sempre que conjurar um poder, você irá retirar 1 carta para cada estrela que o poder possuir. Se utilizar um aprimoramento, irá receber 1 carta extra. Este efeito só pode ser utilizado se estiver carregando um baralho (item custo 0 e peso 0,5). A energia de uma carta é dissipada após uma semana. Sempre que remover cartas do baralho, o embaralhe novamente.

Caso **Após um azar sem limites, escolha Gustav decidiu apostar tudo**

o baralho de Naipes, ativar uma de suas cartas irá gastar uma ação de movimento. Após fazer isso, a carta não poderá ser utilizada novamente até o fim da missão, ou até que realize três ações de descanso para dormir.

Se escolher o baralho de Tarô, você poderá ao lançar um poder, gastar 2 PP para escolher o efeito de uma das cartas energizadas e ativa-lo



instantaneamente. As demais cartas energizadas criadas naquele poder irão perder seus efeitos caso isso ocorra. Alternativamente, pode gastar uma ação de movimento e 2 PP para ativar uma carta energizada que não tenha ativado ao conjurar um poder. Ao fazer isso, apenas ela será ativada, não afetando as demais cartas que possuir.

30% - Combinando Cartas. Ao gastar uma ação padrão você é capaz de combinar cartas, podendo jogar até 5 cartas energizadas de uma única vez (apenas um bônus será recebido por vez). Dependendo de quais cartas forem jogadas, efeitos especiais serão ativados. Efeitos iguais não são cumulativos.

➤ **PAR.** Ao jogar duas cartas do mesmo valor, como duas Damas, você irá receber o bônus de uma delas +1.

➤ **DOIS PARES.** Ao lançar quatro cartas, onde elas formem dois pares, como no caso de dois Valetes e duas Damas, o efeito de ambos os pares serão ativados. Caso sejam de mesmo naipe, eles não serão cumulativos, mas irão se aplicar nas duas próximas instâncias em vez de apenas na próxima. O maior bônus sempre será ativado primeiro.

➤ **TRINCA.** Ao jogar três cartas de mesmo valor, como três Valetes, você irá receber o bônus de uma delas +3.

➤ **SEQUÊNCIA.** Ao jogar cinco cartas que formem uma sequência, como, por exemplo: 9, 10, Valete, Dama e Rei. O bônus que seria recebido pela maior entre estas cartas irá ser ativado para todas as instâncias possíveis até o início de seu próximo turno.



JOKER



➤ **NAIPE.** Ao jogar cinco cartas de um mesmo naipe, você receberá o bônus referente a maior delas. Além disso, também irá receber um efeito extra de acordo com o naipe:

- **COPAS.** Recebe 5 PV temporários para cada 1 de bônus recebido.
- **ESPADAS.** Recebe 1 PP temporário para cada 1 de bônus recebido.
- **OUROS.** Escolha um número de habilidades igual a metade do bônus recebido. Até o fim da cena seu gasto de PP com elas diminui em 1 PP (cada poder conta como uma habilidade separada).
- **PAUS.** Recebe até o fim da cena +1,5m de deslocamento para cada +1 de bônus.

➤ **FULL HOUSE.** Assim como dois pares, mas ocorre quando ao jogar cinco cartas, três formam uma trinca e duas formam um par. Por exemplo, ao jogar três Ás e dois reis.

➤ **QUADRA.** Ao jogar quatro cartas de mesmo valor, como quatro Reis, você receberá o bônus de uma delas +5. Além disso, pode, até o início de seu próximo turno, fazer com que uma rolagem seja refeita conforme o naipe.

- **COPAS.** Poderá rolar novamente uma rolagem de dano de um inimigo em alcance curto.
- **ESPADAS.** Poderá rolar novamente um teste de um aliado em alcance curto.
- **OUROS.** Poderá rolar novamente uma rolagem de dano de um aliado em alcance curto.
- **PAUS.** Poderá rolar novamente um teste de um inimigo em alcance curto.

➤ **SEQUÊNCIA DE NAIPE.** Ao jogar cinco cartas que criem uma sequência e sejam do mesmo naipe, você irá causar simultaneamente o efeito de uma Sequência e de um Naipe.

➤ **SEQUÊNCIA REAL.** Caso jogue um 10, um Valete, uma Dama, um Rei e um Ás do mesmo naipe, irá criar a combinação mais poderosa possível. Ao fazer isso, irá receber o mesmo efeito de uma Sequência de Naipes,

mas os bônus da Sequência irão permanecer até o fim da cena e os bônus do Naipe serão dobrados.

45% - Sorte nas Cartas. O destino pode ser incerto, mas um verdadeiro cartomante sempre sabe como manipular as cartas a seu favor. Sempre que ativar uma carta energizada, você deve fazer um teste de Poder (DT 8 + 2 por vezes que passou no teste na cena), se ativar, você pode escolher entre aumentar o bônus da carta em +1 ou substituir a carta por outra aleatória.

65% - Descarte. Apostar em sua sorte é o que lhe permite avançar para locais que nunca seriam aceitos por membros da ordem. Sempre que você gasta uma carta energizada e ela não surte efeito, você pode gastar 2 PP para energizar automaticamente uma carta aleatória.

99% - Apostando Tudo. Quando se está próximo de perder tudo, é preciso se arriscar o máximo para que qualquer coisa preciosa possa ser salva. Uma vez por cena pode gastar uma ação de movimento e 5 PP para energizar 5 cartas aleatórias e lançá-las, como na habilidade Combinando Cartas.

Os Baralhos

Cada baralho da subclasse cartomante possui uma capacidade especial, lhe fornecendo bônus únicos dependendo do baralho e da carta selecionada. A seguir estão os efeitos dos baralhos.

Baralho de Naipes

Composto por 52 cartas divididas igualmente entre os naipes: Copas, Espadas, Ouros e Paus, o baralho de naipes é o mais comum a ser utilizado. Seus efeitos são definidos conforme dois fatores, sendo eles o naipe da carta e o valor presente nela. A seguir estão presentes as regras para se compreender como cada um destes grupos irá afetar os bônus da carta utilizada.

➤ **NAIPES.** Cada naipe possui uma propriedade única, sendo elas:

- **COPAS.** O bônus recebido será aplicado em RD no próximo dano que sofrer na cena.
- **ESPADAS.** O bônus recebido será aplicado em sua próxima rolagem de dano da cena.
- **OUROS.** O bônus recebido será aplicado em seu próximo teste de uma perícia à sua escolha na cena.
- **PAUS.** O bônus será aplicado em sua Defesa no próximo ataque que sofrer na cena.

➤ **VALORES.** Conforme o valor da carta lançada, o bônus recebido será diferente, seguindo o padrão abaixo.

- **2 a 4.** O bônus será +1.
- **5 a 7.** O bônus será +2.
- **8 a 10.** O bônus será +3.
- **VALETE, DAMA E REI.** O bônus será +4.
- **As.** O bônus será +5.

Baralho de Tarô

Utilizado para fins esotéricos, este baralho Europeu é utilizado em algumas culturas como forma de prever o futuro. O poder de suas cartas está nessa capacidade de previsão. Cada carta deste baralho tem um efeito único.

O MAGO. A magia está no ar lhe fornecendo um empurrão necessário para realizar suas ações. Até o início de seu próximo turno, todos seus poderes custam 1 de PP a menos.

A SACERDOTISA. Seu futuro lhe leva a busca de respostas. Durante Id4 rodadas, recebe +2 em História, Intuição, Investigação e Percepção.

A IMPERATRIZ. Uma indicação de que seu caminho está correto, lhe motivando a segui-lo. Você recebe 3 PP temporários.

O IMPERADOR. A prosperidade e a conquista estão em seu futuro. A carta se transforma em um item de custo 20 a escolha do mestre que auxilie na cena. Ao fim da cena o item desaparece.

O HIEROFANTE. É preciso parar, analisar e refletir antes de agir. Você fica paralisado até o início de seu próximo turno. Até o fim da cena, você receberá +3 em testes de perícias de atributos mentais.

OS AMANTES. Uma difícil escolha está presente em seu futuro, podendo determinar a vida ou a morte daqueles que ama. Escolha dois aliados em alcance curto, até o fim da cena, um deles possuirá -2 em todos os testes, enquanto o outro receberá +2.

O CARRO. Após um grande esforço, sua recompensa virá de maneira recompensadora. Até o fim da cena, você não pode finalizar um turno com um gasto de PP menor do que metade de seu limite de PP, podendo gastar PP a toa para cumprir isso. Enquanto cumprir este efeito, irá receber imunidade a condições físicas e sensoriais.

A JUSTIÇA. O equilíbrio irá reger sua vida. Até o início de seu próximo turno, seus testes deverão se manter equilibrados em números de falhas e sucessos. Então, caso possua, por exemplo, uma falha e um sucesso, e realize um teste que acabe falhando, seu próximo teste obrigatoriamente será um sucesso (o mesmo é válido para o contrário).

O EREMITA. Representante da introspecção e do autoconhecimento, a resposta sobre seu futuro está em seu interior. Faça um teste de Intuição, até a próxima cena de descanso poderá substituir um teste

de Intuição, Investigação, Ocultismo ou Percepção pelo resultado do teste.

A RODA DA FORTUNA. Reviravoltas estão chegando em sua vida, podendo ser boas ou não. O primeiro resultado 10 ou 1 que tirar na rolagem de um teste definirá seu futuro próximo. Caso o 20 ocorra primeiro, terá seu limite de PP aumentado em +2 até o fim da cena. Porém, se o 1 ocorrer primeiro, o limite de PP será diminuído em 2.

A FORÇA. Em seu interior um potencial latente está presente a despertar. Você receberá +5 no próximo teste de Atletismo ou Fortitude na cena.

O SACRIFÍCIO. As dificuldades irão chegar em sua vida, mas isso lhe fortalecerá. O próximo dano mental que você sofrer será maximizado, mas você receberá Id10 PP temporários.

A MORTE. O passado deve ficar para trás para que novos caminhos possam florescer, escolha uma perícia ou habilidade. No caso da perícia, você pode reduzir seu grau de treinamento. Já para a habilidade, você pode desaprendê-la. No início da próxima missão, você poderá trocá-los por novas opções à sua escolha.

A TEMPERÂNCIA. Um momento calmo está por vir em sua vida, não sendo necessário ceder as preocupações atuais. Por isso, recebe +5 em seu próximo teste de Vontade nessa cena.

A ESTRELA. A carta que representa proteção e luz, sendo uma das mais positivas que se pode tirar. É como se forças superiores estivessem lhe motivando a seguir em frente com confiança. Você recebe +3 em Defesa até o fim da cena.

A LUA. Dúvidas rodeiam seu caminho, podendo revelar que perigos estão por vir, ou apenas ser uma suspeita infundada. Até o fim da cena você recebe +2 em Intuição e Vontade. Além disso, durante esse tempo não sofre penalidades em Percepção por escuridão.

O SOL. Uma época de sucessos chegou para você, trazendo um crescimento em sua qualidade de vida. Você recebe cura acelerada 5 até o fim da cena.

O JULGAMENTO. Mudanças graves estão por vir em sua vida, podendo defini-la permanentemente. Na próxima vez que entrar em morrendo ou em enlouquecendo, pode rolar Id4. Em um resultado 4, fica com 1 PV ou de Sanidade, se livrando da condição.

O MUNDO. O mundo é seu para ser conquistado e nada pode lhe impedir. Durante uma rodada você se torna imune a qualquer condição ou penalidade numérica.

O LOUCO. Um novo começo é chegado, a partir de seu avanço espiritual. Você recupera Id8 de Sanidade e Id4 de PP.

Necromante

A arte proibida, aquilo que deve ser tratado como vil e imoral, a Necromancia, a capacidade de reviver e usar os mortos ao seu dispor.

15% - Arte Necromante. Você aprende o poder Animar os Mortos (se já possui o poder, reduz seu custo em PP em -1). Porém, seus mortos-vivos são mais fortes do que o comum. Quando conjura Animar os Mortos, seu morto-vivo recebe seu valor de Poder em testes de ataque, rolagens de dano, Defesa e em testes de resistência.

30% - Corpos Putrefatos. Você estudou e amplificou as suas próprias capacidades de manipular a morte, sendo capaz de transformá-la em vida novamente, apenas com um pouco de esforço,

assim, sendo capaz de criar Corpos Animados (Veja página XX). Você pode gastar uma ação de descanso para criar e invocar um Corpo Animado, ele possui Exposição igual à sua, assim definindo as suas capacidades. Seu material de composição é cadáveres e pode possuir tamanho médio ou menor. O molde em geral é bípede, mas pode ser outro a sua escolha a critério do mestre. De modo geral, você tem controle total sob seu corpo animado, jogando sua própria Iniciativa em combates e pode controlar suas ações mentalmente, não exigindo nenhuma ação para tal. Você só pode possuir um corpo animado desta forma. Além disso, todos os seus corpos animados e mortos-vivos recebem uma quantidade de PV adicional igual ao triplo de seu valor de Poder.

Anarquista

Um ser que abdicou completamente a sua existência por seres maiores, a venerar e entender ainda mais as entidades do Inexistente, ficando cada vez mais forte e insano.

Algumas pessoas simplesmente não conseguem evitar seguir as entidades, a onde são tiradas completamente de suas vontades próprias em nome das entidades, outras apenas buscam algo, seja força, conhecimento ou dominância e o único jeito que encontraram é deste jeito.

Anarquistas Famosos: Terno Vermelho, Adrian Ademir, Aghar, Oswaldo, Antiquária, Tubarão Branco, Cesar.

Ganhos de escolha de classe:

Pontos de Vida Iniciais: 10 + Constituição

Pontos de Sanidade Iniciais: 10 + Sabedoria

Pontos de Poder Iniciais: 2 + Poder

Treinamento em Perícias: Ganha um **Treino Calejado** em Luta ou Pontaria ou Ocultismo e Fortitude ou Reflexos ou Vontade, mais uma quantidade de perícias a sua escolha igual a 1 + Inteligência.

Proficiências: Armas Simples.

Ao passar de Nível:

Aumento de Vida: 2 + Constituição.

Aumento de Sanidade: 2 + Sabedoria.

Aumento de Poder: 2 + Poder.

Ao escolher anarquista, você ganha as seguintes habilidades:

Chefão: Você já teve experiências o suficiente para saber que em um combate, você vai sempre ganhar, dando o seu máximo pela sua entidade que também tem fortalece. Uma vez por missão, até o final da cena, você triplica a sua vida máxima, duplica os seus pontos de poder, dobra suas resistências a dano e recebe +2 em testes de ataque e testes de resistência. Essa habilidade é para ser mais cinematográfica e é bom conversar com o seu mestre sobre quando pode usa-la.

Ensínamentos do Culto: Cada culto tem algum tipo de entidade maior que é cultuada e adorada. Escolha um Elemento (Poder, Realidade, Alma, Transformação, Tempo, Mente e Espaço), o seu culto é especializado nesse Elemento. Por conta disso, a sua DT para poderes desse elemento aumenta em +2 e você recebe +2 em testes para resistir a efeitos desse Elemento. Esses bônus aumentam e cada dois níveis de afinidade você recebe +1 (Se tem 5 de afinidade, tem +4). Além disso, em 25% de Exposição você pode criar uma habilidade de poder de até três estrelas deste elemento e sabe conjura-lo, um de até quatros estrelas em 55% e um de até seis estrelas em 85%. Essas habilidades não contam para seu limite.

Treinamento Precário: Você não foi treinado pelo seu culto, eles não têm tempo para isso. Então, se você quer algo feito corretamente, faça você mesmo. Escolha duas das cinco características abaixo, em 50% de Exposição você pode escolher outra característica assim como em 75% de Exposição.

- **Esforçado:** Você recebe +3 Pontos de Poder iniciais e +4 a cada nível de exposição.
- **Ocultista amador:** Você aprende 1 habilidade de poder da individualidade de um nível que possa conjurar a sua escolha, em 10% de Exposição você aprende de outro. A partir daí, você aprende 1 novo poder a cada nível de Exposição.
- **Parede:** Você recebe +6 Pontos de Vida iniciais e +4 a cada nível de Exposição e recebe proficiência em armaduras leves. Em 30% recebe proficiência em armaduras pesadas.
- **Preparado para o Pior:** Você recebe +6 Pontos de Sanidade e +4 a cada nível de Exposição.
- **Versátil:** Você recebe +5 perícias treinadas a sua escolha e recebe proficiência em armas táticas.

Habilidades de Anarquista: A partir dos 10%, você pode escolher uma **Habilidade de Anarquista**. Você recebe mais um poder de novo no 20% e adiante, com 30%, 40%: você pode trocar a **Habilidade de Anarquista** por uma **Habilidade Geral** ou um **Poder Elemental**.

- **Arma Escolhida:** Você tem uma arma que criou um apreço maníaco. Essa arma tem seu custo reduzido em 10. Em 50%, o custo é reduzido em 20 e em 75% 30. Adicionalmente, você pode colocar uma modificação nessa arma sem contar para seu limite de modificações (porém ainda tem de pagar o custo dela).
- **Arma Lendária:** Sua arma criou um vínculo especial com você, fazendo-a ficar ainda mais forte baseado em sua própria força. A arma recebe um encantamento de um elemento que você tem maior afinidade.
 - **Pré-requisito:** Arma Escolhida e 60%.
- **Ataque Característico:** Você tem um ataque único seu, que você treina em seus momentos livres. Quando realiza um golpe corpo a corpo, você pode utilizar seu Ataque Característico. Em uma cena de descanso você pode modificar seu Ataque Característico, adicionando ou retirando as características a seguir:
 - **Blefe (+0 PP):** Você adia o ataque para seu próximo turno. Faça um teste de Enganação oposto ao teste de reflexos do alvo. Caso tenha sucesso, semelhante a ação fintar, o alvo fica desprevenido até o final de seu próximo turno. Além disso, nesse ataque, independente do resultado no teste de Enganação, o dano de crítico aumenta em +2d e a margem de ameaça diminui em 2.
 - **Certeiro (+1 PP):** Você recebe +4 no teste de ataque. É possível escolher essa característica uma segunda vez, mas por um custo de +2 PP. Ou seja, +3 para +8 no teste.
 - **Conjurador (Custo do Ritual +2 PP):** Caso você acerte o ataque, você conjura um poder de até 3 PP que tenha como alvo um ser ou uma área como ação livre.
 - **Cortante (+2 PP):** O ataque deixa o alvo sangrando.
 - **Garantido (+6 PP):** Você recebe +10 no teste de ataque.
 - **Pesado (+1 PP):** O dano do ataque aumenta em mais um dado do mesmo tipo da arma.
 - **Poderoso (+2 PP):** O impacto do seu golpe faz com que seu alvo seja empurrado 1,5 metros para cada 10 pontos de danos causados. Por exemplo, um ataque que causa 36 de dano empurra o alvo em 4,5 metros.
- **Profundo (+2 PP):** Seu ataque causa +2d6 pontos de dano do mesmo tipo de arma.
- **Preciso (+1 PP):** Ganhá uma vantagem no teste.
- **Veloz (+4 PP):** O ataque pode ser feito como uma ação de movimento.
- **Devagar (-2 PP):** O ataque exige uma ação completa.
- **Dois Gumes (-4 PP):** Você perde PV igual à metade do dano causado pelo seu ataque.
- **Aprender com Tradição:** O seu culto possui um objeto, podendo ser um livro ou algum orbe com informações de diversos poderes. Uma vez por dia, você pode em uma ação de descanso para tentar adquirir temporariamente um poder desejado que é menor que seu limite de PP. Para ter sucesso, você precisa fazer um teste de Ocultismo (DT 5 + 1 por PP do poder); caso falhe, você recebe pontos de dano sanitário iguais ao custo de PP básico do poder desejado e aprende outro poder a escolha do mestre. O objeto ocupa 1 espaço e os poderes aprendidos por essa forma são esquecidos após um número de dias iguais ao seu valor de Inteligência.
- **Criar Objetos Elementais:** Você sabe fabricar selos paranormais das habilidades de poder que você conhece. Fabricar um selo gasta uma ação de interlúdio e um número de PP iguais ao custo de conjurar a habilidade. Você pode ter um número máximo de selos criados a qualquer momento igual ao seu valor de Poder.
- **Enciclopédia do Submundo:** Você conhece várias seitas espalhadas pela região. Uma vez por cena, pode gastar 1 PP para receber informação relacionada a algum culto.
- **Finalizar Medrosos:** Você é sádico e gosta de causar medo para tornar a morte ainda mais cruel. Quando você ataca uma pessoa que está Abalado ou Apavorado, você recebe +4 no teste de +2d na rolagem de dano.

- **Gangue:** Você é um dos líderes em seu culto e os seus capangas o seguem até a morte. Uma vez por missão, você pode chamar esses capangas para lhe ajudar. O número de capangas que vem a te ajudar é $1d4 + 1$ e eles usam a ficha do *capataz*.
- **Improviso Letal:** Você não recebe penalidade por atacar com armas improvisadas. Muito pelo contrário, você treinou para se aproveitar dos seus arredores e fazer tudo uma arma letal. Toda vez que você achar uma arma improvisada, você pode gastar 4 PP para rolar $1d4$. O valor tirado decide o dano da arma: 1 – $1d6$, 2 – $1d8$, 3 – $2d6$, 4 – $2d8$.
- **Influente:** Você provou sua capacidade para o submundo ocultista, ganhando certa influência. Uma vez por dia, caso o mestre ache apropriado, você pode fazer um teste de Intimidação contra um alvo conectado com este mundo oculto. Caso tenha sucesso, ele te reconhece e te respeitar, se tornando um aliado (o mestre define o tipo de aliado) pelo resto do dia.
- **Poder Embutido:** Você se mudou para sempre, modificando seu próprio corpo de alguma forma que remeta a um dos elementos, seja com textos pelo corpo, pele pálida ou braços esticados. De qualquer maneira, por algum motivo, você se sente mais poderoso por causa disso, mas qual é o custo de tamanho poder? Sempre que você entra em um ambiente, ele automaticamente se transforma em um local com a Aurora Sombria. Além disso, você pode aumentar um atributo a sua escolha em +1, podendo ultrapassar o limite de 5. Porém, toda vez que sofre dano de sanidade, você perde $1d6$ pontos adicionais.
- **Rixa contra (elemento):** O seu culto tem um histórico ruim com um certo Elemento do Inexistente e você aderiu à essa briga. Escolha um elemento, você recebe +5 em testes e rolagens de danos contra anomalias com esse Elemento como primário.
- **Ritual Esforçado:** Quando você usa uma habilidade de poder, você pode gastar 1 PP para aumentar a DT em +3.
- **Roubar Itens:** Você simplesmente não se importa de ir atrás de novos equipamentos, mesmo aqueles que

não seja seus! Você pode escolher um equipamento para roubar que o custo tem de ser igual ou menor que 20. Você pode escolher esse poder várias vezes. Em 50%, o item pode ser até 40 e em 75% até 80.

Subclasses de Anarquista -

Chegando nos 15%, um novo caminho é aberto para os Anarquista se potencializarem nos elementos e seus poderes, escolhendo seus caminhos elementares, você pode escolher entre sete subclasses e ganha a habilidade de acordo com o nível que pegou. Você tem essa escolha novamente nos níveis 30%, 45%, 65% e 99%, podendo escolher novamente a mesma subclass ou pegando a habilidade de outra, porém apenas dos níveis iniciais. Segue as Subclasses a seguir:

Brutamonte

Você é anormal, uma muralha que anda, um peso pesado que vai defender seu grupo de qualquer ameaça. Além disso, você recebe proficiência com armas corpo a corpo táticas.

- **15% - Crescimento Inconsistente:** A cada novo nível de Exposição, jogue $1d6$, você adiciona esse resultado em seus pontos de vida máximos ganhos naquele nível. A partir de 50%, esse dado aumenta para $1d12$.
- **30% - Casca Grossa:** Você recebe +5 de RD Balístico, de Corte, de Impacto e de Perfuração. Além disso, você também recebe 5 de RD do Elemento escolhido em Ensinamentos do Oculto.
- **45% - Ressentimento Doloroso:** Quando sofre dano, você pode gastar 5 PP para guardar a dor dentro de si. Quando causa danos contra a pessoa que lhe deu o dano guardado, você pode gastar 2 PP para adicionar o dano guardado na rolagem de dano. O dano guardado some após esse uso e pode se ter apenas um dano guardado.
- **65% - Alguém Anotou:** Quando você faz a ação investida, você pode atacar todos os alvos que ficarem adjacentes a você entre o início e o fim desta investida.
- **99% - Gigante:** Você é anormalmente grande, sendo considerado, em termos de regras, como um ser grande. Sua Defesa diminui em -5, mas você recebe +6 de Fortitude e +50 PV.

Escolhido pelo Poder

Você foi escolhido por algo, aquilo que molda todas as histórias e você quer entender isso, entender o impossível, o infinito, o Poder. Porém, o seu culto não tem nenhuma informação sobre este elemento estranho.

- **15% - Iniciando o Inexplicável:** Você não perde sanidade máxima a pegar poderes elementais, porém a cada nível de Exposição, você perde 1d3 de sanidade máxima.
- **30% - Consequências da Escolha:** Você já viu anomalias o suficiente para não sofrer mais. Todos testes de Vontade que você faz que envolve dano de sanidade já são sucedidos. Porém, seus aliados tem desvantagem nesses testes.
- **45% - Presença Caótica:** A sua convivência com o Inexistente o multou, fazendo ficar cada vez mais parecido com uma anomalia, tanto em aparência quanto em sua presença. Quando inicia uma cena, você pode gastar 5 PP para impor a sua presença em todos que estão presentes, eles sofrem Xd6 de dano de sanidade, onde X é igual ao seu limite de PP pela metade.
- **65% - Infinito:** Nos Aumentos de Atributo dos níveis 80% e 95% você pode aumentar atributos para além de 5. Além disso, você pode gastar mais PP do que seu limite. Porém, quando faz, você recebe dano de sanidade igual a quantidade de PP excedentes.
- **99% - Invocar a Verdade:** Você entra em comunhão com o Poder, sendo capaz de manipular as regras do universo com que qualquer ser siga uma espécie de regra ou destino a ser cumprido. Por 20 PP, você pode escolher uma pessoa ou animal em alcance curto, criando manifestações do poder em forma de correntes e símbolos que se prendem no alvo, que deve fazer um teste de Vontade (DT de Poder), se falhar, fica inconsciente. Enquanto o ser estiver inconsciente você pode escrever o destino dele, desde que esse não defina o destino de outro ser. Por exemplo, você pode fazer com que o destino do alvo seja matar outro ser, no lugar disso, o alvo vai tentar matar esse, não necessariamente conseguir o feito. Caso o alvo resista, ele fica atordoado por uma rodada. As correntes e símbolos em si se dissipam depois de

uma rodada, com o alvo nunca lembrando deste evento, mas o efeito da mudança do destino é permanente e não pode ser dissipada, apenas alterada pelo uso dessa mesma habilidade nesse mesmo alvo.

Terrorista Oculto

Você é responsável pelas práticas esotéricas de seu culto, espalhando o caos para enfraquecer a ordem, facilitando as práticas de seu grupo.

- **15% - Fragilizar a Aurora:** Você pode gastar uma ação de descanso para enfraquecer a aurora do local em um nível. Com exceção de Arruinada e Abolida. Caso faça, você recupera pontos de poder iguais ao dobro de seu limite de PP. Além disso, quando está em um local com a aurora Arruinada, você é imune a perda passiva de pontos de sanidade.
- **30% - Prazer Caótico:** Toda vez que sofre dano de sanidade com Presença Caótica, você ganha PP temporários igual a um quarto do dano recebido. Você também pode gastar Pontos de Sanidade ao invés de Pontos de Poder quando usa para Habilidades de Poder.
- **45% - Invocador:** Você sempre é quem inicia os atos de seu culto, já sabendo como manifestar e invocar as anomalias do Inexistente. Você aprende a habilidade de poder *Invocar Anomalia* do elemento escolhido em *Ensinamentos do Culto*.
- **65% - Fortificar com o Quebrado:** Quando está em um combate em um ambiente com a aurora Sombria, você recebe cura acelerada 2. Além disso, em um combate, você também recebe 2 PP temporários por turno.
- **99% - Abrir os Portões:** Você se tornou uma verdadeira manifestação pura de caos, sendo capaz de finalmente realizar o evento impossível, fazer com que a aurora perca por completo. Você pode gastar 20 PP e 1 dia para fazer com que a Aurora em um lugar fique arruinada. Você recebe os bônus que as anomalias recebem. O único jeito de acabar com este estado é matando todas as

anomalias presentes no local que iram surgir conforme mais caos aconteça.

Espião

Existem algumas organizações que buscam defender o universo, atrapalhando os planos de seu culto. Os seus superiores têm noção dessas "Ordens" e buscam mais informações sobre seu funcionamento. Você foi enviado para uma dessas organizações, para aprender como ela funciona. Como um bônus, você recebe um pouco de seu treinamento.

Especial: para escolher esta trilha você precisa ser treinado em Enganação.

- **15% - Impostor:** Você descobre que o treinamento nessa organização é dividido em espécies de classes e você vai se passar por uma delas. Escolha uma classe, a partir de agora, os outros jogadores pensarão que você é desta classe. Além disso, você pode escolher um poder de subclasse de 15% dela.
- **30% - Infiltrado:** Você aprende uma habilidade de 30% de uma subclasse a sua escolha.
- **45% - Espreitador:** Você aprende uma habilidade de 45% de uma subclasse a sua escolha.

- **65% - Fraudulento:** Você aprende uma habilidade de 65% de uma subclasse a sua escolha.
- **99% - Soberbo:** Você aprende uma habilidade de 99% de uma subclasse a sua escolha.

Aumento de Atributo: Ao chegar em 20% de Exposição, o seu personagem está se aperfeiçoando nas próprias características. Você chega ganha +2 pontos para distribuir em seus atributos, não tendo mais o limite de 3 pontos máximos e sim 5 pontos máximos. Essa escolha chega novamente nos níveis 50%, 80% e 95%.

Treinamento Melhorado: Ao chegar em 35%, você se aperfeiçoa nas perícias que é treinado, as aumentando em uma categoria (melhorado para superior, superior para calejado). O número de perícias que pode melhorar é $3 + \text{Inteligência}$. Essa escolha chega novamente em 70%.

Ascensão: Quando chega em 50%, você pode escolher entre ganhar uma habilidade de classe, habilidade de poder, uma habilidade inicial de alguma subclasse da sua classe ou criar uma Ascensão da individualidade de seu personagem caso possua os requisitos (veja *Ascensão ao Inexistente*).

Habilidades Gerais

As Habilidades Gerais são poderes que quaisquer classes podem pegar quando recebem alguma habilidade de classe. Essencialmente, são habilidades que podem ser pegas por todas as classes.

Acrobata

Você consegue usar a ação Esquivar com Acrobacia e quando realiza um teste de Reflexos, pode gastar 1 PP para trocar por Acrobacia, recebendo +1 no teste.

Almejar o Heroísmo

Você sente que é um herói, ou que pode se tornar um, então busca por tal. Quando enfrenta uma Ameaça de nível maior que o seu, você recebe +5 em rolagens de dano, porém -2 em Defesa e em testes de resistência, por sua imprudência em busca do heroísmo.

Apreciador Musical

Você tem um amor pela música e um pavor do paranormal. Você luta sempre com uma música em sua cabeça, recebendo -3 em Percepção, mas 3 de RD a danos elementais.

Ataque Infalível

Ao rolar um dano de um ataque com arma, quando rolar 1 ou 2, você pode rolar novamente, ficando com o novo resultado, mesmo se for igual. Você pode rerolar uma quantidade de dados igual ao valor do modificador que fez o ataque.

Ataque Especial

Quando realizar um ataque corpo a corpo, declare essa habilidade. Você sofre -2 no teste de ataque, mas recebe +5 na rolagem de dano.

Ataque Preciso

Se estiver usando uma arma corpo a corpo leve e nenhuma coisa na outra, você recebe +1 na margem de ameaça e +1d caso for um ataque crítico.

Atlético

Você recebe +1 em Atletismo e +3m em deslocamento, além disso, pode gastar 1 PP para dobrar o bônus durante uma rodada.

Atraente

Seja por pura beleza física ou por sua postura e atitude, você atrai olhares por onde passa. Você recebe +3 em testes de Atuação,

Diplomacia, Enganação e Intimidação contra pessoas que possam se sentir fisicamente atraídas por você. Pré-requisito: Car 2.

Bronco

Você luta sujo, usufruindo de tudo ao seu redor para superar seu oponente. Contra inimigos que estejam sendo flanqueados ou sob efeito de qualquer condição de paralisia, ou sentidos, você recebe +2 em testes de ataque. Pré-requisito: Não possuir a habilidade Princípios.

Busca por Atenção

Você recebe +2 em testes de Atuação e quando é bem-sucedido em um teste de impressionar você recebe +4, porém, se falhar, recebe -4.

Bloqueio com Escudo

Quando é alvo de um ataque, poder ou habilidade, você pode gastar 1 PP para atribuir a resistência do seu escudo para o teste de resistência.

Combate Grupal

O trabalho em equipe é essencial para o sucesso em missões tão perigosas, mas a proximidade entre os membros é um dos pontos mais fracos ao enfrentar o Inexistente. Escolha um personagem para ser seu parceiro, seja um amigo de longa data ou até mesmo seu conjugue. Enquanto estiverem a alcance curto um do outro, ambos recebem +2 em testes (ambos devem possuir a habilidade para que ele funcione). Caso seu parceiro morra ou você acredite que ele está morto, você irá sofrer 1d6 de dano mental para cada missão, que foram juntos e ficará até o fim da missão sob o efeito das condições abalado e alquebrado. Pré-requisito: Exposição 30%.

Combater com Duas Armas

Quando estiver segurando duas armas e pelo menos uma delas for leve, você pode fazer um ataque adicional com ela, porém recebe -1 nos testes de ataque até o seu próximo turno.

Concentração Inabalável

Para lidar com todos os acontecimentos absurdos que já presenciou e todo o caos que envolve sua vida, foi necessário desenvolver uma concentração ímpar. Ao conjurar um poder, pode gastar +1 PP para caso tenha que realizar um teste de concentração, recebe +5 nele.

Confessionário Móvel

Suas habilidades para interrogar pessoas são capazes de extrair todos os efeitos possíveis. Caso esteja em vantagem numérica contra um alvo, você recebe +2 em Intimidação (ou +3 caso já tenha esse bônus de *Confissão*). Além disso, pode substituir testes para Interrogar e Diplomacia por testes de Intimidação.

Confissão

Você recebe +1 em Intimidação e pode substituir testes de Investigação por Intimidação na hora de interrogar algum personagem.

Corpo Exuberante

Você tem o corpo bonito e potente, fornecendo +1 em DT de habilidades que utilizem atributos físicos, como Cai Dentro.

Detector de Mentiras

Você possui uma aptidão para perceber os sutis sinais de alguém que está mentindo. Você recebe treinamento em Intuição ou, se já for treinado nesta perícia recebe +1 nela. Além disso, outros seres sofrem uma penalidade de -5 em testes de Enganação para mentir para você. Pré-requisito: Car 2.

Desacreditado

Por mais acostumado em ver e lidar com o Inexistente, você é teimoso e se recusa a acreditar que tudo isso é real. Você recebe +1 em testes de resistência contra efeitos do paranormal. Caso você receba um poder elemental, esse bônus não funciona mais.

Destemido

Não há nada que o parar. Você recebe +5 em testes de resistência contra qualquer efeito que cause as condições Abalado, Assustado ou Apavorado. Requer calejado em Vontade.

Dinheiro Extra

Você recebeu um dinheiro extra de uma fonte a sua escolha. Você recebe +10 de Custo para seus equipamentos. Você pode escolher essas habilidades diversa vezes.

Endividado

Você já está no negativo, por que não ficar ainda mais? Em uma missão, você pode gastar 5 PP para receber um item adicional de até 10 de custo

Especialista em Emergências

Você recebeu treinamento como socorrista de emergência, e sabe como tratar um paciente em situações de urgência. Você recebe

treinamento em Medicina ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +1 nela. Além disso, pode aplicar cicatrizantes e medicamentos como uma ação de movimento e, uma por rodada, pode sacar um desses itens como uma ação livre. Requer: Int 2.

Espertalhão

Você sabe como virar com sua imaginação e esperteza. Você recebe +1 em DT de habilidades e itens que utilizem atributos mentais, mas não em poderes.

Estigmado

A adrenalina causada pela dor faz você se manter focado no que está acontecendo. Sempre que sofre dano de sanidade, você pode converter esse dano em perda de pontos de vida (se sofre 5 pontos de dano de sanidade você pode, em vez disso, perder 5 pontos de vida). Requer: Pod 2.

Fantasma

Você se move de forma imperceptível, como se nunca estivesse por lá. Graças a isso, recebe vantagem em testes de Furtividade e reduz a penalidade em ações chamativas em dois dados, se tornando apenas -1d naturalmente. Requer: Versado em Furtividade.

Finta Perfeita

Você se tornou um mestre da finta, uma vez por rodada, pode fintar como uma ação livre. Adicionalmente, você pode gastar 2 PP para fintar todos os seres em alcance curto com o mesmo teste.

Foco em Arma

Escolha uma arma. Você recebe +1 em testes de ataque com ela e fica proficiente com ela caso não seja.

Fujão

Melhor um, do que nenhum. Você pode gastar uma ação padrão para achar uma rota de fuga. Ao fazer isso você recebe +2 em testes de Acrobacia e Atletismo, além de +6 de deslocamento para fugir e de ignorar terreno difícil. Os bônus acabam caso não gaste todas as ações após está para fugir ou para dizer aos seus aliados o caminho. Requer: Int 2.

Interesse Paranormal

Você gosta de pesquisar e entender sobre o outro lado, sobre aquilo que sempre passa despercebido para as outras pessoas. Você recebe treinamento em Ocultismo ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +1 nela. Além disso, você recebe um ritual a sua escolha (ou pode até mesmo criar um).

Inventário Carismático

Você tem um apreço incomum por organizar bem as suas coisas, geralmente separando por listas e nomes criativos para não se perder. Você soma o seu Carisma no limite de Espaços que pode carregar (Se tem 0 de Força e 2 de Carisma, possui 9 de limite de espaços). Para você, itens pequenos ou leves, que normalmente ocupam meio espaço (0,5), em vez disso ocupam ¼ de espaço (0,25).

Investigador

Você recebe +2 em testes de Investigação e soma o seu bônus de Inteligência em testes de Intuição.

Língua de Prata

Quando faz um teste de diplomacia, pode gastar 1 PP para jogar com vantagem. Adicionalmente, ganha +1 em testes de Diplomacia.

Lobo Solitário

Você recebe 1 de Resistência a danos não elementais e +1 em testes de perícias enquanto não tiver nenhum aliado em uma distância curta.

Mentiroso Nato

Você é um cara de pau, capaz de mentir descaradamente sem que ninguém perceba. Você recebe treinamento em Enganação ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +1 nela. Além disso, a penalidade que você sofre por mentiras muito implausíveis diminui para -1 no teste.

Metido

Você é dissimulado, atento para rumores e ótimo em espalhar ou descobrir fofocas. Quando faz um teste de Investigação para obter informação, um teste de Enganação (para Intriga ou Mentir) ou um teste de Diplomacia para Persuasão ou Mudar atitude, você recebe +2. Requer: Car 2.

Naturalista

Você ama a natureza e está enfrentando o paranormal para proteger-la. Em terrenos naturais, você recebe vantagem em Sobrevivência e +2 em testes de resistência contra efeitos paranormais. Requer: Calejado em Sobrevivência.

Observador

Você possui uma combinação de sentidos apurados para perceber pistas e intelecto afiado para processá-las. Você recebe

treinamento em Investigação ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +1 nela. Além disso, soma sua Inteligência em Intuição.

Parceiro

Em algum momento da sua vida, você conquistou uma amizade fiel e verdadeira; alguém disposto e até mesmo a se arriscar para lhe ajudar. Você possui um parceiro, uma pessoa que o acompanha e o auxilia em suas missões. Escolha os detalhes dele, como nome, aparência e personalidade. Em termos de jogo, é um aliado de um tipo à sua escolha. O parceiro obedece às suas ordens e se arrisca para ajudá-lo, mas se for maltratado, pode parar de segui-lo. O nível do aliado é definido pelo seu Rank. Requer: calejado em Diplomacia, 30%.

Pausa Revigorante

Após uma longa batalha, seu corpo relaxa e recupera parte de seus ferimentos. Caso após um combate, você fique parado descansando por pelo menos 1 minuto, você recupera pontos de vida igual ao seu valor de Constituição dobrada.

Pele de Ferro

Seu corpo já sofreu tantos golpes que acabou desenvolvendo uma resistência maior. Você recebe RD 2 (exceto mental e dano elementais).

Presença Aterradora

Só de estar perto de você, as pessoas já sentem um medo de tentar te irritar. Ao fazer um teste de Intimidação, você pode pagar 2 PP para mudar a quantidade de alvos do uso para seres no alcance. Requer: Calejado em Intimidação.

Princípios

Você é confiante no seu código moral e isto te torna quase inabalável. Você tem um código que te limita, como nunca bater em mulheres, nunca mentir ou nunca atacar um oponente desarmado. Graças a essa rigidez moral e mental, enquanto mantiver estes princípios você recebe duas vantagens em testes de Vontade. Caso quebre, os benefícios são perdidos e você tem desvantagem em testes de Vontade até o fim da missão.

Proativo

Seu negócio é fazer as coisas, e não deixar para depois. Você recebe treinamento em Iniciativa ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +1 nela. Além disso, ao rolar um 9 ou 10 em seu teste de Iniciativa,

você recebe uma ação padrão adicional em seu primeiro turno.
Requer: Des 2.

Rato de Computador

Você adora computadores e outros dispositivos tecnológicos. Você recebe treinamento em Tecnologia ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +1 nela. Você pode hackear, localizar arquivo ou operar dispositivo como uma ação completa e, uma vez por cena de investigação, se tiver acesso a um computador, pode fazer um teste de Tecnologia para procurar pistas sem gastar uma rodada de investigação. Pré-requisito: Int 2.

Resistência Mental

Você já viu os maiores perigos que o Inexistente poderia mostrar. Você recebe RD Mental 2. Pré-requisito: 30%.

Resposta Rápida

Seus reflexos são tão apurados que o permitem agir antes mesmo de você perceber as ameaças de forma consciente. Você recebe treinamento em Reflexos ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +1 nela. Além disso, ao falhar em um teste de Percepção para evitar ficar desprevenido, você pode gastar 2 PP para rolar novamente o teste usando Reflexos. Requer: Des 2.

Saque Rápido

Você pode sacar ou guardar itens como uma ação livre (em vez de ação de movimento). Além disso, a ação que você gasta para recarregar uma arma de disparo ou fogo diminui em uma categoria (ação completa para padrão, padrão para movimento, movimento para livre).

Saúde Mental

Você tem uma mente forte e saudável, talvez por bloquear suas experiências com o sobrenatural, ou talvez por simplesmente ter se acostumado. Você recebe +1 em testes de sanidade e começa toda missão com 5 pontos de sanidade temporários. Requer: Desacreditado.

Simplista

Você pode ser considerado uma pessoa simples, não se importando muito com os valores das coisas. Para você, os acessórios que pegar tem custo reduzido igual ao seu Carisma.

Sorrateiro

Você sabe ser discreto em qualquer situação. Você recebe treinamento em Furtividade ou, se já for treinado nesta perícia,

recebe +1 nela. Além disso, você não sofre penalidades por se mover normalmente enquanto está furtivo, nem por seguir alguém em ambientes sem esconderijos ou sem movimento. Requer: Des 2.

Talento

Você possui inclinação para todas as formas de expressão artística. Você recebe treinamento em Atuação ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +1 nela. Além disso, quando faz um teste de Atuação para impressionar, o bônus em perícias que você recebe aumenta em +1 para cada 2 pontos adicionais em que o resultado de seu teste passar a DT. Requer: Car 2.

Teimosia Obstinada

As pessoas chamas você de teimoso. Mas elas estão erradas! Você recebe treinamento em Vontade ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +1 nela. Além disso, quando faz um teste de Vontade contra um efeito que cause uma condição mental ou tente modificar sua categoria de atitude, você pode gastar 2 PP para receber +3 neste teste. Requer: Car 2.

Treinamento em Perícia

Você se torna treinando em duas perícias em sua escolha. Se já estiver acima de 35% ou 70%, pode escolher perícias que já é calejado (ou experiente em 70%) para aumentar em um grau o seu treinamento.

Vitalidade Reforçada

Você possui uma capacidade superior de suportar ferimentos. Você recebe +1 PV para cada 5% de Exposição (ou para cada nível, se estiver usando a regra de nível de experiência) e +1 em Fortitude. Requer: Con 2.

Vontade Inabalável

Sua mente é preparada para suportar os mais rigorosos traumas. Você recebe +1 PP para cada 10% de Exposição (ou para cada 2 níveis, se estiver usando a regra de nível de experiência) e +1 em Vontade. Requer: Sab 2.

Voz Poderosa

A sua presença é cativante e as pessoas gostam de te ouvir. Você recebe +1 em Diplomacia e Intimidação. Ao utilizar qualquer uso destas perícias que tenha alcance curto, este alcance aumenta para médio.

Novas Habilidades Gerais

Acuidade com Armas

Quando realiza um ataque com armas corpo a corpo, você pode usar sua Destreza ao invés de Força em testes de ataque e rolagens de dano.

Alerta

Você está sempre atento ao seu redor, sendo praticamente impossível de te pegar de surpresa. Você se torna treinado em Iniciativa (se já for treinado, recebe +2 em testes de Iniciativa). Além disso, você não pode ser surpreendido.

Aproveitar o Tempo

Você sabe muito bem como utilizar cada segundo de tempo que possui para fazer as suas coisas. Em uma Folga das Estrelas, você é capaz de realizar duas ações, ao invés de apenas uma. Ao invés de realizar duas ações diferentes, você pode gastar ambas em apenas uma atividade, escolhendo entre receber vantagem nos testes que realizar nela ou duplicar os bônus que iria receber.

Ataque Nada Poderoso

É melhor realizar golpes seguros e eficientes do que arriscar tudo os deixando para serem decididos pelos dados. Ao realizar um ataque, pode gastar 1 PP para não ter de rolar os testes de ataque, assumindo 5 (+1 por valor de Inteligência que possuir e Luta ou Pontaria). Esse ataque só será um crítico se ultrapassar a Defesa do alvo por 3 pontos ou mais, mas sempre manterá uma precisão e segurança. Pré-requisito: Int 3.

Ataque Piedoso

Sua misericórdia é gigantesca. Você pode usar armas corpo a corpo para causar dano não letal sem sofrer a penalidade de -3 no teste de ataque.

Bate, é só Bater

Acostumado a participar de combates com lutadores experientes, você sabe como motivá-los. Ao gastar uma ação de movimento e 2 PP você pode realizar um reforço positivo para um aliado em alcance curto. No próximo turno que ele realizar, adicionará seu valor de Carisma em testes de ataque.

Cavaleiro Bandido

Você abandonou seu treinamento de combate para aderir ataques sujos e escondidos. Você perde Poder de Ataque, mas recebe Ataque

Furtivo como se fosse um especialista infiltrador do seu nível de duelista. Pré-requisito: Poder de Ataque.

Cético

A partir de sua ligação com o universo, você fortalece sua crença com o paranormal, rejeitando os poderes do Inexistente para se manter ligado a este. Caso não possua nenhum poder elemental, individualidade e permaneça sem utilizar itens elementais ou poderes, você recebe um dos benefícios abaixo conforme sua Exposição.

- 15% - +1 em Defesa.
- 30% - +1 em um Atributo à sua escolha (máximo 5).
- 45% - +2 em rolagens de dano.
- 50% - +2 em testes de resistência e de ataque.
- 60% - +3 em Defesa.
- 75% - +1 em um Atributo à sua escolha (máximo 5).
- 90% - +5 em rolagens de dano.

Bônus recebidos não são cumulativos. Caso utilize ou receba bônus de um poder ou de um item elemental, irá perder estes bônus até o início de sua próxima missão.

Cheio de Graça

Você é um piadista, tirando risadas das pessoas nos momentos mais dolorosos possíveis. Sempre que você fizer uma piada que quebre a tensão em uma cena, você e todos que rirem genuinamente da piada em alcance curto, recebem 2 + seu Carisma em testes de Vontade que realizarem na cena contra o ser que foi alvo da piada (mínimo 2). Se ninguém rir genuinamente da piada, você fica frustrado até o fim da cena.

Chuva de Canivetes

Tendo luta por muito tempo, você sabe que qualquer segundo perdido em batalha pode custar a vida de muitas pessoas. Por isso, dedica todo seu poder em finalizar o inimigo nos primeiros segundos de luta. Caso esteja com o Estilo Duplo ativo, pode em sua primeira rodada de combate, gastar uma ação completa e 5 PP para realizar quatro ataques (dois com cada uma de suas armas). Pré-requisito: Estilo Duplo e Experiente em Luta.

Encouraçado

Sua capacidade de proteção é levada ao máximo. Se estiver usando uma armadura pesada, você recebe +1 na Defesa. Esse bônus aumenta em +1 para cada outra habilidade que você possua que tenha Encouraçado como pré-requisito. Pré-requisito: Proficiência com armaduras pesadas.

Escapada Formidável

Sua agilidade insuperável lhe permite escapar das situações mais improváveis. Você recebe +2 em testes para escapar de qualquer objeto ou efeito que limite sua movimentação. Além disso, pode ser atingido por um efeito que cause dano, com uma reação livre e 2 PP para se jogar no chão. Fazer isso lhe fornece RD igual ao triplo de sua Destreza para o dano, porém você fica caído.

Fanático

Suas armaduras pesadas são como uma segunda roupa. Seu deslocamento não é reduzido por usar armaduras pesadas. Pré-requisito: Encouraçado.

Inexpugnável

É impossível te derrubar enquanto você estiver armadurado. Se estiver usando uma armadura pesada, você recebe +2 em todos os testes de resistência. Pré-requisito: Encouraçado.

Postura de Força

Você sabe que a melhor forma de aprimorar seu estilo é apenas deixando-o ainda mais pesado. Você pode usar duas de suas mãos com a habilidade Combater com Duas Armas ou Estilo Duplo e enquanto utiliza a habilidade desta forma, recebe +5 em suas

rolagens de dano. Pré-requisito: Combater com Duas Armas ou Estilo Duplo.

Presença Carismática

A tua presença é marcante e só por seus aliados estarem ao seu lado já é um bom sinal. Seus aliados podem substituir o valor de Carisma deles pelo seu valor de Carisma em testes que envolvam Carisma no primeiro teste que fazer em uma cena.

Racionalidade Inflexível

Suas convicções e sua visão de mundo são baseadas em argumentos racionais e lógicos. Você pode usar Inteligência no lugar de Sabedoria como atributo-chave de Vontade e de Poder para calcular seus pontos de Poder.

Soco Pesado

Seus socos são como marteladas. Você causa Id6 de dano em seus golpes desarmados, ao invés de Id3. Além disso, aumenta a margem de crítico com ataques desarmados em +1 e causa +1d em acertos críticos com ataques desarmados. Por fim, seus ataques desarmados podem causar dano letal.

Treinamento Pesado

Você se torna proficiente com armaduras pesadas. Pré-requisito: 20%.

Nome

Descrição Iore. Descrição

ESTILOS DE COMBATE

Um novo tipo especial de habilidades, criados para serem utilizados especificamente em batalha. Cada estilo de combate representa uma maneira de lutar, como utilizar as suas habilidades para a melhor confecção possível. Assumir a postura de um estilo de combate gasta uma ação de movimento e 2 PP. É possível manter até dois estilos de luta ao mesmo tempo, desde que eles não sejam naturalmente opostos. Além de adquiri-los como habilidades, um personagem pode trocar dois graus de treinamento recebidos em perícias por um estilo de combate (um personagem que é experiente em Investigação e Tecnologia poderia se tornar calejado em ambas para receber um efeito). Existem 15 estilos, divididos em 3 grupos, sendo eles:

À DISTÂNCIA: Estilos focados em manter distância do alvo, o atingindo de forma segura.

CORPO A CORPO: Feitos para combates de curta distância, sendo mais perigosos e letais.

HÍBRIDOS: Estilos que podem ser utilizados tanto à distância quanto corpo a corpo, tendo múltiplos usos.

Estilos À Distância

Arremesso

Sua forma de combate pode não ser uma das mais econômicas, mas golpes brutais com longa distância lhe fazem uma ameaça considerável. Você pode utilizar Destreza ou Força para testes de ataques e rolagens de dano com armas de arremesso, escolhendo qual será o melhor atributo para cada função. Além disso, ao gastar uma ação para sacar uma arma de arremesso, pode sacar duas de uma só vez.

Artilharia

A melhor maneira de se manter vivo em um campo de batalha é estar o mais longe possível dele. Caso esteja empunhando uma arma de disparo ou de fogo, seu alcance com ela irá aumentar em um passo (curto para médio, médio para longo, longo para extremo, extremo para 150m). Se estiver a mais de 30m de seu alvo ao atirar, ele será considerado como vulnerável contra seu tiro. Caso esteja a mais de 75m ele estará desprevenido.

Cavalaria de Distância

Para manter ataques constantes, e uma posição segura, você utiliza de sua montaria para alvejar inimigos e mudar seu posicionamento de forma constante. Caso esteja em uma montaria, pode, sempre que realizar um disparo, se mover 3m (máximo igual ao seu deslocamento).

Descarga

Se cobrir todos os pontos possíveis onde seu alvo pode estar, não tem como não o ferir. Caso esteja empunhando uma arma de disparo ou de fogo, pode descarregá-la (ou carregar uma arma de disparo com múltiplas flechas), maximizando seus disparos, mas sacrificando sua precisão. Você pode ao gastar uma ação completa realizar uma ação agredir em que faça 2 disparos com a arma em vez de apenas 1. Se a arma já possuir a especial Rajada, pode realizar 3 disparos, ao invés de 1 ou 2 (no caso da arma fuzil de assalto, pode realizar 4 ataques).

Precisão

Para realizar os disparos mais precisos e eficientes, é necessário tempo e preparo. Caso mire em um alvo, você irá até o fim da rodada receber +1 em sua margem de ameaça e +1 um dado de dano do mesmo tipo de sua arma.

Estilos Corpo a Corpo

Bruto

Seus golpes são devastadores e brutais. Caso esteja empunhando uma Arma de Duas Mãos, você soma tanto seu Constituição quanto sua Força ao dano de seus ataques. Além disso, sempre que realiza um crítico, pode empurrar o alvo 1,5m em uma direção à sua escolha.

Cavalaria de Investida

Ao utilizar a movimentação de sua montaria para potencializar a força de seu ataque, você é capaz de causar um poderoso impacto. Caso esteja em uma montaria e realizar uma investida, irá aumentar em +3d os dados bônus em um crítico. Além disso, a penalidade de Defesa que recebe por investidas diminui para -1.

Desarmado

Você é capaz de utilizar seu corpo como uma arma mortífera. Seus ataques desarmados passam a ser contabilizados como se fossem armas, entretanto, sempre que realizar um ataque desarmado, irá sofrer perda de PV igual ao Constituição do alvo.

Esgrimista

Utilizando de suas habilidades de esquiva, você é capaz de realizar ataques precisos nas brechas do alvo. Caso esteja empunhando apenas uma arma leve ou ágil, você pode utilizar Luta em vez de Reflexos para Esquiva (bônus em testes de ataque serão contabilizados). Além disso, recebe +1 em sua Margem de Ameaça contra inimigos que realizou uma esquiva bem sucedida na última rodada.

Lanceiro

Utilizando armas de haste (Achas, Alabardas, Lanças, Piques, etc), você é capaz de manter uma distância segura enquanto os ataca com grande poder. Caso esteja empunhando uma arma de haste, seu alcance com ela aumenta em +1,5m. Além disso, pode uma vez por rodada quando um inimigo entrar em seu alcance, realizar um ataque contra ela ao gastar 1 PP.

Estilos Híbridos

Dançante

Ao misturar dança com luta, você se torna um alvo difícil de ser atingido, utilizando a força de seu adversário contra ele. Para cada contra-ataque bem-sucedido que realizar em um combate, sua Defesa aumenta em +1 (limitado por sua Destreza). Além disso, sempre que acerta um contra-ataque, soma a Força do alvo em sua rolagem de dano.

Duplo

Utilizando duas armas, você é capaz de combinar suas capacidades para receber um crescimento potencial em suas capacidades. Caso esteja empunhando duas armas, cada uma com uma de suas mãos, recebe os mesmos efeitos de *Combater com Duas Armas*. Se já possuir este poder, irá em vez disso, poder utilizar duas armas de uma mão ao mesmo tempo e não sofrerá penalidades em ataques por isso.

Escudeiro

Sua defesa é impenetrável e seu escudo inabalável. Enquanto estiver empunhando um escudo, recebe Defesa igual a RD a dano que ele possuir.

Meia-Distância

Ao utilizar armas como Chicotes e Correntes, você é capaz de controlar alvos de forma magistral. Enquanto empunhar pelo menos uma destas armas, pode, uma vez por rodada, gastar 1 PP para fazer uma manobra agarrar ou desarmar contra o alvo utilizando uma destas armas como uma ação livre.

Silencioso

Seus golpes são furtivos e letais, destruindo os alvos com ataques rápidos. O primeiro ataque que realizar na rodada não conta como uma ação hostil, além disso, se o alvo estiver Desprevenido, Vulnerável ou sendo flanqueado, causa +1d6 de dano.

ESTILOS COMPLEXOS

Conforme a sociedade humana se desenvolveu, suas maneiras de utilizar armas e travar guerras evoluí, gerando combinações primorosas. Estas combinações são denominadas estilos complexos, novos estilos de combate que surgem quando se combinam dois (ou três) outros. Para se adquirir um estilo complexo, é preciso além dos dois (ou três) estilos citados, ser Versado em Luta e/ou Pontaria. Ativar um estilo complexo gasta uma ação de movimento e 5 PP. Enquanto um estilo complexo estiver ativo, nenhum outro estilo pode ser utilizado. Habilidades que dependam de estar utilizando um dos estilos necessários para se aprender um estilo complexo também serão ativadas quando o estilo complexo estiver ativo. Estes estilos não podem ser adquiridos a partir do gasto de graus de treinamento em perícias.

Artista da Lâmina

Bruto, Dançante e Esgrimista

Você combina de forma magistral sua empunhadura com armas de uma e duas mãos, podendo transicionar entre elas em uma dança de golpes deslumbrantes. Caso esteja empunhando uma arma de duas mãos com apenas uma, você é capaz de ativar este estilo, podendo trocar a empunhadura desta arma como uma ação livre, sendo capaz de empunhá-la com uma ou duas mãos normalmente. Além disso, caso faça um ataque com ela, poderá até o fim da rodada utilizá-la como uma arma de uma mão só.

Para você, as reações de esquiva e contra-ataque se tornam algo único. Ao declarar que irá realizar uma delas, irá utilizar ambas ao invés disso, recebendo o bônus em Defesa e a oportunidade de atacar o alvo caso ele erre.

Adicionalmente, soma sua Constituição, Destreza e Força as rolagens de dano de seus ataques e para cada ataque que acertar, receberá +1 em sua margem de ameaça e Defesa até o início de seu próximo turno.

Por fim, pode substituir Reflexos por Luta ao esquivar e sempre que acertar um ataque, irá empurrar o alvo 1,5m em uma direção à sua escolha.

Assassino

Duplo e Silencioso

Com a presteza de um assassino você está preparado para eliminar seus alvos de maneira discreta e mortal. Caso esteja empunhando duas armas, poderá ativar este estilo, recebendo os mesmos benefícios por utilizar o estilo duplo. Mas, quando realizar ambos os ataques de tal estilo, deverá, caso o alvo esteja desprevenido, indefeso, vulnerável ou esteja sendo flanqueado, rolar o teste de ataque de ambos os ataques antes de rolar o dano. Se ambos acertarem, o alvo irá sofrer vulnerabilidade contra eles. Por fim, contra alvos nas situações citadas, você recebe +2d6 em rolagens de dano.

Atirador de Lanças

Arremesso e Lanceiro

Retomando o estilo de luta dos antigos atiradores de lança javelins, você é capaz de causar um dano considerável ao arremessar armas de haste. Caso esteja empunhando uma lança (ou semelhante), pode ativar este estilo, recebendo os mesmos benefícios do estilo de arremesso, porém, o alcance dela para ser arremessada irá dobrar (se não possuir alcance, poderá ser arremessada em alcance curto sem penalidades). Caso realize um acerto crítico em um alvo com tais ataques, ele será empurrado 1,5m e a arma o prenderá ao solo ou a um objeto de grande peso, o deixando imóvel. É possível se libertar com uma ação de movimento e um teste de Força (DT 8). Alvos de tamanho enorme ou superior não são afetados por este efeito.

Cavaleiro de Justa

Cavaleira de Investida e Lanceiro

Como os antigos competidores de justas, você está acostumado a realizar investidas devastadoras, capazes de trazer o fim de seu alvo com um toque. Caso esteja empunhando uma arma de haste, pode ativar este estilo, recebendo os mesmos bônus de ambos os estilos. Além disso, pode substituir Reflexos por Adestramento ou Pilotagem. Por fim, ao realizar um crítico em uma investida, pode atingir um alvo adicional que esteja diretamente atrás de seu alvo primário. Você pode se manter em movimento até o fim de seu deslocamento. Caso ambos os alvos tenham sido atingidos com um

crítico, eles serão empurrados, se mantendo adjacentes a você até o fim de seu movimento.

Concussivo

Desarmado e Escudeiro

Uma combinação inusitada de estilos de luta, que de alguma forma funcionam para um combate de curta distância com extrema violência. Se estiver empunhando um escudo e não estiver com uma arma em mãos, pode ativar este estilo recebendo os mesmos bônus que se estivesse utilizando ambos os estilos. Além disso, você é capaz de utilizar seu escudo para atacar, fazendo com que ele conte como um ataque desarmado, entretanto, você não sofrerá perda de PV por atacar com ele e ataques desarmados feitos com o escudo aumentam o dano causado em mais um dado de dano do mesmo tipo. Caso realize um acerto crítico com o escudo, pode gastar 2 PP para realizar um ataque desarmado (desde que não seja com o escudo).

Deslumbrante

Dançante e Meia-Distância

Você dança de forma fabulosa ao lutar, como se estivesse realizando uma apresentação de ginástica. Se estiver empunhando uma arma que se enquadre na descrição da Meia-Distância, poderá ativar este estilo. Recebendo os benefícios de ambos os estilos, além de +1 em testes de ataque para cada manobra bem-sucedida que realizar em sequência (máximo igual à sua Destreza). Por fim, pode escolher atacar um objeto para agarrá-lo com sua arma e empunhá-lo, ou lança-lo, adicionando +2d6 de dano de impacto ao seu ataque. Mas mudando o teste de ataque para Pontaria em vez de Luta.

Disparador

Artilharia, Cavalaria de Distância e Precisão

Misturando uma precisão assustadora com seus disparos avassaladores a longa distância, você é o melhor dos atiradores. Caso esteja empunhando uma arma de disparo ou de fogo, pode ativar este estilo. Caso faça isso, seu alcance com a arma será dobrado e uma vez por rodada poderá mirar como uma ação livre. Além disso, contra alvos que está mirando, todos os ataques que realizar serão considerados acertos críticos. Por fim, a cada disparo que acertar em um alvo que esteja mirando, recebe +1 em rolagens de dano e testes de ataque contra ele até o fim da cena ou até errar um disparo (o que acontecer primeiro), e pode se mover

3m em uma direção à sua escolha (máximo igual ao seu deslocamento).

Guerreiro Armadurado

Bruto, Escudeiro e Esgrimista

Misturando um ataque poderoso com uma defesa sólida, você é capaz de manter uma maneira de lutar extremamente sólida e poderosa. Caso esteja empunhando uma arma versátil (bastões, espadas.), um escudo e vestindo uma armadura pesada, pode ativar este estilo. Ao fazer isso, receberá +3 em testes de ataque, -3m de deslocamento e o dobro da Defesa que receberia pelo estilo escudeiro. Além disso, soma sua Constituição em sua Defesa e rolagens de dano, podendo utilizar Fortitude em vez de Reflexos para Esquiva. Por fim, sempre que realiza um critico contra um alvo, pode escolher deixá-lo fraco ou vulnerável até o início de seu próximo turno.

Incessante

Arremesso e Descarga

Você batalha entregando seu máximo, não deixando brechas para que seus inimigos possam agir. Caso esteja empunhando uma arma de arremesso, pode utilizar este estilo. Ao fazer isso, recebe os mesmos benefícios do estilo de arremesso, mas sempre que um inimigo realizar uma ação padrão, completa ou de movimento, você pode gastar uma reação livre e 2 PP para realizar um ataque contra ele feito com uma arma de arremesso. A cada ataque feito, o gasto em PP aumenta em +1 até o fim da rodada. Só é possível realizar um número de ataques por rodada desta maneira igual a sua Destreza.

Proximal

Desarmado e Meia-Distância

Ao combinar o movimento de suas correntes com o balançar de seus punhos, é capaz de elevar seu potencial combativo a um novo nível. Caso esteja empunhando uma arma de Meia-Distância (conforme a definição do estilo), pode ativar este estilo, recebendo os mesmos bônus que teria ao utilizar ambos os estilos. Sempre que atinge um alvo com um ataque com sua arma de Meia-Distância, pode, caso tenha um alvo de Força maior que o do alvo, movê-lo 3m em uma direção à sua escolha. Após mover um alvo (desta maneira ou de qualquer outra), seu próximo ataque desarmado contra ele tem seu dano aumentado em mais dois dados de do mesmo tipo.

Saraiveiro

Cavalaria de Distância e Descarga

Para dizimar aglomerados de alvos, você é capaz de realizar uma chuva de disparos. Caso esteja empunhando uma arma de disparo ou de fogo, pode ativar este estilo, recebendo os bônus de ambos. Além disso, ao gastar uma ação completa, pode realizar um disparo que irá atingir um cone de 9m dentro do alcance da sua arma (faça apenas um teste de ataque e compare com a Defesa de todos na área). Mesmo que erre, todos na área ainda sofrerão metade do dano do ataque. Alternativamente, pode fazer isso em um círculo de 3m de raio.

Sniper

Artilharia, Precisão e Silencioso

Das sombras disparos certeiros surgem, eliminando seus alvos com grande voracidade. Caso esteja furtivo e empunhando uma arma de fogo, pode ativar este estilo. Ao fazer isso, irá ficar imóvel, mas receberá, com esta arma, +2 em testes de ataque, +2 em rolagens de dano, +1 em margem de ameaça e +2d em seus acertos críticos. Além disso, seu alcance com ela é dobrado e caso tire 10 natural em seu teste de ataque, o ataque irá ignorar a RD do alvo. Por fim, enquanto estiver com este estilo ativo, pode mirar múltiplas vezes

em um mesmo alvo (máximo igual à sua Destreza). A cada ação de movimento que gastar fazendo isso, aumenta todos os bônus numéricos recebidos por esta habilidade em +1 para o seu próximo ataque (este bônus só é ganho caso gaste sua ação de movimento para isso, efeitos como mira livre não concedem esse bônus).

Tenebrante

Cavalaria de Investida e Duplo

Mimetizando os movimentos de caprinos e de animais com enormes presas, você é capaz de avançar com seu cavalo como se fossem um só, devastando todos em seu caminho. Caso esteja em uma montaria, não precisa manter nenhuma mão ocupada para conduzi-la. Além disso, caso esteja empunhando duas armas, pode ativar este estilo, recebendo os benefícios de ambos os estilos. Por fim, ao realizar uma investida enquanto este estilo estiver ativo irá atingir todos adjacentes ao caminho que fizer. Realize dois ataques (um com cada arma) e compare-os com a Defesa dos alvos. Um dos ataques irá atingir todos a sua direita e o outro todos a sua esquerda. Caso termine a investida diretamente a frente de um ser, ele sofrerá ambos os ataques, como uma finalização de sua movimentação estupenda.

Toques Finais

Pontos de Vida (PV)

É o quanto um personagem ou criatura consegue aguentar dores físicas, o quanto consegue ficar de pé. Onde em um personagem que está com Pontos de Vida maximizados está totalmente saudável e alguém que zerou seus Pontos de Vida está à beira da morte. Quando estiver com metade ou menos dos seus pontos de vida, você está machucado, em questão de jogo, esta condição não tem nenhum efeito, porém pode ativar habilidades suas ou de outras criaturas. Enquanto você estiver 1 PV, você pode lutar e andar normalmente, porém é bom indicar em interpretação que você está machucado. Seus PV são definidos pela sua classe e constituição.

Pontos de Sanidade (PS)

É o quanto um personagem consegue aguentar desafios mentais e psicológicos e se manter sãos. Um personagem com Pontos de Sanidade maximizados está totalmente em equilíbrio em relação ao paranormal, enquanto alguém com 0 Pontos de Sanidade está à beira da loucura. Seus PS são definidos pela sua classe e sabedoria.

Pontos de Poder (PP)

É o quanto o seu personagem consegue realizar feitos incomuns para pessoas, pode ir tão simples quanto atacar mais forte ou conjurar um buraco negro, mas tudo que é forte vem com um preço. Alguém que tem seus Pontos de Poder maximizados está totalmente descansado e pronto para uma aventura, já alguém que tem 0 Pontos de Poder não vê a hora de ir descansar. Seus PP são definidos pela sua classe e poder.

Perícias

São as habilidades mundanas dos personagens, no que eles treinaram durante a sua vida, veja mais a frente em **Perícias** para

uma melhor explicação. As suas perícias são definidas pela sua classe, antepassado e inteligência.

Defesa Passiva (DP)

Todas as coisas têm um nível de defesa para serem acertadas, onde um objeto com 1 de Defesa é acertado por qualquer coisa e uma criatura com 20 de Defesa é um dos seres mais fortes que a terra já viu. Todos os personagens têm 5 + Destreza de Defesa Passiva padrão e quaisquer outras habilidades e equipamentos são adicionadas. Quando um ser faz um ataque contra outro, ele faz um teste baseado na Defesa do alvo.

Deslocamento

Sua velocidade e o quanto é capaz de correr durante uma cena de ação gastando sua ação de movimento, uma pessoa com 1m de deslocamento é tão rápido quanto um tatu e alguém com 20m é praticamente Usain Bolt.

Todos os personagens têm um deslocamento igual a 9m ou 6q. A cada número ímpar em seu valor de Destreza, aumenta em +1,5m ou +1q, ou seja, se tiver +4 de Destreza se move 12m ou 8q.

Superpoderes

Os seus poderes são definidos inteiramente por você e suas características e efeitos devem ser conversados em conjunto com o Mestre. Em questão de jogo, você adquiriu um poder inicial, também chamado de individualidade nos 5% com a sua classe e recebe um poder novo a cada exposição ímpar (15%, 25%, 35% e assim por diante). Individualistas são a única exceção onde recebem 3 poderes no 5% e recebem um poder novo a cada nível de exposição.

Capítulo Dois

Perícias

O que são Perícias

Perícias são habilidades mundanas do personagem, quaisquer pessoas podem ter diferentes perícias baseadas na sua vocação e vivência em sociedade. Elas determinam o quanto preparado seu personagem está perante um desafio em específico, que pode ser tanto físico, mental ou social.

TESTE DE PERÍCIA

ROLE D10, ENTÃO, SOME O VALOR DO SEU ATRIBUTO AO RESULTADO E APÓS ISSO, SOME O BÔNUS AO RESULTADO E ENTÃO, COMPARE COM A DIFICULDADE DE TESTE.

Atributo base

O atributo normalmente usado com a perícia. Por exemplo, Ciências envolve raciocínio e estudo, por isso seu atributo-base é Inteligência. Já Diplomacia envolve lábia e capacidade de argumentação, por isso seu atributo-base é Carisma. Quando faz um teste de perícia, você rola um d10 e soma o seu bônus total da perícia no resultado. Por exemplo, se faz um teste de Ciências e possui Inteligência 3, rola d10+3.

Escolha do Mestre. A critério do mestre, alguns testes de perícias podem ser usados com outros atributos que não o atributo-base. Por exemplo, o mestre pode definir que um teste de Diplomacia para convencer um delegado a soltar um agente preso depende mais do conhecimento de legislação do que de lábia, determinando assim que o atributo usado nesse teste seja Inteligência, e não Carisma.

Bônus de Perícia

Um valor que mede sua competência com a perícia. Quando faz um teste, você soma seu bônus com a perícia usada ao resultado do

d10. Seu bônus em cada perícia é determinado pelo seu grau de treinamento com ela:

Grau de Treinamento	Bônus de Perícia
Destreinado	0
Calejado ou Treinado	+2
Experiente	+3
Versado	+4

Treinamento Necessário

Algumas perícias só podem ser usadas se você é treinado nelas. Por exemplo, se você não é treinado em medicina, você não conseguiria tratar alguém da condição morrendo, pois não tem o conhecimento necessário para isso, independente do seu nível de inteligência. Quando a palavra "treinada" aparece ao lado do nome da perícia, significa que precisa ser treinado para usá-la.

Adicionalmente, algumas habilidades de perícias só podem ser usadas em certos graus de treinamento (que pode ser calejado, experiente ou versado).

Penalidade de Carga: Algumas perícias para serem usadas é necessário um pouco de movimento e flexibilidade. Quando a palavra "carga" aparece após o nome da perícia, você aplica a sua penalidade de carga sobre a perícia. Veja o **Capítulo 3** para melhor explicação.

Kit de Perícia: Algumas perícias são necessários aparelhos e equipamentos para serem utilizadas do jeito correto, chamado de kit de perícia. Se isso for necessário, aparecerá a palavra "kit" ao lado do nome da perícia. Se você não possui o kit apropriado, você ainda pode usar a perícia, porém sofre -5 no teste.

Lista de Perícia

Perícias	Atributo Base	Somente Treinado?	Penalidade de Carga?	Kit de Perícia?
Acrobacia	Destreza	-	Sim	-
Adestramento	Sabedoria	-	-	-
Atletismo	Força	-	Sim	-
Atuação	Carisma	-	-	-
Ciência	Inteligência	Sim	-	Sim
Diplomacia	Carisma	-	-	-
Enganação	Carisma	-	-	-
Fortitude	Constituição	-	-	-
Furtividade	Destreza	-	Sim	-
História	Inteligência	-	-	-
Intimidação	Carisma	-	-	-
Intuição	Sabedoria	-	-	-
Iniciativa	Destreza	-	Sim	-
Investigação	Inteligência	-	-	-
Lutar	Força	-	-	-
Manufatura	Inteligência	-	-	Sim
Medicina	Inteligência	-	-	Sim
Ocultismo	Inteligência	Sim	-	-
Percepção	Sabedoria	-	-	-
Pilotagem	Destreza	Sim	-	-
Pontaria	Destreza	-	-	-
Prestidigitação	Destreza	Sim	Sim	Sim
Reflexos	Destreza	-	Sim	-
Religião	Inteligência	-	-	-
Sobrevivência	Sabedoria	Sim	-	-
Tática	Inteligência	-	-	-
Tecnologia	Inteligência	-	-	Sim
Vontade	Sabedoria	-	-	-

Acrobacia (Des) - Carga

Você consegue fazer proezas acrobáticas.

Amortecer Queda (Calejado, DT 8): Quando cai, você pode gastar uma reação e fazer um teste de Acrobacia para reduzir o dano. Se passar, reduz o dano da queda em 1d6, mais 1d6 para cada 1 ponto pelo qual o resultado do teste excede a DT. Se reduzir o dano a zero, você cai de pé.

Equilíbrio: Se estiver andando por superfícies precárias, você precisa fazer testes de Acrobacia para não cair. Cada ação de movimento exige um teste. Se passar, você avança metade do seu deslocamento. Se falhar, não avança. Se falhar por 2 ou mais, cai. A DT é 5 para piso escorregadio, 8 para uma superfície estreita (como o topo de um muro) e 10 para uma superfície muito estreita (como uma corda esticada). Você pode sofrer -2 no teste para avançar seu deslocamento total. Quando está se equilibrando você fica desprevenido e, se sofrer dano, deve fazer um novo teste de Acrobacia. se falhar, cai.

Escapar: Você pode escapar de amarras. A DT é igual ao resultado do teste de Destreza de quem o amarrou +5, se você estiver preso por cordas ou 15, se você estiver preso por algemas. Este uso gasta uma ação completa.

Levantar-se Rapidamente (Calejado, DT 10): Se estiver caído, você pode fazer um teste de Acrobacia para ficar de pé. Você precisa ter uma ação de movimento disponível. Se passar no teste, se levanta como uma ação livre. Se falhar, gasta sua ação de movimento, mas continua caído.

Passar por Espaço Apertado (Calejado, DT 12): Você pode se espremer por lugares estreitos, por onde apenas sua cabeça normalmente passaria. Você gasta uma ação completa e avança metade do deslocamento.

Passar por Inimigo: Você pode atravessar um espaço ocupado por um inimigo como parte de seu movimento. Faça um teste de Acrobacia oposto ao teste de Acrobacia, Iniciativa ou Luta do oponente (o que for melhor). Se você passar, atravessa o espaço. se falhar, não atravessa e sua ação de movimento termina. Um espaço ocupado por um inimigo conta como terreno difícil.

Adestramento (Sab) - Treinada

Você sabe lidar com animais

Acalmar Animal (DT 12): Você acalma um animal nervoso ou agressivo. Isso permite a você controlar um touro furioso ou convencer um cão de guarda a não o atacar. Este uso gasta uma ação completa.

Cavalgar: Você pode andar a cavalo. Montar exige uma ação de movimento, mas você pode montar como uma ação livre com um teste de Adestramento contra DT 10 (porém, se falhar por 2 ou mais, cai no chão).

Andar em terreno plano não exige testes, mas passar por obstáculos ou andar em terreno acidentado, sim. A DT é 8 para obstáculos pequenos ou terreno ruim (estrada esburacada) e 10 para obstáculos grandes ou terreno muito ruim (floresta à noite). Se você falhar, cai da montaria e sofre 1d6 pontos de dano. Cavalgar é parte de seu movimento e não exige uma ação.

Se estiver a cavalo, você pode galopar. Gaste uma ação completa e faça um teste de Adestramento. Você avança um número de quadrados de 1,5m igual ao seu deslocamento (modificado pela montaria) mais o resultado do teste. Você só pode galopar em linha reta e não pode galopar em terreno difícil.

Manejar Animal (DT 8): Você faz um animal realizar uma tarefa para a qual foi treinado. Isso permite usar Adestramento como Pilotagem para veículos de tração animal, como carroças. Este uso gasta uma ação de movimento.

Atletismo (For) -

Você pode realizar façanhas atléticas.

Corrida: Gaste uma ação completa e faça um teste de Atletismo. Você avança um número de metros igual ao seu deslocamento mais o resultado do teste multiplicado por 2. Por exemplo, se você tem 9m e tira 6 no teste, avança 21 metros. Você só pode correr em linha reta e não pode correr em terreno difícil. Você pode correr por um número de rodadas igual a sua Constituição. Após isso, deve fazer um teste de Fortitude por rodada (DT 6 + 2 por teste anterior). Se falhar, fica fatigado.

Escalar: Gaste uma ação de movimento e faça um teste de Atletismo. Se passar, você avança metade do seu deslocamento. Se falhar, não avança. Se falhar por 2 ou mais, você cai. A DT é 5 para superfícies com apoios para os pés e mãos (como um barranco com raízes), 8 para um portão ou árvore, 10 para um muro ou parede com reentrâncias e 12 para um muro ou parede liso (como um prédio). Você pode sofrer uma desvantagem no teste para avançar seu deslocamento total. Quando está escalando você fica desprevenido e, se sofrer dano, deve fazer um novo teste de Atletismo. se falhar, você cai. Se um personagem adjacente a você estiver escalando e cair, você pode tentar pegá-lo. Faça um teste de Atletismo contra a DT da superfície +2. Se passar, você segura o personagem. Se falhar por 2 ou mais, você também cai!

Natação: Se estiver na água, você precisa gastar uma ação de movimento e fazer um teste de Atletismo por rodada para não afundar. A DT é 5 para água calma, 8 para agitada e 10 ou mais para tempestuosa. Se passar, você pode avançar metade de seu deslocamento. Se falhar, consegue boiar, mas não avançar. Se falhar por 2 ou mais, você afunda. Se quiser avançar mais, você pode gastar uma segunda ação de movimento na mesma rodada

para outro teste de Atletismo. Se você estiver submerso (seja por ter falhado no teste de Atletismo, seja por ter mergulhado de propósito), deve prender a respiração. Você pode prender a respiração por um número de rodadas igual a sua Constituição por rodada (DT 3 + 2 por teste anterior). Se falhar, se afoga (é reduzido a 0 PV) e fica morrendo. Você sofre penalidade de carga em testes de natação.

Saltar: Você pode pular sobre buracos ou obstáculos ou alcançar algo elevado. Para um salto longo, a DT é 3 por 1,5m (DT 6 para 3m, 9 para 4,5m, 12 para 6m e assim por diante). Para um salto em altura, a DT é 7 por quadrado de 1,5m (30 para 3m). Para ambos os casos, caso falhe, você fica caído (no caso de um salto em altura, você recebe o dano de queda equivalente ao quanto queria pular). Você deve ter pelo menos 6m para correr e pegar impulso (sem esse espaço, a DT aumenta em +2). Saltar é parte de seu movimento e não exige ação.

Atuação (Car) -

Você sabe se expressar com diversas formas de arte como música, dança, escrita, pintura, atuação e outras.

Impressionar: Faça um teste de Atuação oposto pelo teste de Vontade de quem você está tentando impressionar. Se você passar, recebe +2 em testes de perícia baseadas em Carisma contra essa mesma pessoa na cena. Se falhar, sofre -2 nesses testes e não pode tentar de novo na mesma cena. Se estiver tentando impressionar mais de uma pessoa, o mestre faz apenas um teste pela plateia toda, usando o melhor bônus. Este uso leva de alguns minutos (música ou dança) até algumas horas (apresentação de teatro).

Ciências (Int) - Treinada

Você estudou diversos campos científicos, como matemática, física, química e biologia, e pode responder dúvidas relativas a esses assuntos. Questões simples, como a composição química de uma substância conhecida, não exigem teste. Questões complexas, como detalhes sobre o funcionamento de um procedimento científico específico, exigem um teste contra DT 10. Por fim, questões envolvendo campos experimentais, como avaliar a capacidade de proteção de uma liga metálica recém-criada, exigem um teste contra DT 15.

Diplomacia (Car) -

Você convence pessoas com lábia e argumentação.

Acalmar (DT 10): Você estabiliza um personagem adjacente que esteja enlouquecendo, fazendo com que ele fique com Sanidade 1. A DT aumenta em +2 para cada vez que ele tiver sido acalmado na cena. Você pode sofrer -2 no teste para usar em um personagem em alcance curto. Este uso gasta uma ação padrão.

Mudar Atitude: Você muda a categoria de atitude de um NPC em relação a você ou a outra pessoa (veja abaixo para a explicação das categorias de atitudes). Faça um teste de Diplomacia oposto pelo teste de Vontade do alvo. Se você pode passar, muda a atitude dele

em uma categoria para cima ou para baixo, à sua escolha. Se passar por 5 ou mais, muda a atitude em até duas categorias e assim por diante. Se falhar por 2 ou mais, a atitude do alvo muda uma categoria na direção oposta. Este uso gasta um minuto. Você pode sofrer duas desvantagens no teste para fazê-lo como uma ação completa (para evitar uma briga, por exemplo). Você só pode mudar a atitude de uma mesma pessoa uma vez por dia.

Todo NPC possui uma categoria de atitude em relação a cada personagem. Por padrão, a categoria inicial é "indiferente", mas o mestre pode estipular outra se quiser. São as seguintes:

-**Prestativo:** Adora o personagem. Você recebe +2 em testes de Diplomacia contra pessoas prestativas.

-**Amistoso:** Gosta do personagem. Pode ajudá-lo e fazer pequenos favores, mas dificilmente se arriscará por ele.

-**Indiferente:** Não gosta nem desgosta do personagem. Vai trata-lo como socialmente esperado.

-**Inamistoso:** Não vai com a cara do personagem. Você sofre -2 em testes de Diplomacia contra pessoas inamistosas.

-**Hostil:** Odeia o personagem e vai tentar prejudicá-lo, pode falar mal dele, roubar suas coisas ou mesmo atacar! Você falha automaticamente em testes de persuasão contra pessoas hostis.

Persuasão (DT 10): Você convence uma pessoa a fazer alguma coisa, como responder a uma pergunta ou prestar um favor. Se essa coisa for custosa (como deixar dormir na casa) você sofre -2 no teste. Se for perigosa (como pular de um penhasco) você sofre -5 no teste ou falha automaticamente. De acordo com o mestre, seu teste pode ser oposto ao teste de Vontade da pessoa. Este uso gasta um minuto ou mais, de acordo com o mestre.

Enganação (Car) -

Você manipula pessoas com blefes e trapaças.

Disfarce (Calejado): Você muda sua aparência ou a de outra pessoa. Faça um teste de Enganação oposto pelo teste de Percepção de quem prestar atenção no disfarçado. Se você passar, a pessoa acredita no disfarce, caso contrário, percebe que há algo errado. Se o disfarce é de uma pessoa específica, aqueles que conhecem essa pessoa recebem +5 no teste de Percepção. Um disfarce exige pelo menos dez minutos e um kit. Sem o kit, você sofre -2 no teste.

Falsificação (Experiente): Você falsifica um documento. Faça um teste de Enganação oposto pelo teste de Percepção de quem examinar o documento. Se você passar, a pessoa acredita que ele é válido. Caso contrário, percebe que é falso. Se o documento é muito complexo, ou inclui uma assinatura ou carimbo específico, você sofre duas desvantagens no teste.

Fintar (Calejado): Você pode gastar uma ação padrão e fazer um teste de Enganação oposto a um teste de Reflexos de um ser alcance curto. Se você passar, ele fica desprevenido contra seu próximo ataque, se realizado até o fim de seu próximo turno. Se for experiente, consegue fazer como uma ação de movimento.

Insinuação (DT 10): Você fala algo para alguém sem que outras pessoas entendam do que você está falando. Se você passar, o receptor entende sua mensagem. Se falhar por 2 ou mais, entende algo diferente do que você queria. Outras pessoas podem fazer um teste de Intuição oposto ao seu teste de Enganação. Se passarem, entendem o que você está dizendo.

Mentir: Você faz uma pessoa acreditar em algo que não é verdade. Seu teste é oposto pelo teste de Intuição da vítima. Mentiras muito implausíveis impõem uma penalidade de duas desvantagens em seu teste.

Fortitude (Con) -

Você usa esta perícia para testes de resistência contra efeitos que exigem vitalidade, como doenças e venenos. A DT é determinada pelo efeito.

Furtividade (Des) – Carga

Você sabe ser discreto e sorrateiro.

Esconder-se: Faça um teste de Furtividade oposto pelos testes de Percepção de qualquer um que possa nota-lo. Todos que falharem não conseguem percebê-lo (você tem camuflagem total contra eles). Esconder-se é uma ação livre que você só pode fazer no final do seu turno e apenas se terminar seu turno em um lugar onde seja possível se esconder (atrás de uma porta, num quarto escuro, numa mata densa, no meio da multidão). Se tiver se movido durante o turno, sofre uma desvantagem no teste (você pode se mover à metade do deslocamento normal para não sofrer essa penalidade). Se tiver atacado ou feito outra ação muito chamativa, sofre três desvantagens.

Seguir: Faça um teste de Furtividade oposto ao teste de Percepção da pessoa sendo seguida. Você sofre -2 se estiver em um lugar sem esconderijos ou sem movimento, como um descampado ou rua deserta. A vítima recebe +2 em seu teste de Percepção se estiver tomando precauções para não ser seguida (como olhar para trás de vez em quando). Se você passar, segue a pessoa até chegar ao seu destino. Se falhar, a pessoa o percebe na metade do caminho.

História (Int) -

Você tem conhecimento sobre o passado, os acontecimentos e as antigas sociedades do mundo.

Pesquisar (DT 10): Você pode pesquisar sobre uma situação semelhante que está vivendo em seu conhecimento de história ou em um livro para que possa tomar uma decisão mais bem embasada com uma ação padrão. Ao fazer isto, você recebe +1 nos próximos testes que fizer que estejam diretamente relacionados com esta decisão. Se tiver uma biblioteca para estudar, você leva 1 hora em vez de uma ação padrão, porém recebe +1d4.

Iniciativa (Des) -

Esta perícia determina sua velocidade de reação.

Determinar Turno: No início de uma cena de ação, todos jogam um teste de Iniciativa para determinar a sua ordem de jogadas. Ela é então posta em uma lista e vista em ordem decrescente.

Preparar-se (Calejado): Você se prepara para algum evento ou ação. Caso faça essa ação em todas as ações de uma cena de investigação, recebe +3 no teste de Determinar Turno. Usar essa ação em uma cena de ação é uma ação completa e fornece +2 na Defesa e +2 em testes de resistência até o início do seu próximo turno.

Intimidação (Car) -

Você pode assustar ou coagir outras pessoas. Todos os usos de Intimidação são efeitos mentais.

Assustar (Calejado): Gaste uma ação padrão e faça um teste de Intimidação oposto pelo teste de Vontade de uma pessoa em alcance curto. Se você passar, ela fica abalada pelo resto da cena (não cumulativo). Se você passar por 5 ou mais, ela fica apavorada por uma rodada e então abalada pelo resto da cena.

Coagir: Faça um teste de Intimidação oposto pelo teste de Vontade de uma pessoa adjacente. Se você passar, ela obedece a uma ordem sua (como fazer uma pequena tarefa, deixar que você passe por um lugar que ele estava protegendo). Se você mandar a pessoa fazer algo perigoso ou que vá contra a natureza dela, ela recebe +2 no teste ou passa automaticamente. Este uso gasta um minuto ou mais, de acordo com o mestre, e deixa a pessoa hostil contra você.

Intuição (Sab) -

Esta perícia mede sua empatia e "sexto sentido".

Perceber mentira: Você descobre se alguém está mentindo.

Pressentimento (Calejado, DT 10): Você analisa uma pessoa, para ter uma ideia de sua índole ou caráter, ou uma situação, para perceber qualquer fato estranho (por exemplo, se os habitantes de uma cidadezinha estão agindo de forma esquisita). Este uso apenas indica se há algo anormal, para descobrir a causa, veja a perícia Investigação.

Sentir Aura (Calejado): Você pode antes de realizar um teste de Adestramento, Enganação, Diplomacia ou Intimidação, parar para analisar a aura do seu alvo, sabendo assim como irá abordá-lo. Para isto, faça um teste oposto ao teste de Enganação dele, se passar, recebe +2 no seu próximo teste de uma destas perícias contra ele. Se passar por 2, recebe +4. Se falhar, não recebe bônus, se falhar por 2 ou mais, entende de forma errada como ele está se sentindo, o abordando de forma incorreta ou até inconveniente, recebendo -3 no teste.

Investigação (Int) -

Você sabe como descobrir pistas e informações.

Interrogar: Você descobre informações perguntando ou indo para um lugar movimentado e mantendo os ouvidos atentos. Informações gerais ("Quem é o dono desse bar?") não exigem teste. Informações restritas, que poucas pessoas conhecem ("Quem é o delegado

encarregado desse caso?"'), têm DT 10. Informações confidenciais, ou que podem colocar em risco quem falar sobre elas, têm DT 15. Este uso gasta desde uma hora até um dia, a critério do mestre.

Procurar: Você examina um local. A DT varia: 8 para um item discreto ou no meio de uma bagunça, mas não necessariamente escondido. 10 para um item escondido (cofre atrás de um quadro, documento no fundo falso de uma gaveta). 15 para um item muito bem escondido (passagem secreta ativada por um botão, documento escrito com tinta invisível). Este uso gasta desde uma ação completa (examinar uma escrivaninha) até um dia (pesquisar uma biblioteca).

Lutar (For) -

Você treinou a arte do combate físico, tendo habilidades para combater corpo-a-corpo. Se você acertar, causa dano de acordo com a arma utilizada. Veja o **Capítulo 4** para as regras completas de ataque.

Manufatura (Int) – Treinada

Você aprendeu os processos de criação e projeção para se manufaturar itens. Se for calejado, possui um item de até 10 de custo, se for experiente, até 15 e se for versado 20.

Reparar: Você conserta itens e objetos que estão quebrados. A DT varia conforme a condição, DT 6 para objetos com pequenas inconveniências, DT 10 para itens quebrados moderadamente e DT 15 para coisas aparentemente sem reparos.

Renovar (DT 10): Em uma cena de descanso, quando você tem algum item quebrado, você pode tentar repará-lo, se for sucedido, você recupera o item. Você repara uma quantidade de itens igual ao seu modificador de Inteligência

Esta perícia exige um kit ou sofre -3 nos testes.

Medicina (Int) -

Você sabe tratar ferimentos, doenças e venenos, esta perícia exige um kit. Sem ele, você sofre -3 no teste. Você pode usar perícia Medicina em si mesmo, porém sofre desvantagem.

Primeiros Socorros (DT 10): Você recupera um personagem que esteja morrendo e inconsciente, ele perde as condições e fica com 1 PV. A DT aumenta em +2 para cada vez que ele tiver sido estabilizado na cena. Este uso é uma ação padrão.

Cuidados Prolongados (Experiente, DT 10): Durante uma cena de descanso, você pode gastar uma de suas ações para tratar até uma pessoa por ponto de Inteligência. Se passar, elas recuperam o dobro dos PV e PP pela ação dormir neste interlúdio.

Necropsia (Calejado, DT 10): Você examina um cadáver para determinar a causa e o momento aproximado da morte. Causas raras ou extraordinárias, como um veneno ou processo anomalístico possuem +5 na DT. Este uso leva dez minutos.

Tratar Doença (Calejado): Você ajuda a vítima de uma doença ou veneno com efeito contínuo. Gaste uma ação completa e faça um

teste contra a DT da doença ou veneno. Se você passar, o paciente recebe +3 em seu próximo teste de Fortitude contra o efeito.

Tratar Ferimentos (Calejado): Você trata os ferimentos recentes de um alvo. Faça um teste com DT 8, caso seja um sucesso, o alvo recupera 2d4+2 de dano. Este uso leva 1 ação de descanso. Caso seja Experiente em Medicina, pode fazer o teste com DT 12 para curar 6d4+6 ao invés de 2d4+2. Se for versado, pode fazer o teste com DT 16 para recuperar 12d4+12 em vez de 2d4+2. Só é possível utilizar este uso em um personagem 1 única vez após ele sair de uma cena de ação em que se feriu e nunca é possível curar mais vida do que ele sofreu de dano. Quando o alvo se fere novamente em outra cena de ação, esta contagem é resetada, podendo ser curado de novo.

Ocultismo (Int) – Treinada

Você estudou os elementos.

Identificar Anomalia: Você analisa uma criatura paranormal que possa ver. A DT do teste é igual à DT para resistir à Presença Caótica da anomalia. Se você passar, descobre uma característica da criatura, como um poder ou vulnerabilidade. Para cada 2 pontos pelos quais o resultado do teste superar a DT, você descobre outra característica. Se falhar por 2 ou mais, tira uma conclusão errada (por exemplo, pode acreditar que a anomalia é vulnerável à Realidade quando na verdade é Espaço). Este uso gasta uma ação completa.

Identificar Item Elemental (DT 10): Você pode gastar uma ação de descanso para estudar um item elemental e identificar seus poderes ou qual poder o objeto contém. Você pode sofrer duas vantagens no teste para fazê-lo como uma ação completa, porém se falhar, não pode tentar de novo até a cena de descanso.

Identificar Poder (DT 5 + 1 por PP Gasto): Quando alguém conjura algum poder, você pode descobrir qual é o efeito do poder observando seus gestos, palavras e componentes. Este uso é uma reação.

Informação: Você responde dúvidas relativas ao Inexistente, objetos elementais, eventos sobrenaturais, elementos, profecias e entre outros. Questões simples não exigem teste algum. Questões complexas exigem um teste contra DT 10 (Quais são os elementos? Como surgem as anomalias?). Por fim, mistérios e verdades escondidas exigem um teste de DT 20 ou falham automaticamente (Quando surgiram as anomalias? Como invocar uma anomalia de Poder?).

Percepção (Sab) -

Você nota coisas usando os sentidos.

Observar: Você vê coisas discretas ou escondidas. A DT varia de 8, para coisas difíceis de serem vistas (um livro específico em uma estante) a 15, para coisas quase invisíveis (uma gota de sangue em uma folha no meio de uma floresta à noite). Para pessoas ou coisas escondidas, a DT é o resultado do teste de Furtividade ou

Prestidigitação feito para esconder a pessoa ou ocultar o item. Você também pode ler lábios (DT 10).

Ouvir: Você escuta barulhos sutis, uma conversa casual próxima tem DT 0 - ou seja, a menos que exista alguma penalidade, você passa automaticamente. Ouvir pessoas sussurrando tem DT 8. Ouvir do outro lado de uma porta aumenta a DT em +3. Você pode fazer testes de Percepção para ouvir mesmo que esteja dormindo, mas sofre duas desvantagens. Um sucesso faz você acordar. Perceber seres que não possam ser vistos tem DT 10, ou +5 no teste de Furtividade do ser, o que for maior. Mesmo que você passe no teste, ainda sofre penalidades normais por lutar sem ver o inimigo.

Pilotagem (Des) - Treinada

Você sabe lidar com a maior variedade possível de veículos, dos mais simples aos mais complexos, indo de barcos até grandes caminhões. Esta perícia funciona um pouco diferente das demais, você aprende a pilotar um tipo de veículo quando se torna treinado nela e se torna em mais um tipo para cada novo nível de treinamento que adquirir na mesma. Existem 3 tipos de veículos para você saber pilotar, aéreos, terrestres e aquáticos e eles usam pilotar.

Pilotar: Você pilota um veículo em que seja treinado. Para pilotar, é necessária uma ação de movimento por turno, caso tenha que realizar isto ativamente, segurando um volante ou timão. Caso seja capaz de pilotar um veículo apenas utilizando sua mente ou semelhante, você gasta uma ação livre para pilotar. Ao realizar a ação, você se movimento de acordo com o deslocamento do veículo, junto com todos os seres que estão dentro (ou fora, se estiverem pendurados). Situações comuns (dirigir em uma estrada, velejar em clima tranquilo) não exigem testes. Pilotar em terreno regular, águas calmas ou céu limpo é um teste DT 7. Em terreno acidentado ou com inclinações leves, águas agitadas ou em uma chuva possui DT 10. Em terrenos com obstáculos ou inclinações severas, águas turbulentas ou em um vendaval, tem DT 13. Pilotar em meio a um terremoto, avalanche, furação, tornado, tsunami ou tempestade diminui seu teste em -3. Se falhar no teste, você bate o veículo, se falhar por 3 ou mais, ao bater o veículo, ele para de funcionar.

Pontaria (Des) -

Você usa Pontaria para fazer ataques à distância. A DT é a Defesa do alvo. Se você acertar, causa danos de acordo com a arma utilizada.

Prestidigitação (Des) - Treinada / Carga

Você foi treinado pela vida e pela necessidade para executar a peripécias requeridas para todo ladrão ou meliante.

Destroncar: Você abre uma fechadura sem utilizar uma chave. Para realizar tal feito, você precisa estar empunhando o item ferramentas do ladrão, do contrário, não será possível utilizar esta ação. A DT para abrir uma fechadura é determinada pela complexidade dela, podendo ser 10, 12, 15, 18 e podendo ter de 1 a 3

testes para ser aberta. Esta complexidade deve ser determinada pelo mestre. Este uso gasta uma ação completa.

Furto (DT 10): Você pega um objeto de outra pessoa (ou planta um objeto nas posses dela). Gaste uma ação padrão e faça um teste de Prestidigitação. Se passar, você pega (ou coloca) o que queria. A vítima tem direito a um teste de Percepção (DT igual ao resultado de seu teste de Prestidigitação). Se passar, ela percebe sua tentativa, tenha você conseguido ou não.

Ocultar: Você esconde um objeto em você mesmo. Gaste uma ação padrão e faça um teste de Prestidigitação oposto pelo teste de Percepção de qualquer um que possa vê-lo. Se uma pessoa revistar você, recebe +5 no teste de Percepção.

Sabotar (Experiente): Você desabilita um dispositivo. Uma ação simples, como desativar um alarme, tem DT 10. Uma ação complexa, como sabotar uma pistola para que exploda quando disparada, tem DT 15. Se você falhar por 3 ou mais, algo sai errado (o alarme dispara, você acha que a arma está sabotada, mas na verdade ainda funciona). Este uso gasta 1d4+2 ações completas. Você pode sofrer duas desvantagens para fazê-lo como uma ação completa.

Os usos arrombar e sabotar exigem um kit. Sem ele, você sofre -3 no teste.

Reflexos (Des) -

Você usa esta perícia para testes de resistência contra efeitos que exigem reação rápida, como armadilhas e explosões. A DT é determinada pelo efeito. Você também usa Reflexos para evitar fintas.

Religião (Sab) - Treinada

Você possui conhecimento sobre teologia e as diversas religiões do mundo.

Acalmar (DT 10): Você pode usar Religião como Diplomacia para acalmar um personagem que esteja enlouquecendo.

Informação: Você pode responder dúvidas relativas a mitos, profecias, relíquias sagradas etc. A DT é 5 para questões simples, 10 para questões complexas e 15 para mistérios e enigmas.

Rito (Experiente, DT 10): Você realiza uma cerimônia religiosa (batizado, casamento, funeral...).

Sobrevivência (Int) -

Você pode se guiar em regiões selvagens e evitar perigos da natureza.

Acampamento (Calejado): Você pode conseguir abrigo e alimento nos ermos, caçando, pescando, colhendo frutos, etc. A DT depende do tipo, de terreno: 8 para campo aberto, 10 para mata fechada e 12 para regiões extremas, como desertos, pântanos ou montanhas. Regiões especialmente áridas ou estéreis e clima ruim (neve, tempestade etc.) impõem uma penalidade de -3 (cumulativa). Se passar, você e seu grupo podem usar ações de interlúdio alimentar-se e dormir mesmo estando ao relento com um descanso precário.

Se for Experiente em Sobrevivência, pode fazer o teste com +3 na DT para ter um descanso normal.

Identificar Animal (Calejado, DT 10): Com uma ação completa, você pode identificar um animal exótico. Você também pode identificar uma anomalia, porém com -3 no teste.

Orientar-se: Um personagem viajando em regiões selvagens precisa fazer um teste de Sobrevivência por dia para avançar. A DT depende do tipo de terreno. Se passar, você avança seu deslocamento normal. Se falhar, avança metade. Se falhar por 3 ou mais, se perde e não avança pelo dia inteiro. Num grupo, um personagem deve ser escolhido como guia. Personagens treinados em Sobrevivência podem fazer testes para ajudá-lo. Entretanto, se mais de um personagem quiser fazer o teste por si só, todos deverão rolar os dados em segredo. Os jogadores devem decidir qual guia seguir antes de verem o resultado!

Rastrear (Calejado): Você pode identificar e seguir rastros. A DT varia: 8 para rastrear um grupo grande, ou um único ser em solo macio, como lama ou neve. 10 para um ser em solo comum (grama, terra). 12 para um ser em solo duro (estrada, piso de interiores). Visibilidade precária ou clima ruim (noite, chuva, neblina) impõem desvantagem no teste. Você precisa fazer um teste por dia de perseguição. Enquanto rastreia, seu deslocamento é reduzido à metade. Se falhar, pode tentar novamente gastando mais um dia. Porém, a cada dia desde a criação dos rastros, a DT aumenta em +1.

Tática (Int) – Treinada

Você recebeu educação militar.

Analizar Terreno (DT 10): Como uma ação de movimento, você pode observar o campo de batalha. Se passar, descobre uma vantagem, como cobertura, camuflagem ou terreno elevado, se houver.

Plano de Ação (Experiente, DT 10): Como uma ação padrão, você orienta um aliado em alcance médio. Se passar, fornece +3 na Iniciativa dele. Se isso fazer com que um aliado que ainda não tenha

agido nesta rodada fique com uma Iniciativa maior do que a sua, ele age imediatamente após seu turno. Nas próximas rodadas, ele age de acordo com a nova ordem.

Tecnologia (Int) – Treinada

Você possui conhecimentos avançados de eletrônica e informática. Esta perícia serve para usos avançados, como reprogramar um sistema de vigilância ou invadir um servidor seguro.

Falsificação (Calejado): Como o uso de Enganação, mas apenas para documentos eletrônicos.

Hackear: Você invade um computador protegido. A DT é 8 para computadores básicos, 10 para redes avançadas e 12 para grandes servidores corporativos, este uso gasta $1d4+2$ ações completas. Você pode sofrer uma penalidade de uma desvantagem para fazê-lo como uma ação completa. Se você falhar no teste, não pode tentar novamente até ter alguma informação nova que o ajude na invasão, como um nome de usuário ou senha. Se falhar por 2 ou mais, pode ser rastreado pelos administradores do sistema que tentou invadir.

Localizar Arquivo: Você procura um arquivo específico em seu computador ou rede que possa acessar (se você não tiver acesso ao sistema, precisa primeiro invadi-lo, veja o uso de Hackear, acima). As DT são iguais a ação de Hackear e demora tanto quanto.

Operar Dispositivo: Você opera um dispositivo eletrônico complexo. Isso permite que você acesse câmeras remotamente, destrave fechaduras eletrônicas, ative ou desative alarmes, etc. A DT é 8 para aparelhos comuns, 12 para equipamento profissional para sistemas protegidos. Este uso gasta $1d4+2$ ações completas e exige um kit. Você pode sofrer uma desvantagem para fazê-lo como uma ação completa. Sem o kit, você sofre -3 nos testes de operar dispositivos.

Vontade (Sab) –

Você usa esta perícia para testes de resistência contra efeitos que exigem determinação, como intimidação e rituais que afetam a mente. A DT é determinada pelo efeito.

Capítulo Três

Equipamento

Equipamento é tudo que você leva para as suas missões, armas, dispositivos, objetos, ferramentas, tudo que te fornece um tipo de utilidade dentro de uma missão é categorizada como um equipamento

Rank

Todos os investigadores em suas organizações têm o que nós chamamos de *Rank*, que define o quanto bem este personagem é visto dentro de seu QG, determinando o quanto ele é bem-visto e o tanto que sua organização o ajudara com itens para completar as suas missões. Para subir de Ranks, o personagem tem que realizar feitos, como completar missões, derrotar criaturas ou salvar pessoas, tudo depende do que a organização quer, realizando estes feitos, o personagem ganha Pontos de Influência que pode aumentar seu *Rank*. A seguir, uma descrição das patentes.

E - Novato. Um agente recém-recrutado, sem experiência em missões reais. Ainda está passando pelo treinamento básico e se adaptando à estrutura e aos protocolos da organização. Tem acesso apenas a informações e equipamentos básicos e, normalmente, é supervisionado por um agente mais experiente.

D - Investigador. Já participou de algumas missões e resolveu alguns casos paranormais menores. Embora ainda seja considerado iniciante, começou a ganhar confiança e reconhecimento dentro da ordem. Esse é o Rank mais comum entre os membros operacionais da S.T.A.R.S. e outras organizações similares. Agentes Rank D têm acesso a equipamentos mais confiáveis e começam a receber missões mais relevantes.

C - Agente Operacional. Um agente que demonstrou habilidades superiores e um conhecimento aprofundado sobre o paranormal. Possui experiência considerável no campo e é frequentemente chamado para liderar pequenas equipes ou operar em missões que envolvem risco moderado. Agentes Rank C começam a ter acesso a

arquivos sigilosos de nível médio, além de receberem autorização para portar equipamentos mais avançados.

B - Agente Especial. Um investigador experiente, chamado para resolver missões complexas que exigem inteligência, estratégia e um profundo conhecimento do oculto. Agentes nesse nível possuem grande autonomia e podem ser designados para casos considerados perigosos demais para agentes inferiores. Além disso, têm permissão para indicar novos recrutas à organização e podem requisitar reforços ou equipamentos especializados quando necessário.

A - Oficial. Com dezenas de casos resolvidos, esses agentes são acionados para missões de alta importância e perigo. Tem acesso à maioria dos arquivos confidenciais, além de prisioneiros e objetos elementais mantidos dentro da ordem.

S - Agente de Elite. As grandes lendas da ordem, os raros agentes que sobreviveram à guerra contra o Inexistente por muitos anos. Os melhores entre os melhores, chamados pela ordem para resolver casos que envolvam perigos de escala global.

Z - Senhor. O líder absoluto da organização, uma figura de autoridade máxima. Normalmente referido como Senhor, Diretor, Grão-Mestre ou algum título equivalente, o agente de Rank Z tem poder incontestável dentro da ordem e é o único com conhecimento total sobre todos os segredos da organização. Sua palavra é lei, e suas decisões moldam o futuro da guerra contra o Inexistente e outras ameaças existenciais. Existe apenas um agente com esse RANK por organização e é aquele que possui mais pontos de influência.

Pontos de Influência

O medidor em números do quanto o seu personagem é bem visto dentro da organização, ele muda a posição do seu *Rank*, esse medidor é chamado de Pontos de Influência (PI), alguém com pouco PI tem uma importância bem menor do que alguém com PI alto. Conforme acumula PI, você é promovido. Benefícios de um novo Rank são aplicados a partir da próxima missão, o mesmo também vale caso perca PI e seja rebaixado.

Pontos de Crédito

O quanto o seu personagem consegue gastar em equipamentos dentro da sua própria organização. Alguns itens, por serem mais difíceis de serem adquiridos, vão custar mais pontos de crédito, enquanto itens mais básicos não custam nada. Ele varia de acordo com o seu Rank.

Modificações. Grande parte dos equipamentos tem modificações para aumentar suas funcionalidades, porém, elas são de difícil acesso e são limitadas de acordo com o Rank de seu personagem. A parte de cima com os números romanos remete o número de modificações disponíveis para itens e a de baixo com os números normais são quantos itens o personagem pode ter com essas modificações. Caso um personagem volte de uma missão com um equipamento com um número de modificações maior do que seu Rank o permite, ele pode retirar as modificações para conseguir encaixar em seus limites ou pode escolher receber um número de pontos de crédito igual a $10 * \text{quantidade de modificações do item}$ para ter na sua próxima missão e perde o item.

RANKS	PONTOS DE INFLUÊNCIA	PONTOS DE CRÉDITO	ITENS MODIFICADOS		
			I	II	III
E	0	20	1	0	0
D	20	40	2	0	0
C	50	60	2	1	0
B	100	80	3	1	0
A	200	120	3	2	0
S	400	200	3	2	1
Z	1000	Ilimitado	4	3	2

Limite de Itens

Os itens fornecidos pela ordem têm custos de acordo com suas utilidades e dificuldades em serem encontrados. Por isso, o sistema de Pontos de Crédito foi inventado, cada personagem tem seu próprio limite de Pontos de Credito e só pode pegar itens de acordo com esses pontos. Exemplo, Merlin acabou de ingressar para a organização no brasil chamada Ordem das Estrelas, onde entrou com o Rank mais baixo, o E, com isso, Merlin tem apenas 20 PC para poder pegar em equipamentos em suas missões.

O mestre sempre dá a palavra final de quantos Pontos de Influência um personagem ganhou baseado na sua missão. Por exemplo, um personagem que deu tudo de si, solucionando quebra-cabeças, salvando pessoas e aliados e derrotando criaturas vai ganhar mais pontos do que um personagem que atrapalhou nos casos, não ajudou em combate e botou em perigo civis. Também, o mestre pode decidir diminuir ou aumentar os Pontos de Credito de um grupo ou personagem para uma missão, exemplo, o Senhor E viu que a missão que iria se passar na Ilha do Inverno provavelmente requereria um pouco mais de preparo do que uma missão comum, dando mais 10 Pontos de Credito para seus agentes.

TABELA: PONTOS DE PRESTÍGIO POR MISSÃO

Evento	Pontos de Prestígio
Solução do caso	+10
Prisão de cultista	+5
Pista adicional encontrada	+2
Morte de inocente	-2
Anomalia escapou	-5
Morte de membro do grupo	-5
Falha no caso	-10

Capacidade de Carga

Todos os personagens tem um limite de coisas que podem carregar sem se sobrecarregar, por isso, existe o sistema de Capacidade onde determina quantos itens você consegue levar. Por padrão, cada item ocupa 1 espaço. Porém, existem alguns itens mais volumosos e pesados que podem ir até 10 de ocupação de espaço, tudo depende de qual item você irá carregar.

Você pode carregar itens iguais a $7 + \text{Força} * 2$ (Força negativa diminui o valor padrão, porém não ao dobro). Se ultrapassar este limite, fica sobrecarregado, sofrendo -5 na defesa passiva, -5 em perícias baseadas em Destreza e Força e -6m em sua ação de movimento. Não pode ultrapassar o dobro do seu limite. Um exemplo, Alice tem 3 de Força, então ela carrega $7 + 3 * 2$, logo 13 Espaços para serem utilizados por itens, já Emi tem -2 de Força, então ela pode apenas ocupar 5 espaços de itens.

É bom recordar que este sistema conta que seu personagem esteja carregando alguns aparelhos para levar os seus itens, como mochilas, malas ou até pochetes. Coisas como isso não ocupam espaço, em regra geral, nada que fornece um bônus direto ao personagem conta como espaço. Por exemplo, a mochila que Vitor usa para carregar suas armadilhas não ocupa espaço, já a sua bandoleira que permite os sacar rapidamente sim.

ARMAS

Todos os agentes precisam de armas e as organizações são responsáveis por entregá-las. Elas são separadas em proficiência para utilizá-las (simples, táticas e especiais), tipo (corpo a corpo ou a distância), empunhadura (leve, uma mão ou duas mãos).

Proficiências -

Armas Simples: O tipo de arma que todos os investigadores são treinados para serem utilizadas, como facas ou pistolas.

Armas Táticas: Armas que são necessárias um treinamento mais avançado em combate para serem utilizadas, como espingardas ou machados.

Armas Especiais: São do tipo em que poucos em uma sociedade grande conseguiram realmente usa-las do jeito certo, como lançamisseis ou alabardas.

Penalidades por não ter Proficiência: Você recebe três desvantagens ao atacar com uma arma que não seja proficiente.

Tipo -

Corpo a Corpo: Usadas para realizar ataques em alvos adjacentes. O teste é feito com lutar usando o modificador de Força e quando faz as rolagens de dano, você soma o seu valor de Força.

Distância: Usadas para realizar ataques em alvos adjacentes ou à distância. O teste é feito com Pontaria usando o modificador de Destreza. São subdivididas em de arremesso, disparo e fogo. Quando faz um ataque com uma arma de arremesso, coloca o seu modificador de Força na rolagem de dano. Quando faz um ataque com os outros dois tipos, não soma o modificador de nenhum atributo para a rolagem de dano. As armas de Disparo e fogo irão aparecer em baixo de seus dados a munição que é utilizada, veja mais a frente para ver o quanto sua munição dura.

- **Arremesso:** A própria arma é disparada, como uma machadinha. Sacar uma arma de arremesso é uma ação de movimento.
- **Disparo:** A arma dispara um projétil, como uma balestra. Para recarregar uma arma de disparo, são necessárias as duas mãos.

- **Fogo:** Como armas de Disparo, porém mais automáticas e tecnológicas. Todos os efeitos com Arma de Disparo também afetam Armas de Fogo, porém nem todos os efeitos em Armas de Fogo afetam Armas de Disparo.

Empunhadura -

Leve: Este tipo de arma é usado apenas com uma mão e pode ser usado o modificador de Destreza para o teste de ataque e rolagens de dano ao invés de Força. Ataques desarmados e Armas Naturais são sempre considerados leves.

Uma Mão: Esta arma é utilizada com apenas uma mão, deixando a outra livre.

Dois Mão: Esta arma é utilizada com duas mãos. Apoiá-la no chão para livrar uma mão é uma ação livre, e empunhá-la é uma ação de movimento. Quando acerta um ataque com uma arma de duas mãos, você duplica o modificador de Força na rolagem de dano.

Características das Armas

Custo: O quanto as armas custam em Pontos de Crédito para ver quantas você pode requisitar.

Dano: Acertando um ataque, você rola o dano de acordo com a arma que está segurando, subtraindo os pontos de vida do alvo.

Crítico: Às vezes, quando atacando, um personagem pode atacar tão bem e forte que causa danos extras ao alvo. De padrão para ser um crítico o valor da rolagem de dano tem que ser 10, e no caso de críticos, você aumenta em +1 as rolagens de dano de acordo com a arma. Bônus numéricos e dados extras (como pela habilidade **Marca do Caçador**) não são aumentados. Por exemplo, o Senhor E pega a sua arma e faz um ataque, se tirar 10 ele consegue esse resultado e soma mais dois dados de dano do mesmo tipo da arma, que seria 2d6 e virou 4d6 de dano.

Como explicado anteriormente, armas terão valores necessários para serem acertos críticos menores, sendo necessário apenas tirar 8 a 10. Armas mais precisas terão mais facilidade em realizar acertos críticos, porém não tanto estrago, como uma besta ou um fuzil de caça, enquanto armas mais destruidoras como espadas e lanças terão mais dificuldade, porém mais estrago ao fazê-lo.

Alcance: Armas com alcance podem ser usadas à distância. As categorias são:

- **Curto:** 9m
- **Médio:** 18m
- **Longo:** 36m

Você pode atacar dentro do alcance sem sofrer penalidade, porém se atacar fora do alcance, sofre -4 no teste de ataque. Armas sem valor de alcance podem ser arremessadas em alcance curto, porém com -4 no teste de ataque e é diminuída em 2 Passos o dano.

Tipo de Dano: O tipo de dano que a arma causa, são variados em quatro tipos de dano, corte (C), impacto (I), perfurante (P) e balístico (B). Alguns são mais resistentes ou mais vulneráveis a certos tipos de dano.

Recarga: As armas de disparo e fogo precisam ser recarregadas durante as cenas de ação. Elas necessitam ações para serem carregas (Ação completa, Padrão, Movimento ou Livre) depois de um certo número de ataques feitos com elas.

Espaço: A quantidade de espaços que a arma ocupa em seu inventário. Inclui tudo que é necessário para utilizar essa arma, como bainha ou coldres, mas não a munição em si.

Especial: Algumas armas têm propriedades especiais que as fazem serem mais versáteis durante o combate:

- **Consecutivo:** A arma é rápida e ágil, permitindo atacar em seguida. Se você for sucedido em um ataque, no seu próximo ataque pode gastar uma ação de movimento para receber +1 no ataque. Esse bônus é cumulativo
- **Cone:** Quando realiza um ataque com a arma, pode gastar uma ação completa e atirar em um cone de

3m ao invés do normal, jogando apenas um teste de ataque contra todos os seres na área, acertando aqueles que superou a Defesa.

- **Discreta:** Em um teste de Prestidigitação para esconder esta arma, recebe +5 no teste.
- **Estendida:** A arma é capaz de realizar ataques em uma distância maior. Você pode atacar personagens em um alcance de até 3m.
- **Sangrenta:** A arma tem um corte afiado, fazendo o alvo sangrar, quando acerta o alvo com um ataque crítico, faz com que o alvo fique sangrando.
- **Eletrizante:** A arma tem uma espécie de circuito elétrico que pode ser ativado, quando acerta um ataque crítico, faz com que o alvo fique eletrizado.
- **Envenenada:** A arma tem um forte veneno imbuído, quando acerta um alvo, você faz com que ele faça um teste de Fortitude (DT 10 + For) ou ficara com a condição Envenenado, tomando 1d6 de dano.
- **Versátil:** Você pode escolher segurar essa arma com uma ou duas mãos para aumentar o seu dano.
- **Potente:** A arma é grande e rápida, permitindo um manuseio acrobático e atlético melhor. Quando realiza um teste de Manobra com esta arma, ganha +1 no teste.
- **Mira Livre:** Uma arma que já possui assistência tática ao mirar, não recebe a penalidade por não estar mirando em um alvo adjacente a outra pessoa.
- **Rajada:** A arma é automática e consegue realizar diversos disparos. Quando realiza um ataque com essa arma, pode gastar uma ação completa ao invés de padrão para realizar um ataque adicional, porém com -2 no teste de ataque.

EMPUNHANDO ITENS

Alguns itens precisam ser empunhados para serem usados. Isso inclui armas e equipamento tático, como lanternas. Você pode empunhar apenas um item em cada mão, ou seja, pode empunhar no máximo dois itens ao mesmo tempo (supondo que você tenha duas mãos). Você pode guardar um item empunhado com uma ação de movimento ou largá-lo no chão com uma ação livre. Itens que não são empunhados precisam ser vestidos. Você pode vestir um item com uma ação padrão e removê-lo com uma ação de movimento. Proteções e itens específicos podem exigir mais tempo para serem vestidos ou removidos. Não há um limite para quantos itens vestidos você pode usar ao mesmo tempo, embora você esteja limitado pela sua capacidade de carga.

Armas Simples

Armas	Custo	Dano	Crítico	Alcance	Tipo	Recarga	Espaço	Especial
Corpo a Corpo - Leve								
Desarmado	-	1d3	10/+1d	-	I	-	-	-
Coronhada	-	1d4	10/+1d	-	I	-	-	-
Faca	2	1d4	9/+1d	-	C	-	I	Discreta
Martelo	2	1d6	10/+1d	-	I	-	I	-
Adaga	2	1d4	8/+2d	-	C	-	I	Sangrenta
Corpo a Corpo - Uma Mão								
Bastão	2	1d6/1d8	10/+1d	-	I	-	I	Versátil
Maça	2	1d8	10/+1d	-	I	-	I	-
Machete	2	1d6	9/+1d	-	C	-	I	-
Lança	5	1d6	9/+1d	Curto	P	-	I	Estendida
Corpo a Corpo - Duas Mãos								
Cajado	2	1d10	9/+1d	-	I	-	2	Potente
Armas de Disparo - Duas Mãos								
Arco	5	1d6	8/+2d	Curto	P	Livre	2	-
Flechas	2	-	-	-	-	-	I	-
Besta	5	1d8	10/+2d	Médio	P	1/Movimento	2	-
Flechas	2	-	-	-	-	-	I	-
Estilingue	2	1d6	10/+1d	Médio	I	Livre	I	
Armas de Fogo - Uma Mão								
Pistola	5	1d10	8/+1d	Curto	B	5/Movimento	I	Discreta
Munição Leve	2	-	-	-	-	-	I	-
Revólver	5	1d12	9/+2d	Curto	B	2/Completo	I	Discreta
Munição Leve	2	-	-	-	-	-	I	-
Revólver Compacto	5	2d4	9/+2d	Curto	B	2/Completo	I	Discreta
Munição Leve	2	-	-	-	-	-	I	-
Armas de Fogo - Duas Mãos								
Fuzil de Caça	6	2d8	9/+2d	Médio	B	1/Movimento	2	Mira Livre

Munição Pesada	4	-	-	-	-	-	1	-
-----------------------	---	---	---	---	---	---	---	---

Armas Táticas

Armas	Custo	Dano	Crítico	Alcance	Tipo	Recarga	Espaço	Especial
Corpo a Corpo - Leve								
Chakram	5	1d6	10/+2d	Curto	C	-	2	-
Chicote	5	1d6	10/+1d	-	C	-	1	Estendida
Leque	5	1d6	9/+1d	-	C/P	-	1	Discreta
Machadinha	2	1d6	10/+2d	Curto	C	-	1	-
Nunchaku	2	1d8	10/+1d	-	I	-	1	Consecutivo
Corpo a Corpo - Uma Mão								
Bastão de choque	5	1d6	10/+1d	-	Elétrico	-	1	Eletrizante
Corrente	2	1d8	10/+1d	-	I	-	1	Estendida
Espada	5	1d8/10	9/+1d	-	C	-	1	Versátil
Florete	5	1d6	7/+2d	-	P/C	-	1	Consecutivo
Machado	5	1d8	10/+2d	-	C	-	2	-
Mangual	5	1d8	10/+1d	-	I	-	1	-
Marreta	5	2d4	10/+2d	-	I	-	2	-
Corpo a Corpo - Duas Mãos								
Acha	5	1d12	10/+2d	-	C	-	2	-
Foice	5	2d4	10/+6d	-	C	-	2	Estendida
Lâmina Dupla	5	1d8/1d8	10/+1d	-	C	-	2	-
Katana	5	1d10	9/+1d	-	C	-	2	Consecutivo
Montante	5	2d6	9/+2d	-	C	-	2	Potente
Motosserra	5	3d6	10/+3d	-	C	-	2	-
Armas a Distância - Leves								
Boomerang	0	1d6	10/+1d	Médio	I	-	1	-
Shuriken	10	1d4	10/+1d	Curto	P	-	2	-
Armas de Disparo - Duas Mãos								
Arco Composto	10	1d10	10/+2d	Médio	P	Livre	2	-

Flechas	2	-	-	-	-	-	1	-
Balestra	10	1d12	9/+2d	Longo	P	1/Movimento	2	-
Flechas	2	-	-	-	-	-	1	-
Armas de Fogo - Leves								
Pistola de cutelo	10	2d6/1d6	10/+1d	Curto	B	4/Movimento	1	-
Munição Leve	2	-	-	-	-	-	-	-
Armas de Fogo - Uma Mão								
Carabina	20	2d8	9/+2d	Médio	B	10/Padrão	2	-
Munição Leve	2	-	-	-	-	-	-	-
Magnum	10	2d12	10/+4d	Curto	B	2/Movimento	1	-
Munição Pesada	5	-	-	-	-	-	1	-
Submetralhadora	10	2d6	9/+2d	Curto	B	5/Movimento	1	Rajada
Munição Leve	2	-	-	-	-	-	1	-
Armas de Fogo - Duas Mãos								
Bacamarte	20	2d6	10/+2d	6m	B	1/Completa	3	-
Cartucho	5	-	-	-	-	-	1	-
Espingarda	20	4d6	10/+4d	6m	B	2/Movimento	3	Cone
Cartucho	5	-	-	-	-	-	1	-
Fuzil de Assalto	20	2d8	9/+2d	Médio	B	5/Movimento	2	Rajada
Munição Pesada	5	-	-	-	-	-	1	-
Fuzil de Precisão	30	2d10	7/+4d	Longo	B	1/Movimento	3	Mira Livre
Munição Pesada	5	-	-	-	-	-	1	-
Lança-granadas	20	1d8	10/+1d	Médio	I	1/Movimento	2	-
Armas Especiais								
Corpo a Corpo - Leve								
Garras	5	2d3	7/+2d	-	C	-	1	Consecutiva e Sangrenta
Corpo a Corpo - Uma Mão								
Macuahuitl	5	1d6+1d6	10/+1d	-	I/C	-	1	-
Sabre-serrilhado	5	1d8	10/+1d	-	C	-	1	Sangrenta
Corpo a Corpo - Duas Mãos								

Alabarda	5	1d10	10/+1d	+1,5m	C/P	-	2	Estendida
Kusari-gama	5	1d8/1d10	10/+2d	-	C/I	-	2	-
Manopla Reforçada	10	1d8	8/+2d	-	I	-	2	Potente
Armas de Fogo - Duas Mãos								
Lança-chamas	30	6d6	10/+6d	Curto	Fogo	2/Padrão	2	-
Combustível	-	-	-	-	-	-	1	-
Lança Misseis	40	10d10	10/+10d	Longo	I	1/Movimento	4	-
Foguete	20	-	-	-	-	-	1	-
Metralhadora	30	4d8	10/+4d	Médio	B	10/Completa	4	Rajada
Munição Pesada	5	-	-	-	-	-	1	-

Descrição das Armas

Acha: Um machado grande e pesado, usado no corte de árvores largas. Por ser um grande machado, você pode causar grandes feridas facilmente, fazendo os inimigos perderem muito sangue, caso faça um ataque crítico, deixa o inimigo abalado por 1 rodada.

Alabarda: Semelhante a uma lança, porém um pouco maior e com uma lâmina em meia lua em sua ponta, a alabarda é a combinação perfeita do alcance das armas de haste com o poder de um machado. A alabarda pode ser usada para dar uma estocada, dando dano perfurante ou usada como um machado, dando dano cortante. Esta arma tem +1,5m de alcance que as demais, além disso, caso seja capaz de fazer múltiplos ataques em um turno e você erre o primeiro ataque e este seja uma estocada, pode retornar a alabarda, ao fazer isto, você deixa o inimigo desprevenido contra seu segundo ataque, sendo este obrigatoriamente dano de corte.

Arco: Este arco comum é próprio para tiro ao alvo, mas pode ser empregado como uma arma em caso de necessidade. Um arco é a arma perfeita para se usar sem ser percebido, por não fazer tanto barulho. Ao utilizar um arco, a penalidade de fazer uma ação chamativa é diminuída em 2 dados.

Arco Composto: Este arco moderno usa materiais de alta tensão e um sistema de roldanas para gerar uma pressão elevada. Ao contrário de outras armas de disparo, permite que você aplique seu valor de Destreza as rolagens de dano. Assim como sua versão menor, ao

utilizar um arco composto, a penalidade de fazer uma ação chamativa é diminuída em 2 dados.

Bacamarte: Esta arma de fogo foi criada para não depender da precisão. O disparo causa 2d6 pontos de dano de impacto em um cone de 6m (Reflexos DT Destreza se você não for proficiente com esta arma, a DT é reduzida em 2).

Balestra: Uma besta pesada, capaz de disparo poderoso. Ao mirar com essa arma, ela recebe +5 em rolagens de dano.

Bastão: Um cilindro de madeira maciça. Pode ser um taco de beisebol, um cassete da polícia ou apenas uma clava envolta em pregos ou arame farpado. Você pode empunhar um bastão com uma mão (dano 1d6) ou com as duas (dano 1d8). Ao utilizar esta arma para executar a manobra desarmar, você joga o item 1d4 x 1,5m na direção que desejar.

Bastão de Choque: É um longo bastão com 2 pequenas hastas em sua ponta por onde passam milhares de volts. Ao fazer um ataque em um inimigo, você afeta o sistema nervoso dele. Caso tire um crítico, o alvo fica eletrizado.

Besta: Usada por caçadores, esta arma também é eficiente contra outros tipos de criaturas. É a melhor opção para aqueles que não desejam a enorme dor de cabeça em relação ao porte de armas de fogo. Se usar a ação mirar com essa arma, ela recebe +3 em rolagens de dano.

Boomerang: Estes grandes pedaços de madeira em forma de V têm duas chances de acertar, uma na ida e uma na volta, caso acerte um dos ataques, o boomerang atinge o inimigo e cai no chão, caso erre os

2, ele retorna para suas mãos. É possível usar o boomerang para fazer manobras de desarmar a distância. O boomerang também pode ser utilizado como uma arma corpo a corpo.

Cajado: Um cabo de madeira ou barra de ferro longo. Inclui o cajado usado em artes marciais. Pode ser usada com Combater com Duas Armas (e habilidades similares) para fazer ataques adicionais, como se fosse uma arma de uma mão e uma arma leve. Ao usar o cajado para se defender de manobras, você recebe +1 em testes de luta.

Carabina: Uma versão um pouco menor de um fuzil, sendo uma ótima opção para infiltrações, ou para usuários de granada que querem poder sacá-las sem ter que largar suas armas ou se apoiar em algum local. Esta arma pode ser utilizada com as duas mãos, ao fazer isto, recebe +1d em seus testes de ataque.

Chakram: Este aro rodeado de lâminas, é uma antiga arma do oriente médio desenvolvida para ser arremessada e para cortar as armas de seus inimigos. Esta arma pode ser utilizada para fazer a manobra quebrar em objetos a distância, por ter sido desenvolvida para isto, ela recebe vantagem para fazer esta manobra e atravessa 5 de RD de armas. Chakrangs vêm em pequenos conjuntos de 6.

Chicote: Esta arma pode ser usada para atacar inimigos e até 4,5m e pode se enroscar nas mãos, pernas ou armas de seus adversários. O chicote fornece +1 em testes para derrubar ou desarmar.

Coronhada: Você pode usar uma arma de fogo como uma arma corpo a corpo com essas estatísticas. Caso sua arma de fogo seja de duas mãos, o dano vira 1d6 e é não letal.

Corrente: Um pedaço de corrente grossa com um peso em uma das extremidades pode ser usado como uma arma bastante efetiva. Esta arma, diferente das demais, é capaz de ser usada para agarrar um alvo. Além disso, a corrente fornece +1 em testes para desarmar, derrubar e agarrar.

Desarmado. Você pode sempre atacar com seu corpo, desferindo um soco, chute ou outro golpe. Independentemente do golpe, um ataque desarmado é não letal e não é afetado por efeitos que mencionem objetos ou armas.

Espada: Uma arma medieval, como uma espada longa dos cavaleiros europeus ou uma cimitarra sarracena. Embora sejam arcaicas, espadas ainda podem ser encontradas nos depósitos da ordem e, nas mãos de um agente treinado, continuam sendo letais. Você pode empunhar uma espada com uma mão (dano 1d8) ou com as duas (dano

1d10). Caso seja experiente em luta e esteja empunhando-a com as 2 mãos, você recebe +3 em rolagens de dano com ela. Se for versado, esse bônus aumenta para +5 em rolagens de dano com ela.

Espingarda: Arma de fogo longa e com cano liso. A espingarda é poderosa e espalha seus tiros. Quando faz um disparo, seres adjacentes ao alvo sofrem metade do dano causado (Reflexos DT Destreza evita).

Estilingue: Uma versão aprimorada do brinquedo, estilingues servem muito bem para missões furtivas e silenciosas. Você pode somar sua força no dano dela. Estilingues não precisam de munição, você pode só atirar com qualquer pedra. Você também pode pegar uma munição de bolas de metal (Custa 2) para seu estilingue para aumentar para +3 em rolagens de dano com ela.

Faca: Uma lâmina longa e afiada, como uma faca de cortar carne, uma navalha ou mesmo uma faca militar. Facas de cozinha pequenas causam apenas 1d3 pontos de dano. Uma faca pode ser arremessada.

Florete: Esta espada de lâmina fina e comprida é usada por esgrimistas. Caso seja experiente em luta, você aumenta em +1 a margem de crítico com esta arma, se for versado, esse bônus muda para +2 na margem de crítico.

Foice: Uma ferramenta agrícola, a foice (ou gadanho) é uma versão maior de foice pequena para duas mãos. Foi criada para ceifar cereais, mas também pode ceifar vidas, por isto, caso faça um acerto crítico em um alvo com 10% ou menos de vida, o alvo entra automaticamente em morrendo após o ataque.

Fuzil de Assalto: A arma de fogo padrão da maioria dos exércitos modernos. É uma arma automática. Esta arma por ter munições extremamente longa, consegue fazer grandes rajadas. Por isso, quando usa rajada, você pode fazer um terceiro ataque, porém recebe -4 em todos os ataques.

Fuzil de Caça: Esta arma de fogo é bastante popular entre fazendeiros, caçadores e atiradores esportistas. Por ter sido feita para caça em locais com muitos obstáculos, o fuzil de caça tem uma capacidade auxiliar na mira contra alvos que estejam em movimento ou obscurecidos. Caso já esteja mirando em um ser, você pode gastar uma ação de movimento para focar ainda mais sua mira, ao fazer isto, você anula camuflagem parcial.

Fuzil de Precisão: Esta arma de fogo de uso militar é projetada para disparos longos e precisos. Se for experiente em pontaria e mirar com

um fuzil de precisão, você pode maximizar um dos dados de dano na rolagem de dano, se for versado, pode maximizar dois dados de dano na rolagem de dano. Esta arma tem mira livre.

Garras: Esta arma é um tipo de luva com garras metálicas na palma e dorso. Oferece +2 em testes de Atletismo para escalar e caso você seja bem-sucedido em um bloqueio (não ser atingido pelo ataque de seu inimigo ou reduzir todo o dano que ele causou, graças a seu bônus de Fortitude) você pode gastar 1 PP e uma reação para usar a manobra quebrar como uma ação livre. Esta arma é consecutiva e sangrenta.

Katana: Originária do Japão, esta espada longa e levemente curvada transcendeu os séculos e ganhou o mundo. Se você for versado em luta, pode usá-la como uma arma de uma mão. Diferente de outras armas, você pode usar seu valor de Destreza nos testes de ataque e rolagens de dano.

Kusari-Gama: Uma pequena faixa (1d8 corte) ligada a um grande peso de metal (1d10 de impacto), esta arma pode ser usada com Combater com Duas Armas (e habilidades similares) para fazer ataques adicionais, como se fosse uma arma de uma mão e uma arma leve. Além disso, ela aumenta seu alcance em +1,5m quando a utilizar e fornece +1 em testes de desarmar.

Lâmina Dupla: Esta é uma arma com uma lâmina extra acoplada ao outro lado de seu punhal ou haste, possuindo diversas versões, podendo ser feita com espadas, lanças e foices. Pode ser usada com Combater com Duas Armas (e habilidades similares) para fazer ataques adicionais, como se fosse uma arma de uma mão e uma arma leve. Além disso, caso seja versado em luta, uma vez por rodada pode ao usar a ação atacar para fazer 2 ataques com sua arma, gastar 2 PP e fazer um terceiro.

Lança: Uma haste de madeira com uma ponta metálica afiada, a lança é uma arma arcaica, mas usada ainda hoje por artistas marciais. Pode ser arremessada. Você pode gastar uma ação de movimento para se posicionar com a lança para caso alguém adentre em um alcance de até 3m de você voluntariamente, você possa uma vez por rodada gastar 1 PP para fazer 1 ataque como uma ação livre contra este alvo.

Lança-chamas: Equipamento de uso militar que esquicha líquido inflamável incandescente pressurizado. Um lança-chamas atinge todas as criaturas em uma linha de 1,5 de largura com alcance curto, mas não alcança além disso. Faça um único teste de ataque e compare o resultado com a Defesa de todas as criaturas na área. Além de sofrer dano normalmente, as criaturas atingidas ficam em chamas.

Lança-granadas: Esta arma é perfeita para utilizar granadas, ao usar ela para atirar granadas, caso faça um acerto crítico a DT para resistir a granada aumenta em +2 (cumulativo com modificações de explosivos). Além disso, o alcance das granadas se torna o alcance dessa arma, pois são lançadas por ela em seu inimigo causando um pequeno dano de impacto. Recarregar está arma é uma ação de movimento e deve ser feita após cada tiro. Por mais que você erre o ataque, a granada ainda funciona normalmente.

Lança-mísseis: A bazuca causa seu dano no alvo atingido e em todos os seres num raio de 3m; esses seres (mas não o alvo atingido diretamente) têm direito a um teste de Reflexos (DT Des) para reduzir o dano à metade. Você pode disparar o foguete num ponto qualquer em alcance médio, em vez de num ser específico; nesse caso, não precisa rolar ataque e não tem chance de errar (mas também não acerta nenhum ser diretamente).

Leque: Este grande leque existe em duas versões: cortantes (com lâminas na borda) e perfurante (com espinhos na borda). Todos podem ser fechados/abertos como uma ação livre e transformados em um pequeno bastão (1d4 impacto). Se você abrir o leque e, na mesma rodada, usá-lo para atacar, o oponente fica desprevenido contra esse ataque (mas esse truque só funciona uma vez por combate). Esta arma é discreta.

Maça: Feita para demolir pessoas, esta arma é perfeita para amassar seus alvos. Ao utilizar uma maça e atacar com 10 natural, você pode rolar 1d10, caso tire 9 ou 10, você fratura uma parte do corpo do seu inimigo, deixando lento ou fraco por 1d4 rodadas.

Machadinha: Ferramenta útil para cortar madeira, pode ser facilmente encontrada em canteiros de obras e fazendas. Esta arma é perfeita para ser arremessada, sendo usada para tal em competições, caso arremesse essa arma, você recebe +2 em rolagens de dano. Tais armas vem em duplas.

Machado: Uma ferramenta importante para lenhadores e bombeiros, um machado pode causar ferimentos terríveis. Esta arma tem a brutalidade perfeita para quebrar itens e ossos com seu grande peso e forte lâmina. Ao usar este machado para quebrar objetos você tem +2d na rolagem de dano. Você pode segurar essa arma com duas mãos para dobrar a sua força na rolagem de dano, porém recebe -2 em testes de ataque.

Machete: Uma lâmina longa, muito usada como ferramenta para abrir trilhas. Esta é uma arma extremamente propícia para se cortar

madeira e pequenas plantas, graças a isso quando utilizada para itens que não sejam de metal, o dano dela aumenta em +1d e ignora 5 de RD deles.

Macuahuitl: Está é uma antiga arma asteca que possui diversas lâminas de obsidiana ao redor de sua haste. Por ser extremamente brutal, ela é uma ótima escolha para agentes que pretendem bater sem pensar muito. Esta arma causa 1d6 de dano Perfurante e 1d6 de dano Impactante ao atacar, já que ao mesmo tempo que machuca com seu impacto, semelhante a um bastão, ela corta com as pequenas partes de obsidiana. É possível ter uma versão maior desta arma, que é usada para 2 mãos, em vez do normal ela causa 1d8 de cada tipo e tem peso 3.

Magnum: Um estilo de pistola ou revolveres que foram criados para destroçar os seus alvos, geralmente precisando de um cartucho pesado para potencializar os seus tiros, alguns exemplos são a *Desert Eagle* ou *Taurus*. Quando realiza um crítico natural com essa arma, jogue 1d10, se o resultado cair 10, você maximiza todo o dano. Porém essa arma oferece -2 em testes de Pontaria para seus ataques.

Mangual: Uma haste metálica ligada a uma corrente com uma esfera de aço na ponta. Um ser que utilize um mangual pode gastar uma ação de movimento para girar o mangual antes de atacar, o próximo ataque feito com o mesmo, tem seu dano aumentado em +2d.

Manopla Reforçada: Estas armas são manoplas criadas por ferreiros experientes. Pode ser usada com Combater com Duas Armas (e habilidades similares) para fazer ataques adicionais, como se fosse uma arma de uma mão e uma arma leve.

Marreta: Esta é uma versão maior de um martelo comum, feito especificamente para combates. Ao fazer um ataque e tirar 10 natural, você rola 1d10, caso tire 8 ou mais, você quebra uma parte do corpo de seu inimigo, deixando lento ou fraco por 1d6 rodadas.

Martelo: Esta ferramenta comum pode ser usada como arma na falta de opções melhores. Por ser um objeto quase pendular, sua utilização é extremamente dependente de Força. Uma vez por cena, você pode fazer com que seus ataques tenham o dobro do seu valor de Força em suas rolagens de dano, porém sofre -1 em todos os ataques.

Metralhadora: Uma arma de fogo pesada, de uso militar. Para atacar com uma metralhadora, você precisa ter Força 3 ou maior ou gastar uma ação de movimento para apoiá-la em seu tripé ou suporte apropriado, caso contrário, sofre -2 em seus testes de ataques.

Montante: Enorme e pesada, esta espada de 1,5m de comprimento é uma arma poderosa. Caso seja experiente em luta e esteja empunhando, você pode gastar uma ação de movimento para assumir um posicionamento, ao fazer isto você recebe +10 em rolagem de dano.

Motosserra: Uma ferramenta motorizada capaz de causar ferimentos profundos; sempre que rolar um 6 em um dado de dano com a motosserra, role um dado de dano adicional. Apesar de potente, esta arma é muito desajeitada e impõe uma penalidade de -2 em seus testes de ataque. Ligar a motosserra gasta uma ação de movimento.

Nunchaku: Dois bastões curtos de madeira ligados por uma corrente, o Nunchaku se tornou popular graças a filmes de artes marciais. Esta arma se baseia em um manuseio constante com ataques frequentes, graças a isto, uma vez por turno quando usa a ação atacar com um Nunchaku, você pode gastar 3 PP para fazer um ataque extra. Esta arma é consecutiva.

Pistola: A arma de fogo mais comum e fácil de se encontrar, graças a sua combinação de poder de fogo e a sua capacidade de ser facilmente ocultada, a tornou uma das preferidas dos agentes da ordem. Esta arma é discreta.

Pistola de Cutelo: Esta pistola com uma faca tática forjada junto ao cano, pode ser usada tanto para combate corpo a corpo, quanto para a distância. Ao ser utilizada para atirar, está pistola ignora penalidades por ser utilizada em alcance corpo a corpo, além disso pode ser usada como uma faca caso esteja sem munição, dando 1d6 de dano de corte.

Punhal: Uma faca de lâmina longa e pontiaguda, usada por cultistas em seus rituais. Um personagem pode gastar uma ação de movimento e fazer um ataque em si mesmo com um punhal, sofrendo 1d4 de dano de perfuração, ao fazer isto, ele é capaz de gerar uma fonte segura para obtenção de sangue, tal fonte conta como um fortalecimento para habilidades de realidade, onde ganham +5 em suas rolagens de dano. Esta arma é sangrenta.

Revólver: Uma clássica arma de fogo conhecida pelo seu uso nos duelos. Esta arma tem um fator surpresa, quando sacar esta arma, pode gastar uma ação completa no lugar de uma de movimento (ou uma livre caso tenha saque rápido), para já atirar no inimigo logo após retirá-la, mas isto só funciona uma vez no combate, ao fazer isto o inimigo fica desprevenido para este primeiro disparo. Esta arma é discreta.

Revólver Compacto: Uma versão menor dos revólveres, com baixo calibre, projetada para ser facilmente escondida no corpo. Se for

treinado em Furtividade, você consegue carregar uma dessas armas sem que ela ocupe um espaço.

Sabre-serrilhado: Está sobre além de cortar, destroça a carne do alvo. Esta arma é sangrenta, porém a DT para parar de sangrar, será o valor do seu teste de ataque.

Shuriken: São pequenos projéteis metálicos em forma de estrelas ou dardos. Você pode gastar 2 PP para arremessar uma Shuriken adicional num ataque. Um ser pode lançar um número de Shurikens extras em um ataque igual ao seu valor de Destreza. Cada kit vem com 20 Shurikens que podem ser recuperados após serem utilizados.

Submetralhadora: Esta arma de fogo automática pode ser empunhada com apenas uma mão. Ao usar está arma, você ao usar rajada, pode gastar 2 PP para que não sofra a penalidade. Esta arma tem rajada.

Munições

A munição é representada por pacotes diferentes de acordo com a arma que está carregando, como uma caixa de balas ou uma aljava de flechas. Cada pacote tem diferentes quantidades de munição e seus custos também são diferentes.

Descrições das Munições

Munição Leve: A munição básica das armas, usada em pistolas, revólveres e submetralhadoras. Munições leves tem 16 balas em seu pacote.

Munição Pesada: Maior e mais potente, esta munição é usada em fuzis e metralhadoras. Munições Pesadas tem 20 balas em seu pacote.

Cartucho: Usados em espingardas, esses cartuchos são carregados com esferas de chumbo. Cartuchos vem em 6 balas em seu pacote.

Combustível: Um tanque de combustível para lança-chamas. O combustível tem munição o suficiente para 10 ataques.

Flechas: Usadas em arcos e bestas, flechas podem ser reaproveitadas após cada combate. Por isso, quando faz um ataque que tenha essa munição, pode recuperá-la dos corpos e alvos. Uma aljava vem com 10 flechas.

Foguete: Disparado por lança misseis. Ao contrário de outras munições, cada foguete dura um único disparo, não uma cena. Para fazer vários ataques, você precisa de vários foguetes.

Cartucho	5	1	6
Flechas	2	1	10
Combustível	10	1	10
Foguete	20	1	1

Modificações para Armas

Com diversas missões e perigos, as vezes as armas apenas do jeito que vem não são suficientes para acabar com o mal, é por isso que os agentes podem requisitar modificações para suas armas, concedendo uma ou mais melhorias. Cada modificação aumenta o custo da arma (dependendo da melhoria pode aumentar ou diminuir o custo) e fornece certos benefícios. Por exemplo, uma Foice modificada duas vezes aumenta o seu Custo em Pontos de Crédito para 25. Modificações iguais não se acumulam.

Descrições das Modificações

Afiada: A arma é polida e afiada para sempre evitar danos mínimos. Ao rolar o dano e cair um resultado 1 ou 2, você pode rejogar esses dados e pegar outro valor, mesmo que for o mesmo. Custa 5.

Aliviada: Algumas armas corpo a corpo são bem pesadas, essa modificação faz com que seu peso fique aliviado para que seja possível atacar mais rapidamente. Você pode aplicar a sua Destreza ao invés de Força em testes de ataque e rolagens de dano com essa arma. Essa modificação só pode ser feita em armas corpo a corpo de uma mão ou duas mãos. Custa 5.

Baioneta: É colocada uma faca ou outra arma leve na ponta da arma de fogo. O dano da coronhada da arma aumenta em +1d, junto com a margem de crítico que aumenta em +1. Além disso, quando realiza uma coronhada com esta arma, pode gastar 2 PP para realizar um ataque extra de coronhada no mesmo alvo. Custa 5.

Calibre Grosso: A arma de fogo é modificada para disparar munição de maior calibre, aumentando seu dano em mais um dano do mesmo tipo. Por exemplo, um revólver de calibre grosso causa 2d12 pontos de dano, enquanto um fuzil de assalto causa 3d8 pontos de dano. Armas com esta modificação precisam usar munição específica de calibre grosso. Munição de calibre grosso possui o mesmo custo de munições normais, mas não pode ser usada em armas normais. Custa 10.

Certeira: Fabricada para ser mais precisa e balanceada, a arma fornece +1 nos testes de ataque. Esta modificação pode ser pega mais de uma vez para um total de +2. Custa 5.

Munição	Custo	Espaço	Balas
Leve	2	1	16
Pesada	5	1	20

Compensador: Apenas para armas com Rajada. Um sistema de amortecimento reduz o coice da arma, anulando a penalidade em testes de ataque por disparar rajada. Custa 10.

Cruel: A arma possui lâmina especialmente afiada ou foi fabricada com matérias mais densos. Fornece um bônus de +2 nas rolagens de dano. Esta modificação pode ser pega mais de uma vez para um total de +5. Custa 5.

Discreta: A arma possui modificações para ocupar menos espaço e chamar menos atenção. Se for uma arma de fogo, pode ser desmontável, se for um bastão pode ser retrátil, se for uma espada, pode ter a lâmina dobrável e assim por diante. Reduz o número de espaços ocupados em 1, fornece +5 em testes de Prestidigitação para ser ocultada e permite que você faça esse teste mesmo que não seja treinado na perícia. Custa 5.

Dum: Estas balas são feitas para se expandir durante o impacto, produzindo ferimentos terríveis. Esta modificação só pode ser aplicada em munições leves e pesadas e aumenta os dados de crítico em +2d. Custa 10.

Encarniçada: As partes cortantes da arma foram afiadas ao ponto de ser ainda mais mortal. Quando a arma causa a condição de sangramento, aumenta o dano da condição para d8. Custa 15.

Equilibrada: A arma foi modificada para auxiliar o estilo de luta de quem a porta. Escolha uma manobra, você recebe +2 em testes com esta manobra. Essa modificação pode ser pega várias vezes para manobras diferentes. Custa 15.

Exceptional: A arma foi modificada para melhor quase todos os seus atributos, seja sua afiação, seu peso. A arma causa um dado adicional de dano do mesmo tipo da arma. Custa 15.

Explosiva: Estas munições possuem uma gota de mercúrio ou glicerina, que fazer a bala explodir ao atingir o alvo. Esta modificação só pode ser aplicada em munições leves e pesadas e aumenta o dano causado em +2d6. Custa 10.

Ferrolho Acelerado: O mecanismo de ação da arma é modificado para disparar várias vezes em sequência. A arma ganha o especial "Rajada". Custa 15.

Mira Acoplada: A arma de fogo recebe uma mira auxiliar para ajudar a mirar nos alvos. A arma ganha o especial "Mira Livre". Custa 10.

Mira Laser: Um laser interno cria um reflexo vermelho num retículo luminoso, que é visto pelo atirador e ajuda-o a realizar disparos mais letais. Aumenta a margem de crítico em +1. Custa 15.

Mira Telescópica: A arma possui uma luneta com marcações de medidas, ideal para disparos precisos de longa distância. Aumenta o alcance da arma em uma categoria (de curto para médio, de médio para longo, de longo para extremo) e permite o uso da habilidade "Ataque Furtivo" em qualquer alcance. Além disso, quando usa a ação "Mirar" recebe +2 no teste de ataque. Custa 15.

Pente Acoplado: A arma possui um pente reserva de fácil acesso em algum de seus lados, diminuindo em uma ação para recarregá-la. Custa 10.

Pente Estendido: Você faz com que a capacidade de munição da arma aumente, como colocando um mecanismo em uma besta ou simplesmente estendendo o pente de uma pistola. A arma pode fazer uma quantidade de ataques adicionais igual a metade do valor dela antes de ter de recarregá-la (Por exemplo, uma pistola poderia dar 7 disparos ao invés de 5). Você pode pegar essa modificação uma segunda vez para dobrar o valor de disparos dela (Usando novamente o exemplo da pistola, ela daria 10 disparos ao invés de 5). Essa modificação não pode ser feita em Lança-Misseis. Custa 10.

Perigosa: A arma possui lâmina afiada como uma navalha ou foi fabricada com materiais maciços. Seja como for, seus golpes possuem impacto terrível. Aumenta a margem de crítico em +1. Custa 10.

Poderosa: A arma foi feita para que acertos decisivos sejam ainda mais fortes. Aumenta em +2d adicionais em crítico. Custa 15.

Reforçada: A arma é revestida em materiais similares da sua criação para ficar ainda mais resistente. A arma tem seus PV e RD dobrados. Custa 10.

Retrátil: A arma fica acoplada com alguma corrente ou com seu cabo estendido, ficando mais fácil de acertar alvos distantes. A arma ganha o especial "Estendida". Custa 10.

Sanguinária: A parte cortante em um total é aprimorada na sua arma, fazendo até o ataque mais simples fazer sangrar. Você causa a condição sangrando mesmo não sendo um acerto crítico. Custa 10.

Silenciador: Um silenciador reduz em três desvantagens a penalidade em Furtividade para se esconder no mesmo turno em que atacou com a arma de fogo. Custa 10.

Tática: A arma possui cabo texturizado, bandoleira e outros acessórios que facilitam seu manuseio. Você pode sacar a arma como uma ação livre. Custa 5.

Visão de Calor: A mira tem um sistema eletrônico que sobrepõe imagens visíveis e imagens em infravermelho, criando um contraste entre zonas frias e quentes. Ao disparar com a arma, você ignora camuflagem do alvo. Custa 5.

Modificação	Efeito	Custo
Modificações para Armas Corpo a Corpo e de Disparo		
Afiada	Pode jogar novamente valores de dado iguais a 1 e 2	5
Aliviada	A arma pode ser usada com Destreza no Ataque e Dano	5
Certeira	+1 em testes de Ataque	5
Cruel	+2 em rolagens de dano	5
Discreta	+5 em testes de furtividade para ocultar	10
Encarniçada	Aplica o bônus de sangrenta e ainda recebe os danos da arma	10
Equilibrada	Escolha uma manobra. Você recebe uma vantagem no teste com ela	15
Excepcional	Aumenta em +1d o dano da arma	15
Perigosa	Aumenta a margem de crítico em +1	10
Poderosa	Aumenta os dados quando acerta um crítico em +2d	15
Reforçada	A arma tem seus PV e RD dobrados	10
Retrátil	A arma ganha a especial Estendida	5
Sanguinária	A arma recebe os bônus de sangrenta (Dano precisa ser C ou P)	10
Tática	Pode ser sacada como ação livre	5
Modificações para Armas de Fogo		
Baioneta	Aumenta o dano da coronhada e permite mais ataques	5
Calibre Grosso	Aumenta em +1d o dano da arma	10
Compensador	Anula penalidade do Especial "Rajada"	10
Discreta	+5 em testes de furtividade para ocultar	10
Ferrolo Acelerado	A arma ganha o Especial "Rajada"	15
Mira Acoplada	A arma ganha o Especial "Mira Livre"	10
Mira Laser	Aumenta a margem de crítico em +1	15
Mira Telescópica	Quando usa "Mirar" ganha +2 no teste de ataque e aumenta alcance	15
Pente Acoplado	Diminui a ação para recarregar	10
Pente Estendido	Aumenta a munição da arma.	10
Silenciador	Anula penalidade por atacar e se esconder	10
Tática	Pode ser sacada como ação livre	5
Visão de Calor	Anula camuflagem	5
Modificações para Munições		
Dum	Aumenta os dados quando acerta um crítico em +2d	10
Explosiva	Aumenta o dano em +2d6	10

Armaduras

Os agentes têm que estar preparados para quaisquer tipos de abates, é por isso que uma boa proteção é tão importante quanto qualquer arma.

Características das Armaduras

Bônus: O bônus que se recebe ao vestir a armadura.

Custo: O custo em Pontos de Crédito da armadura.

Espaço: O total de espaços gasto por portar a armadura.

Penalidade por Não Possuir Proficiência: Se você usar uma proteção sem ter proficiência com ela, sofre duas desvantagens em testes de Força e Destreza.

Descrição das Armaduras

Armadura Leve: Uma jaqueta de couro, um colete ou apenas um amontoado de roupas. Essa proteção é comumente usada por policiais ou gangues. O tempo para vestir uma armadura leve é 1 minuto e despir é uma ação completa.

Armadura Pesada: Equipamento usado por forças especiais e táticas, dificilmente alguém já viu outra pessoa usando uma Armadura Pesada em lugares comuns. São pesadas e reforçadas, bloqueando quase totalmente a visão do corpo da pessoa em sua posse. Fornecem 2 de resistência a danos B, C, I e P, porém, por serem pesadas e desajeitadas, impõe -4 em testes que sofrem penalidade por carga e permitem que apenas 2 Pontos do seu modificador de Destreza seja colocado na sua Defesa Passiva, o tempo para vestir uma armadura pesada é 10 minutos e para despir é 1 minuto.

Capacete Militar: Um capacete militar ou colete a prova de balas, usado por soldados. É considerado uma armadura leve que fornece +1 em Defesa e RD balístico 5. Esta armadura não pode ser modificada.

Escudo Balístico: Um escudo de metal similar aos escudos pesados, porém utilizado por soldados e militares na defesa contra impacto balístico. Ele oferece +2 na Defesa, RD balístico 2, +2 em testes de resistência contra efeitos em área e fornece cobertura parcial para seu usuário e para qualquer outra pessoa protegida pelo escudo (só fornece cobertura se colocado no chão, que exige uma ação padrão). Usar este item com apenas uma mão requer Força 5 ou terá que ser segurado com ambas as mãos. Enquanto empunha este item, você fica lento.

Escudo Leve: Um escudo medieval pequeno ou um item mundano capaz de fornecer proteção como um Skate reforçado. Usar este item

requer uma mão livre e ser proficiente em Armaduras Leves e ele fornece 2 de Resistência a danos não elementais.

Escudo Pesado: Um grande objeto que bloqueia grande parte do seu corpo. Usar este item requer uma mão livre e ser proficiente com Armaduras Pesadas e ele fornece 5 de resistência a danos não elementais.

Ultra Leve: Joelheiras, caneleiras, cotoveleiras, capacetes esportivos e partes reforçadas de couro em suas roupas. Você pode ter mais de uma peça de armadura ultra leve e acumular seus benefícios, com um limite de peças igual 1 + a sua Destreza. Não é necessário proficiência para usar essa armadura.

Modificações para Armaduras

Assim como armas, armaduras podem ser modificadas, cada Modificação aumenta o Custo da Proteção em +10 e fornece alguns benefícios. Modificações iguais não se acumulam.

Alça Especial. Alças mais confortáveis e resistentes para se colocar em seus escudos. Você recebe +2 em Defesa e RD 2 ao bloquear com um escudo com esta modificação. Só pode ser colocada em escudos.

Antibombas. Quimicamente tratada para resistir ao calor e revestida de preenchimentos para amortecer estilhaços. Acompanhada com um capacete de visor para proteger da luz e barulhos. Fornece +2 em testes de Resistência contra efeitos em área.

Blindada. Reforçada com placas de aço e cerâmica costuradas dentro das camadas de kevlar. Aumenta a resistência de armaduras leves para 2 e de armaduras pesadas para 5, porém aumenta o peso em +1.

QUEBRANDO ARMADURAS

É possível quebrar as armaduras e escudos dos alvos com a manobra quebrar, podendo ser usado em situações estratégicas. Abaixo as estatísticas dos itens.

- Armadura Leve: RD 10, PV 10
- Armadura Pesada: RD 10, PV 20
- Armadura Ultra Leve: RD 0, PV 5
- Capacete Militar: RD 5, PV 10
- Escudo Balístico: RD 20, PV 20
- Escudo Leve: RD 5, PV 10
- Escudo Pesado: RD 10, PV 15

Escudos passam a fornecer +5 de RD para leves e +10 de RD para Pesados.

Bolsos. A armadura tem diversos bolsos e lugares para guardar compartimentos extras. A sua capacidade de carga aumenta em 2. Esta modificação só pode ser aplicada em armaduras leves e pesadas.

Camuflada. A armadura possui padrões de camuflagem adaptativa. Escolha um dos três tipos de locais: desértica, florestal, urbana. Enquanto estiver em um local similar ao tipo escolhido, você recebe camuflagem parcial. Caso possua a modificação discreta, aumenta para camuflagem total.

Confortável. A armadura foi ajustada para não ser tão desconfortável. Reduz a penalidade de carga por usar a armadura para -2. Esta modificação só pode ser aplicada em armaduras pesadas.

Discreta. Colete compacto feito com kevlar denso para reduzir o volume. Reduz o número de espaços ocupados em 1, fornece +4 em testes de Furtividade para ser ocultada.

Espinhouxa. Sua armadura ou escudo recebe vários piques pontiagudos feitos de ferro. Ao realizar uma manobra como derrubar com um escudo ou agarrar com uma armadura com essa modificação, você causa 2d6 pontos de dano perfurante e deixa o alvo sangrando (Fortitude DT igual ao teste da manobra reduz o dano à metade e evita condição).

Estruturada. Entre as camadas de proteção de seu colete, capacete e demais peças existem tramas de arame e outros materiais para evitar danos prolongados. A armadura lhe concede RD 2 à dano de Corte e Perfuração. Só pode ser colocada em armaduras leves e pesadas.

Proteção. A armadura ou escudo recebe uma proteção adicional contra golpes afim de destruí-las. A RD e PV da armadura ou escudo duplicam. Você pode aplicar esta modificação várias vezes para uma mesma armadura ou escudo.

Reforçada. Aumenta a Defesa fornecida em +2 e o espaço ocupado em +1. Uma armadura não pode ser discreta e reforçada ao mesmo tempo.

Armadura	Bônus	Custo	Espaço
Capacete Militar	+1 na Defesa e RD balístico 5	10	1
Leve	+2 na Defesa	10	2
Pesada	+5 na Defesa	20	5
Ultra Leve	+1 na Defesa	10	0.5
Escudo Balístico	+2 na Defesa, RD balístico 2, +2 em testes de resistência em área e cobertura parcial	20	4
Escudo Leve	+2 de RD	5	1
Escudo Pesado	+5 de RD	10	2

Equipamento Geral

Além das armas e armaduras, os agentes precisam de equipamentos para coisas que não se envolvem em combates diretos, para ajudar nas suas investigações e socializações. Equipamentos gerais são divididos em acessórios, explosivos e itens operacionais.

Vários itens gerais fornecem bônus em perícias. Bônus fornecidos por itens não são cumulativos – por exemplo, um personagem com um utensílio e uma vestimenta que fornecem bônus em Diplomacia recebe o benefício de apenas um dos itens.

Acessórios

Kit de Perícia. Um conjunto de ferramentas necessárias para algumas perícias ou usos de perícias. Sem o kit, você sofre -4 no teste. Existe um kit de perícia para cada perícia que exige este kit.

Utensílio. Um item comum que tenha uma utilidade específica, como uma bussola, uma lupa ou telefone. Um utensílio fornece +2 em um teste de perícia a sua escolha (exceto Luta e Pontaria), definida quando o item é adquirido. Por exemplo, uma lupa pode ser usada para perceber melhor alguns detalhes e fornecer bônus em Percepção, enquanto uma bussola pode dar benefício em Sobrevivência. Você pode inventar itens menos realistas, como um "Grimório" que fornece +2 em Ocultismo, mas o mestre tem a palavra final. Utensílios sempre ocupam 1 espaço e precisam ser empunhados para que o bônus.

Vestimenta. Uma peça de vestuário que fornece um bônus em uma perícia específica (exceto Luta e Pontaria). Por exemplo, um par de luvas pode fornecer +2 em Prestidigitação, enquanto um terno vermelho elegante pode fornecer +2 em diplomacia. Assim como os utensílios, devem ser aprovados pelo mestre. Você pode receber os bônus de no máximo três vestimentas ao mesmo tempo. Vestir ou despistar uma vestimenta é uma ação completa.

Modificação para acessórios

Assim como armas, os acessórios podem ser modificados. Cada modificação aumenta o custo do item em +5 e fornece certos benefícios. Usando modificações, é possível criar itens variados. Cada modificação só pode ser aplicada no acessório uma vez.

Descrição das modificações

Aprimorado: O bônus em perícia concedido pelo acessório aumenta para +4. Se o item tiver função adicional, esta modificação poderá ser escolhida uma segunda vez para esta função.

Bateria Potente. Essa modificação para objetos aumenta sua eficiência e duração. Seu usada em lanternas, celulares e notebooks, dobra a duração da bateria e o alcance da luz projetada. Se usada em um taser, dobra seus usos, aumenta o dano para Id8 e a DT para resistir a ele em +3. Pode afetar outros objetos, conforme proposta dos jogadores a critério do mestre.

Discreto: O item é miniaturizado ou disfarçado para dificultar sua percepção. Reduz o número de espaço ocupado em 1 e fornece +10 em testes de Furtividade para ser ocultado.

Função Adicional: O acessório fornece +2 em uma perícia adicional à sua escolha, sujeita à aprovação do mestre.

Instrumental: O acessório pode ser usado como um kit de perícia específico (escolhido ao aplicar esta modificação).

Acessórios	Custo	Espaco
Kit de Perícia	0	1
Utensílio	5	1
Vestimenta	10	1

Exemplos de Acessórios Comuns

Amuleto Sagrado: Uma vestimenta especial na forma shimenawa, rosário, contas de oração ou qualquer outro objeto que reforce sua fé e ajude a blindá-lo das desgraças do dia a dia. Se vestido, fornece +2 em Religião e Vontade.

Acessório	Custo	Espaco
Amuleto Sagrado	5	0,5
Celular	0	0,5
Chave de Fenda Universal	0	1
Chaves	0	0,2
Documentos Falsos	5	0,5
Manual Operacional	5	0,5
Notebook	0	2

Celular: Dependendo da Era em que a história se passa, as pessoas podem ter celulares e embora sejam comuns hoje em dia, são extremamente úteis! Podem servir para tirar fotos, guardar/pesquisar informações e até mesmo ligar para outras pessoas. Se tiver acesso a internet, fornece +2 para testes que envolvem adquirir informações. Por fim, possui uma lanterna fraca, mas útil na falta, que emite uma luz de cone de 4,5m. Esse item pode

passar a custa 5 para aumentar os seus bônus de acordo com o Mestre.

Duração de Baterias:

O mestre pode optar o consumo de itens eletrônicos, como as lanternas ou celulares. Para isso, na primeira vez em cada cena que o dispositivo for usado, o jogador deve rolar um 1d12. A cada nova cena em que o item for usado, o dado a ser rolado diminui em um passo (d10, d8 e assim por diante) até um mínimo de 1d4. Se o resultado de um desses dados for um 1, a bateria acaba. Recarregar a bateria redefine o dado para d12 e exige que o item fique duas ações de descanso carregado. Se estiver usando essa regra, a modificação bateria potente faz com que o dado diminua um passo a cada dois dias.

Chave de Fenda Universal: Esta ferramenta pode ser considerada um milagre da engenharia humana. Com ela em mãos, você é capaz de resolver quase qualquer problema. Fornece +2 em testes de perícia para criar ou reparar objetos, desde panelas de cozinha até motores de avião. Também fornece o bônus se usada como item de apoio em situações especiais, como lidar com cabos para hackear um servidor.

Chaves: Molhos de chaves (de casa, veículo, cadeados etc.) são itens comuns. Usar o barulho de um molho de chaves para distrair alguém (jogando as chaves, por exemplo) fornece +2 em testes de Furtividade feitos na mesma rodada.

Documentos Falsos: Um conjunto de documentos (identidade funcional, carteira de habilitação, cartões de crédito etc.) em nome de uma entidade falsa. Você recebe +2 em testes de Diplomacia, Enganação e Intimidação para se passar pela pessoa representada pelos documentos.

Manual Operacional: Um livro com lições práticas sobre um determinado assunto. Existe um manual operacional para cada perícia; gastar uma ação de descanso lendo um manual permite que o personagem use essa perícia como se fosse treinado até o próximo descanso. Um manual operacional aprimorado fornece também um bônus de +4.

Notebook: Um utensílio especial. Como um celular, se tiver acesso a internet fornece +2 em testes de perícia que envolvem adquirir informações. Além disso, por sua tela maior, pode ser usado para entretenimento de forma mais agradável; ao relaxar em cenas de descanso, você recupera 1 ponto de sanidade. A luz do monitor ilumina em um cone de 4,5m. Tablets estão inclusos como uma variação de

notebook. Converse com o seu Mestre para ver se é possível ter uma versão desse item de acordo com a sua Era.

Explosivos

Dinamite: Dinamite é um artefato explosivo à base de nitroglicerina, ajeitado em um bastão com 20 cm de comprimento. Com a mesma ação padrão é possível acender sei pavio com uma das mãos e arremessá-la com a outra em um ponto à sua escolha em alcance médio. A dinamite afeta um raio de 6m a partir do ponto de impacto; seres e objetos soltos na área sofrem 4d6 pontos de dano de impacto e 4d6 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Reflexos DT Destreza reduz à metade e evita condição em chamas).

Explosivo Plástico: Essa massa adesiva do tamanho de uma esponja é acompanhada de pinos de ignição e um detonador remoto. Para utilizá-la, você precisa gastar duas rodadas, sendo a primeira para preparar os pinos e outra para grudar o explosivo em uma superfície. Por fim, você pode detonar o explosivo acionando um detonador (uma ação livre que pode ser feita de alcance longo) ou causando pelo menos 1 ponto de dano de fogo ou eletricidade nele. Quando detonado, o explosivo plástico causa 16d6 pontos de dano de impacto em todos os eres e objetos em um raio de 3m (Reflexos DT INT reduz à metade). Se usado por um especialista em explosivos (alguém treinado em Prestidigitação ou uma Manufatura adequada, a critério do mestre), causa o dobro de dano em objetos e estruturas e ignora sua RD.

Galão Vermelho: Galões vermelhos, ou marcados com um símbolo de chama, carregam substâncias inflamáveis. Apesar de serem mais frequentes em ambientes industriais, também são encontrados em ambientes inusitados quando menos se espera. Ao sofrer dano de fogo ou balístico, um galão vermelho explode, atingindo uma esfera de 6m de raio. Seres na área sofrem 12d6 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Reflexos DT 12 reduz à metade e evita a condição). A área afetada pelo raio da explosão fica em chamas (1d6 pontos de dano de fogo por rodada em seres e objetos) até ser apagada ou a cena acabar.

Granadas: Para usar uma granada, você precisa empunhá-la e então gastar uma ação padrão para arremessa-la em um ponto à sua escolha em alcance médio. A granada afeta um raio de 6m a partir do ponto de impacto. O efeito que a granada tem quando explode é de acordo com a sua variação:

- **Atordoamento:** São extremamente desnorteadoras, criando um barulho estrondoso e uma luz radiante.

Seres na área ficam atordoados por 1 rodada (Fortitude (DT Destreza) reduz para ofuscado e surdo por uma rodada).

- **Fragmentação:** Espalha fragmentos perfurantes. Seres na área sofrem 8d6 pontos de dano de perfuração (Reflexos (DT DES) reduz à metade).
- **Fumaça:** Produz uma fumaça espessa e escura. Seres na área ficam cegos e sob camuflagem total. A fumaça dura 2 rodadas.
- **Gás Sonífero:** Esta grana libera uma fumaça branca de impacto. Seres que comecem seus turnos na área ficam inconscientes e caídos ou, se estiverem envolvidos em atividade física intensa (como combate), ficam exaustos por 1 rodada, depois fatigados (em ambos os casos, Fortitude DT DES reduz para fatigado por 1d4 rodadas). O gás permanece na área por 2 rodadas.
- **Incendiária:** Espalha labaredas de fogo. Seres na área sofrem 6d6 de dano de fogo e ficam em chamas (Reflexos (DT DES) reduz metade e evita condição)

Mina: Esta mina é ativada por um controle remoto. Se estiver em uma distância longa, pode gastar uma ação padrão para detona-la. Ao fazer isso, todos os seres em um raio de 6m da mina irão levar 12d6 de dano perfurante (Reflexos (DT INT) reduz a metade). Instalar a mina exige uma ação completa e um teste de Tática (DT 7). Caso falhe, você gasta a mina, mas ela não funciona. Encontrar uma mina instalada exige um teste de Percepção (DT igual ao valor que tirou para instala-la).

Explosivos	Custo	Espaço
Atordoamento	5	1
Dinamite	15	1
Explosivo plástico	10	1
Fragmentação	10	1
Fumaça	5	1
Galão vermelho	0	2
Gás Sonífero	10	1
Incendiária	10	1
Mina	15	1

Modificação para Explosivos

Assim como as armas, os explosivos também podem ser modificados e aprimorados para causar ainda mais destruição do que antes! Cada modificação aumenta o custo do explosivo em +10 e são os seguintes:

- **Destrutiva:** Sua granada não foi feita para ser usada em pessoas normais, foi feita para destruir cada pedaço de uma entidade. A granada causa 50% a mais de dano. Esta modificação pode ser escolhida 2 vezes, neste caso o dano se torna o dobro do original.
- **Duradoura:** A duração do efeito das granadas é entendida. Se a granada tem um efeito instantâneo não é afetada. Se a duração for de 1 ou 2 rodadas, aumenta para 2 e 5 rodadas respectivamente.
- **Grudinho:** Está granada quando atinge uma área gruda na mesma, ficando mais fácil de acertar os alvos em seu alcance. A DT para resistir a granada aumenta em +2.
- **Potente:** Esta granada foi feita para ir mais longe do que o normal. A área de efeito dela aumenta em +3m de raio e seu alcance para arremessá-la aumenta em um passo.

ITENS DE USO ÚNICO OU LIMITADOS

Grande parte dos equipamentos listados nesse capítulo possuem uso único (como explosivos, medicamentos ou fogueiras), porém jogadores mal-intencionados podem tentar, enquanto ainda estão na etapa de preparação de equipamentos para a missão, usar um desses itens, gastando o seu Custo, para então recuperá-los, já que ainda estão na organização e poderiam repor o item. Porém, isso não é possível, tanto mecanicamente, já que abriria portas para infinitos usos de itens, quanto narrativamente, já que a própria organização não possui recursos infinitos para disponibilizar aos seus agentes. Caso mesmo assim, o mestre permita que um jogador faça isso com seu personagem, é recomendável que para cada vez que faça isso, perca pontos de influência igual ao Custo do item que adquiriu, isso seria a organização estranhando o uso indevido dos equipamentos do agente e o penalizando.

Além disso, o mestre pode deixar que os jogadores ao finalizarem uma missão, ainda fiquem com itens que não utilizaram, como os mencionados acima. Isso pode gerar oportunidade para o jogador pensar bem se quer gastar o recurso em uma missão fácil, ou guarda-lo para um momento de maior dificuldade no futuro.

Itens Especiais

Alarme de Movimento: Este pequeno objeto de fácil aquisição pode ser controlado por um dispositivo móvel específico ou um aplicativo. Você pode gastar uma ação completa para posicionar e ativar o alarme; após isso, sempre que houver movimento significativo em um cone de 30m para onde ele foi apontado, ele irá sinalizar o dispositivo de controle. Ao acionar o alarme você pode regular sua sensibilidade ao movimento (como padrão, ele é acionado sempre que um ser Pequeno ou maior se move na área). A sinalização pode ser discreta, apenas no dispositivo, ou barulhenta, acionando um alarme sonoro alto e agudo.

Algemas: Um par de algemas de ferro ou aço. Para prender uma pessoa que não esteja indefesa você precisa empunhar a algema, agarrar a pessoa e então vencer um novo teste de agarrar contra ela. Você prende os dois pulsos da pessoa (-5 em testes que exijam o uso das mãos) ou um dos pulsos em um objeto para impedir que se mova. Escapar das algemas exige um teste de Acrobacia contra DT 15, porém, a cada teste falho, o ser sofre 2d6+2 de dano.

Alimento Energético: Existem diversos alimentos, desde bebidas isotônicas a barra de proteína ou chocolate, capazes de recuperar as energias físicas e mentais de um agente. Você pode gastar uma ação padrão para consumir este item e recuperar 1d4+1 PP.

Aplicador de Medicamentos: Essa adaptação portátil de bombas injetoras hospitalares pode ser presa ao redor do braço ou perna para aplicar uma substância, como um medicamento, com uma ação de movimento. O aplicador tem espaço para três doses de substâncias (já contabilizadas no espaço do item). Carregar uma dose de uma substância no aplicador é uma ação padrão.

Arpéu: Um gancho de aço amarrado na ponta de uma corda para se fixar em muros, janelas, parapeitos de prédios. Prender um arpéu exige um teste de Pontaria (DT 7). Subir um muro com a ajuda de um arpéu fornece +4 no teste de Atletismo.

QUEBRANDO EQUIPAMENTOS

É possível quebrar equipamentos gerais usando a manobra quebrar.

Acessórios: PV 10, RD 5

Explosivos: PV 10, RD 10

Itens vestido: PV 10, RD 0

Ataduras: Um conjunto de tiras e ferramentas projetadas para tratar ferimentos. Ao utilizá-lo, gaste uma ação padrão e faça um teste de Medicina (DT 10). Em caso de sucesso, você ou um alvo adjacente recuperam 3d6+3 PV. Se falhar, recupera apenas 1d6+1. Este item só pode ser usado uma vez. Além disso, ele também pode ser utilizado com um kit de perícia de medicina, porém, ainda com apenas um uso.

Bandoleira: Um cinto com bolsas e alças. Uma vez por rodada, pode sacar ou guardar um item no seu inventário como uma ação livre.

Binóculos: Usar um binóculo fornece +4 em testes de Percepção para observar coisas distantes.

Braçadeira Reforçada: Semelhante às proteções usadas em artes marciais e outros esportes de contato, estas braçadeiras ajudam a observar o impacto ao bloquear golpes com o braço. Elas aumentam em +2 de RD que você recebe por usar um bloqueio.

Capacete: Um capacete militar, usados por soldados. É considerado uma armadura leve e pode ser modificado, fornece +1 em Defesa e resistência balística 5.

Capa de Chuva: Protege de precipitações. Anula penalidades em testes de percepção em chuvas e tempestades e fornece +3 em testes para ocultar itens.

Corda: Um rolo de 10 metros de corda resistente. Possui diversos usos, como ajudar a descer um prédio ou buraco (+4 no teste de Atletismo), amarrar pessoas inconscientes, etc.

Drone: Os drones são veículos aéreos não tripulados, essa versão específica, é menor e controlada por celular, geralmente utilizada para fins recreativos, mas não menos efetivo para um agente. Um drone pode ser equipado com algum outro item qualquer de até 1 espaço para utilizá-lo à distância, como uma câmera ou até mesmo uma granada. O drone possui 5 PV, 18m de deslocamento de voo e necessita de uma ação de movimento por turno para continuar sendo guiado. Para perceber a presença de um drone é necessário um teste de Percepção (DT 5 + 1 a cada 1,5m de altura). Em caso de precipitações, como chuvas ou tempestades, é necessário um teste de Destreza (DT 10) para a pessoa que esta guiando o drone, caso falhe, o drone cai. Por fim, o drone também pode seguir a regra opcional de Duração de Baterias.

Equipamento de Escuta: Este conjunto contém um receptor, com alcance de 90m, e três minúsculos transmissores capazes de captar

conversar e outros sons em um raio de 9m. Instalar um transmissor demora alguns minutos e exige um teste de Prestidigitação contra DT 10 (uma falha indica que a escuta não irá transmitir). O resultado desse teste é também a DT para outras pessoas encontrarem o transmissor. É possível instalar um transmissor discretamente com outras pessoas presentes; fazer isso é uma ação completa, requer um teste de Furtividade oposto à Percepção dos presentes e aumenta a DT do teste em +2.

Equipamento de Sobrevivência: Uma mochila com panelas, potes, mapas e outros itens para sobrevivência na mata. Fornece +4 em testes de sobrevivência para acampar e se orientar.

Estimulante: Uma injeção de adrenalina. Você pode gastar uma ação padrão para injetá-la em você ou um ser adjacente, que recebe 2d6+2 PP temporários que duram até o fim da cena e +1 em reflexos por 1d4 rodadas e após essas rodadas, fica alquebrado até o fim da cena.

Estrepe: Uma ferramenta medieval cuja utilidade a manteve ativa até os dias de hoje, um estrepe é uma peça de metal com quatro pontas afiadas, construída de modo que uma ponta sempre fique voltada para cima. Usar um saco de estrepes em combate exige uma ação padrão para cobrir um quadrado de 1,5m de lado. Um ser que pise numa área coberta de estrepes sofre 1d4 pontos de dano de perfuração e fica lento por um dia. Em uma cena de perseguição, você pode aplicar os estrepes como parte de sua ação, mas sofre desvantagem em seu teste nessa rodada. Um perseguidor que pise nos estrepes sofre desvantagem em testes de perseguição até o fim da cena. Tanto em combate quanto em perseguição, passar em um teste de Reflexos (DT Des) evita os estrepes. Os estrepes não afetam seres capazes de resistir a todo o seu dano.

Fogueira: Um conjunto de equipamentos para descanso em lugares precários. Você pode consumir o item para iniciar uma cena de descanso, fazendo com que a qualidade do mesmo seja normal.

Lanterna: Ilumina lugares escuros. Adicionalmente, você pode gastar uma ação de movimento para mirar a luz nos olhos de um ser em alcance curto. Ele fica ofuscado por 1 rodada, mas fica imune a lanterna após isso.

Máscara de Gás: Uma máscara com filtros que cobrem o rosto inteiro. Fornece +4 em testes de Fortitude contra efeitos que dependem de respiração.

Medicamentos: Existem diversos medicamentos que podem ajudar os agentes. Você pode gastar uma ação padrão e o medicamento para

aplicar seus efeitos em você ou em um ser adjacente. Ao aplicar, o medicamento não pode ser mais utilizado.

- ❖ **Antibiótico:** Fortalece a imunidade contra vírus e bactérias. Fornece +3 no próximo teste de Fortitude contra efeitos de uma doença feito até o fim do dia.
- ❖ **Antídoto:** Ajuda o corpo a lidar com venenos. Fornece +3 no próximo teste de Fortitude contra efeitos de um veneno até o fim do dia. Um antídoto feito para um veneno específico, em vez disso, remove completamente o veneno.
- ❖ **Antiemético:** Remove a condição enjoado e fornece +3 em testes para evitar essa condição até o fim da cena. A critério do mestre, pode funcionar contra outras condições causadas por náuseas e vômitos.
- ❖ **Antihistamínico:** Reduz reações alérgicas perigosas. Fornece +3 no próximo teste contra efeitos de uma alergia feito até o fim do dia.
- ❖ **Anti-Inflamatório:** Reduz reações inflamatórias, diminuindo dor e inchaço. Fornece 1d8 +2 PV temporários.
- ❖ **Antitérmico:** Reduz reações febris perigosas e alivia dores de cabeça, permitindo um novo teste contra uma condição mental que o usuário esteja sofrendo. Só funciona uma vez por cena.
- ❖ **Broncodilatador:** Auxilia na respiração. Fornece +3 em testes para evitar as condições asfixiado ou fatigados feitos até o fim do dia
- ❖ **Calmante:** Uma caixa de pastilhas e comprimidos que acalma a mente de quem as consome. Ele tem +1 em testes de Inteligência, Sabedoria e Carisma, ganha 1d6 de PS, porém tem -1 em testes de Força, Destreza e Constituição pelo resto da cena.
- ❖ **Cicatrizante:** Um spray contendo um remédio poderoso que contém os efeitos de cicatrizar. Você pode gastar uma ação padrão e este item para curar 2d8+2 PV em você ou um ser adjacente.
- ❖ **Coagulante:** Aumenta a capacidade de coagulação, fornecendo +3 em testes para se estabilizar da condição sangrando feitos até o fim do dia. Se usado em conjunto com um teste de Medicina para remover a condição morrendo, também fornece +3 nesse teste.

Mochila: Uma mochila leve e de alta qualidade. Ela não ocupa espaço nenhum e aumenta a sua capacidade de carga em 2 espaços.

Mochila Militar: Uma versão maior da mochila comum e cheia de bolsos. Ela não usa nenhum espaço e aumenta sua capacidade de carga em 5 espaços.

Modulador de Voz: Um dispositivo que pode fazer alterações em sua voz, podendo deixá-la mais impactante, intimidadora, ou até mesmo replicar a voz de outra pessoa até certo ponto. Você também pode colocar a modificação Discreta no modulador. Ligar ou desligar o modulador é uma ação livre. Esse item conta no limite de itens vestidos.

- **Impactar.** Deixa sua voz mais alta e mais impactante para aqueles que ouvem. Recebe +2 em testes de Diplomacia.
- **Intimidar.** Deixa sua voz amedrontadora, funciona melhor quando não é possível ver seu personagem, +1 (quando visível) ou +2 (quando invisível) em testes de Intimidação.
- **Replicar.** Modula sua voz para parecer com a de outra pessoa. Você precisa de uma ótima noção de como é a voz original para conseguir replicar, dependendo da situação, é necessário um teste de Inteligência (DT 10). Funciona melhor quando não é possível ver seu personagem. +1 (quando visível) ou +2 (quando invisível) em testes de Enganação.

Óculos de Visão Noturna: Alimentados por uma bateria, estes óculos permitem enxergar no escuro, como se o personagem tivesse visão no escuro. Entretanto, o usuário recebe desvantagem em testes de resistência contra a condição ofuscado e efeitos baseados em luz (como uma granada de atordoamento).

Óculos Escuros: Um personagem vestindo óculo escuros não pode ser ofuscado.

Pá: Esta pesada ferramenta fornece +3 em testes de Força para cavar buracos e mover detritos. Pode ser usada em combate como um bastão.

Pacote de Comida: Um pacote de rações alimentares de fácil acesso. Pode ser utilizado para usar a ação alimentar-se em uma cena de descanso. Você também pode gastar uma ação de movimento para comer, recuperando 1 PV.

Paraquedas: Anula o dano de queda. Personagens treinados em Acrobacia, Pilotagem, Tática ou uma Manufatura específica sabem usar paraquedas. Caso contrário, ou em quedas muito curtas, usar o paraquedas requer um teste de Reflexos (DT 10). Se falhar, o paraquedas não funciona adequadamente, reduzindo o dano queda apenas à metade.

Pé de Cabra: Esta barra de ferro fornece +4 em testes de Força para arrombar portas e caixotes.

Pistola de Dardos: Esta arma dispara um poderoso sonífero. Para disparar em um ser, faça um ataque à distância contra o ser. Se acertar, ele fica inconsciente até o fim da cena (Fortitude DT Des reduz para desprevenido e lento por uma rodada). A pistola vem com 2 dardos. Uma caixa adicional com 2 dardos é um item de custo 2 que ocupa 1 espaço.

Pistola Sinalizadora: Esta pistola dispara um sinalizador luminoso, útil para chamar outras pessoas para sua localização. Pode ser usada como uma arma de disparo leve com alcance curto que causa 3d6 de dano de fogo. A pistola vem com 2 cargas. Uma caixa adicional com 2 cargas é um item de custo 2 que ocupa 1 espaço.

Pontos: Um pequeno kit com 6 pontos de ouvidos que se comunicam entre si, este item é imperceptível normalmente, perceber uma pessoa usando um posto é um teste de percepção contra um teste de prestidigitação do usuário. Pontos são extremamente frágeis e qualquer grande impacto podem o quebrar, caso sofra uma lesão grave, role 1d4, caso tire um número par, o ponto presente no seu ouvido é quebrado. O kit com os 6 pontos é um item de custo 10 e peso 1, porém pode ser pego separadamente pelos agentes e cada ponto pesa 0 e custa 2.

Radar Portátil: Um aparelho com um visor, que exibe um radar. Você vê a localização de seres em alcances longo e não fica desprevenido contra seres que aparecem no radar. Anomalias de Alma não aparecem no radar.

Saco de Dormir: Um saco feito para grandes explorações de arqueólogos ou apenas entusiastas de florestas, não é muito confortável, porém é melhor do que dormir no chão. Se estiver em uma cena de descanso com este item, pode considerar a ação de dormir como um descanso normal ao invés de precário.

Traje de Mergulho: Uma roupa impermeável e que cobre quase o corpo inteiro, usada para garantir a segurança do mergulhador debaixo d'água. Vem acompanhado de tanque e máscara que garantem 1 hora de oxigênio. Fornece +3 em testes de resistência contra efeitos ambientais e RD químico 5. Ocupa o espaço de uma vestimenta e vesti-lo ou despi-lo é uma ação completa.

Traje Espacial: Uma roupa impermeável e que cobre o corpo inteiro, usada para garantir a segurança do astronauta no vácuo do espaço. Possui um suprimento de água e oxigênio de oito horas, e protege contra raios cósmicos e de minúsculas rochas errantes no espaço. Fornece +5 em testes de resistência contra efeitos ambientais e RD

químico 30. Ocupa o espaço de uma vestimenta e vesti-lo ou despi-lo, demora uma rodada.

Itens Especiais	Custo	Espaço
Alarme de Movimento	5	1
Algemas	5	1
Alimento Energético	5	1
Aplicador de Medicamentos	10	1
Arpéu	5	1
Ataduras	5	1
Bandoleira	10	1
Binóculos	5	1
Braçadeira Reforçada	10	1
Capacete	10	1
Capa de Chuva	5	2
Corda	5	1
Drone	10	2
Equipamento de Escuta	5	1
Equipamento de Sobrevivência	5	2
Estimulante	10	1
Estreipes	10	1
Fogueira	10	2
Lanterna	0	1
Máscara de Gás	10	1
Medicamentos	10	0,5
Mochila	10	0
Mochila Militar	20	0
Modulador de Voz	10	0
Óculos de Visão Noturna	10	1
Óculos escuros	0	1
Pá	0	2
Pacote de Comida	0	1
Paraquedas	10	2
Pé de Cabra	5	1
Pistola de Dardos	10	1
Pistola Sinalizadora	10	1
Pontos	10	1
Radar Portátil	10	1
Saco de Dormir	10	2
Traje de Mergulho	20	2
Traje Espacial	25	5

Aparatos Elementais

Com o tempo, os agentes responsáveis por protegerem o universo não apenas usaram os seus poderes e elementos para acabar com monstros, mas sim para criar equipamentos capazes de lhes ajudar nessa empreitada contra o mal. Alguns estudiosos têm trabalhados especificamente para pesquisar e até mesmo criar equipamentos com as características dos elementos, mesclando a tecnologia avançada e conhecimento rúnico para a criação de Aparatos Elementais.

Amarras de (Elemento): Cordas ou correntes feitas de um elemento paranormal específico. As amarras são preparadas para imobilizar anomalias do Inexistente que sejam vulneráveis ao elemento que as compõem e podem ser usadas de duas formas:

- ❖ **Armadilha:** Você gasta as amarras, uma ação completa e 3 PP, preparando uma armadilha de 3x3m. Uma anomalia que atravesse o espaço pela primeira vez em seu turno precisa fazer um teste de Reflexos (DT Int); se falhar, fica imóvel até o final da cena. Mesmo se passar, considera o espaço ocupado pela armadilha como terreno difícil.
- ❖ **Braçadeiras:** Você gasta uma ação de movimento e envolve os seus braços com as Amarras Elementais, caso uma anomalia do elemento que é fraco contra o presente na amarra te ataque você recebe +2 de RD ao bloquear. Caso ataque tal anomalia com ataques desarmados enquanto com estas amarras em seu braço, você recebe +2 de dano do elemento das amarras.
- ❖ **Laçar:** Você gasta uma ação padrão e 1 PP e escolhe uma anomalia em alcance curto. Se falhar num teste de Vontade (DT Des), a anomalia fica paralisada até o início de seu próximo turno, quando pode repetir o teste. Manter a anomalia enlaçada requer o gasto de 1 PP por rodada.

Armazenador Paranormal de (Elemento): Um objeto como uma caixa ou bolsa, com símbolos e adornos de uma entidade específica. Não ocupa espaços, ao invés disso, aumenta sua capacidade de carga em +3, mas apenas para objetos elementais. Caso o armazenador seja do elemento opressor ao objeto, o item fica contido, não podendo ser usado e não aplicando seus efeitos, como preços do poder. Para usar um objeto elemental que esteja guardado, é preciso deixá-lo fora por 2 cenas para que ele recupere seus poderes (durante este período, você sofre efeitos de preço de poder). Um armazenador de Poder, capaz de conter objetos de todos os elementos (exceto Poder) tem Custo 30.

Barreira Repulsora de (Elemento): Diversos itens que projetam uma barreira fixa que absorve parte dos efeitos do elemento da camada.

Pode ser colocada no chão e ativada como uma ação padrão e 2 PP, se expandindo em uma esfera de raio de 4,5m, todos que estiverem na área recebem +3 em testes de resistência de efeitos do elemento da barreira. A cada rodada um personagem na área deve gastar uma ação de movimento e 1 PP para manter a barreira ativa, se ninguém reativar a barreira ao fim da rodada, ela se desativa.

Câmera da Visão: Uma câmera imbuída com espaço possui pequenos sigilos de mente em sua lente. Quando tirar uma foto com essa câmera, pode gastar 1 PP para que a polaroid registre os movimentos que estão na foto, como se funcionasse como uma câmera de vigilância, porém pelas fotos. É possível ter apenas uma foto com este efeito e caso tire mais uma foto com esse efeito, a anterior se desfaz.

Capacete de Manipulação de Memória: Um capacete modificado com aparelhos eletrônicos e sigilos do Inexistente. Você deve gastar 5 PP para ativá-lo e mantê-lo vestido em você ou no alvo por até uma hora. Aquela que esteja usando o capacete tem suas memórias alteradas, esquecendo de encontros com qualquer tipo de manifestação elemental que tenha encontrado, sejam anomalias ou pessoas com poderes, recuperando 2d12+10 de pontos de sanidade. O alvo apenas recupera as memórias se enlouquecer e perde 15 de sanidade máxima.

Catalisadores Ritualísticos: Os catalisadores uma vez já foram componentes de seu respectivo elemento, porém por conta da grande exposição se tornou mais eficiente. Ao contrário de componentes, um catalisador é consumido instantaneamente ao ser utilizado. Existem diversos tipos de catalisadores, um para cada elemento. Você precisa estar empunhando um catalisador para usá-lo e só pode usar um catalisador por poder. Por sua natureza, catalisadores não podem ser improvisados, como pela habilidade Gambiarra, mas ainda pode ser fabricado em campo.

- ❖ **Ampliador:** Aumenta o alcance do poder em um passo ou dobra sua área de efeito.
- ❖ **Perturbador:** A DT para resistir seu poder aumenta em +2.
- ❖ **Potencializador:** O dano do poder aumenta em +1 para cada dado que possui.
- ❖ **Prolongador:** A duração do poder dobra, porém não funciona para poderes instantâneos ou sustentados.

Claritatem: Uma invenção tanto quanto nova, utilizada para servir como um catalisador de energia elemental daquele que a empunha para facilitar o uso de seus poderes. Uma vez por rodada, enquanto segura este item nas mãos, é possível gastar 1 PP e fazer um teste de ocultismo ou tecnologia (DT = 7 + a quantidade de PP gastos) e reduzir

a execução de uma habilidade de poder em uma ação. Em uma falha, o poder ainda é conjurado, porém sua execução aumenta em um nível a ação (movimento para padrão, padrão para completa e completa para duas rodadas).

Componentes de (Elemento): Um conjunto de objetos utilizados em habilidades de poderes dos elementos de Realidade, Alma, Tempo, Transformação, Mente, Espaço e Poder. Esses componentes podem ser utilizados durante uma cena para intensificar habilidades daquele elemento em específico, tendo +1 em DT e +2 em rolagens de dano. O componente quando usado dura até o final da cena.

- **Realidade:** órgãos, carne, sangue, metal enferrujado, fogo e pólvora.
- **Alma:** caixa de som, cinzas, tinta, pinturas, agulhas, arame farpado e relógio.
- **Tempo:** objetos anacrônicos, dentes, ossos, galhos secos, folhas secas e lodo.
- **Transformação:** fumaça, símbolos espirais, carne envelhecida, animais vivos (para sacrifício).
- **Mente:** escrituras, papéis, livros, pergaminhos, plantas, instrumentos de escrita.
- **Espaço:** água, pedras preciosas, cubos, esferas, triângulos, gelo e terra.
- **Poder:** eletricidade, dispositivos tecnológicos, circuitos eletrônicos, luz, pilhas e moedas.

Detector Etéreo: Uma mochila mesclada com diversos equipamentos científicos e de medida, como termômetros, medidor de dilatação temporal e etc. Feito para que agentes sejam capazes de saber o estado da Aurora em alguma área. Um agente treinado em Ocultismo e o treino devido com esse aparato consegue saber o estado da Aurora, indicando o perigo da área.

Frasco da Chuva: Com o tempo, os agentes foram capazes de conduzir experimentos para facilitar na dispersão de cidadãos em missões e criaram um frasco que quando destruído faz uma reação em cadeia que faz chover. Se estiver empunhando este item, você pode gastar uma ação padrão para abrir o frasco, fazendo com que o efeito que estiver dentro saia para fora, fazendo com que fique com a precipitação chuva num raio de 250m durante duas cenas.

Ligação Direta Infernal: Um amontoado de fios de cobre contaminados com *Realidade* e *Alma*. Você pode gastar uma ação completa para usar os fios para ligar um veículo automaticamente. Isso faz os fios invadirem os controles do veículo animando-o de forma

paranormal; o veículo recebe resistência a dano 20 (cumulativa com a RD que já possua) e imunidade a Alma e Realidade, e você recebe +3 em testes de Pilotagem para conduzi-lo. Entretanto, nesse esteado o veículo tentará causar o máximo de confusão possível; as consequências de qualquer falha nos testes de Pilotagem são amplificadas a critério do mestre (de forma geral, qualquer dano ou penalidade causado por uma falha é dobrado). Remover a ligação direta infernal de um veículo é uma ação completa e requer um teste de Força (DT 10).

Medidor de Condição Vertebral: Este item grotesco é uma coluna vertebral sustentada por um lodo de *Transformação* e revestida com cabos e fios de *Mente* e *Realidade*, em um procedimento que exige uma ação completa e causa profunda dor e agonia, deixando o usuário atordoado por uma rodada. O medidor conta como uma vestimenta que fornece +2 em Fortitude. Além disso, uma vez conectado ele se ilumina em cores que vão do vermelho, na base, passando por amarelo no centro até verde no topo. Essas cores indicam a saúde do usuário, sendo verde a melhor condição. Além disso, se o usuário estiver sob um efeito paranormal, o item emitirá pulsos de luz, piscando. Por fim, as informações fornecidas pelo item concedem um bônus de +2 em testes de Medicina feitos para auxiliar o usuário.

Munição marcada com (Elemento): Um pacote de munição com elementos do paranormal, como símbolos, energia, plantas, sangue, gelo ou outros efeitos. É uma modificação que aumenta em +15 o custo de uma munição, mas não pode ter outras modificações além dela. Flechas marcadas perdem a modificação após quatro cenas. Ao atacar, o dano causado é metade do elemento escolhido e metade do tipo da arma. Ela segue as outras regras de munição normalmente.

Pé de Morto: Estas botas macabras foram costuradas com a pele de cadáveres amaldiçoados pela *Alma* e grudados usando minérios de Gemma de *Espaço*. Com essa matéria grotesca, a bota mantém os passos do usuário leves e quase inaudíveis, como se ele fosse um fantasma se aproximando sem fazer barulho. Você recebe +2 em Furtividade e, em cenas de furtividade, qualquer ação chamativa que envolve apenas se mover (como correr ou saltar) aumenta a visibilidade em apenas +1.

Pen Drive Selado: Este dispositivo está gravado com sigilos verdes de *Mente*. Graças à proteção desses sigilos, o pen drive não pode ser invadido ou afetado por poderes, seres e efeitos que foquem objetos. Isso mantém seus arquivos protegidos, e permite que ele seja usado para invadir outros dispositivos sem ser contaminado por uma

entidade. Existem outros modelos de dispositivos selados, como HDs externos e mesmo celulares.

Valete da Salvação: Assim como um valete servia a seus senhores, esta carta – um valete de outros pintados de dourado e coberto com símbolos de *Poder* – serve para salvá-lo de uma situação complicada. Para usá-la, você pode gastar uma ação padrão para atirá-la ao ar. Ela então irá voar em alcance médio, apontando para a melhor rota de fuga dentro deste alcance, e deixará de existir. Se a carta for gasta em uma cena de perseguição, você é bem-sucedido em uma ação de cortar caminho.

Visor Elemental: Um óculo feito sob medida por pesquisadores que permite o seu usuário ter a percepção do nosso mundo a visão do Inexistente. Um personagem com esses óculos pode gastar 1 PP para ativar o poder “Ver Elementos”.

Aparatos Elementais	Custo	Espaço
Amarra de (Elemento)	20	1
Armazenador Paranormal de (Elemento)	20	-
Barreira Repulsora de (Elemento)	20	1
Catalisadores ritualísticos de (elemento)	10	0,5
Câmera da Visão	10	1
Capacete de Manipulação de Memória	30	1
Claritatem	20	1
Componentes de (Elemento)	5	1
Detector Etéreo	20	1
Frasco da Chuva	10	1
Ligação Direta Infernal	20	1
Medidor de Condição Vertebral	20	1
Munição Marcada com (Elemento)	10	-
Pé de Morto	20	1
Pendrive Selado	20	0,5
Valete da Salvação	5	0,5
Visor Elemental	20	1

Capítulo Quatro

Regras do jogo Testes e Habilidades

Sempre que um personagem tenta fazer uma ação cujo o resultado é incerto, o jogador deve fazer um teste. Testes são feitos rolando um dado de 10 faces (d10) e comparando o resultado deles com a dificuldade dos testes (DT).

Tipos de Testes

Testes são classificados pela característica utilizada (atributo ou perícia) e pelo que define sua DT (comuns ou opostos).

Testes de Atributo

Você usa testes de atributo para tarefas básicas, para as quais nenhuma perícia se aplica. Para fazer um teste de atributo, você joga 1d10 e soma o seu atributo no resultado.

Teste de Atributo
1D10 + ATRIBUTO VS DT

Aqui estão alguns exemplos de teste de atributo, seguidos pelo atributo testado.

- ❖ Amarrar cordas (Destreza).
- ❖ Causar boa impressão (Carisma).
- ❖ Correr dez quarteirões sem se cansar (Constituição).
- ❖ Erguer um objeto pesado (Força).
- ❖ Lembra-se de um texto antigo (Inteligência).
- ❖ Se motivar em uma situação complicada (Poder).
- ❖ Tentar se acalmar (Sabedoria).

Teste de Perícia

Um teste de perícia funciona como um teste de atributo. Porém, ao resultado da rolagem, além de somar o seu atributo, soma o bônus da perícia usada. O capítulo *Perícias* explica como calcular seu bônus para cada perícia.

Teste de Perícia
1D10 + ATRIBUTO + BÔNUS DE PERÍCIA
VS DT

Testes Comuns

Testes comuns são feitos quando um personagem está competindo contra o ambiente. Eles são realizados contra uma DT definida pelo mestre. A tabela abaixo traz uma guia de dificuldades. Além disso, o capítulo *Perícias* traz exemplos de dificuldades para tarefas específicas nas descrições de cada perícia.

Testes Opostos

Testes opostos são feitos quando dois ou mais personagens estão competindo entre si. Cada personagem envolvido faz seu teste. aquele com maior valor é o vencedor. Em caso de empate, aquele com maior bônus ganha. Se ambos tiverem o mesmo bônus, outra rolagem deve ser feita.

Misturando Testes Comuns e Opostos

Um teste pode ser comum e oposto ao mesmo tempo. Por exemplo, se três personagens estão disputando quem nada através de um lago primeiro, todos devem fazer um teste de Atletismo contra uma DT. Aquelas que passarem atravessam o lago. Dentre esses, aquele com maior resultado chega primeiro.

Dificuldades

Tarefa	DT	Exemplos
Fácil*	2	Escutar uma conversa atrás da porta (Percepção)
Média	5	Subir um barranco (Atletismo)
Difícil	8	Montar acampamento no campo (Sobrevivência)
Muito difícil	10	Estancar um sangramento fatal (Medicina)
Formidável	12	Hackear um servidor do Pentágono (Tecnologia)
Heroica	15	Decifrar um pergaminho contendo um ritual ancestral (Ocultismo)
Quase impossível	18	Convencer alguém que não gosta de você a lutar para protegê-lo (Diplomacia)
Lendária	20	Pilotar um avião que está pegando fogo em meio a uma tempestade (Pilotagem)

* Testes fáceis aparecem na tabela para dar um senso de escala, mas normalmente não são exigidos. Caso um personagem tente uma tarefa fácil, o mestre pode considerar que ela passa automaticamente para acelerar o jogo.

Regras Adicionais

Sucessos Crítico

Se o resultado da rolagem ter sido um 10 natural, a DT para o teste reduz em 5, fazendo o sucesso ser mais garantido. Isso também inclui para testes de resistência.

Circunstâncias Favoráveis e Desfavoráveis

Circunstâncias especiais podem tornar um teste mais fácil ou difícil. Para representar isso, o mestre pode conceder vantagem ou desvantagem no teste.

Por exemplo, *Vitor* precisa encontrar um livro em uma biblioteca. Como ela possui Inteligência 3, rolaria $1d10 + 3$ no teste. Porém, *Vitor* convenceu o bibliotecário a ajudá-la e por isso o mestre concede um bônus de vantagem. Nesse teste, ele vai rolar $2d10$ e pegar o maior valor e adicionar +3.

Mais tarde, *Vitor* precisa encontrar um frasco específico em um laboratório. Porém, o laboratório foi bagunçado por cultistas e por isso o mestre impõe uma desvantagem. Neste teste, ele vai rolar $2d10$ e pegar o menor valor e adicionar +3.

Novas Tentativas

Em geral, você não pode tentar novamente um teste no qual tenha falhado. Por exemplo, se faz um teste de Tecnologia para hackear um computador e falha, isso provavelmente significa que você não possui o conhecimento necessário para vencer essa segurança e, portanto, não faz sentido tentar novamente.

Porém, às vezes o mestre pode deixar você tentar novamente, gastando outra ação. Mesmo que você possa tentar novamente, o teste talvez acarrete penalidades por falha! Por exemplo, um personagem que falhe

em um teste de Atletismo para subir uma encosta pode tentar novamente. Mas, se falhar por 5 ou mais cairá. Ele pode se levantar e tentar de novo, supondo que a queda não tenha sido muito dolorida.

Ajudando em Testes

Trabalhar junto é a essência de uma boa equipe e muitas vezes os personagens terão que se ajudar para realizar algum desafio. Quando algo assim ocorre, o grupo deve definir o personagem principal realizando a ação (muitas vezes sendo aquele que possui o maior bônus, não faria sentido colocar o mais fraco para abrir a porta!) e os outros os ajudaram nisso. Cada ajudante faz um teste com DT 5, usando a mesma perícia ou outra que faça sentido com a situação. Cada ajudante que passar no teste concede o bônus de +1 para o personagem principal, com um bônus de +1 para cada 5 pontos adicionais ultrapassados na dificuldade (+2 para um resultado 10, +3 para um resultado igual a 15 e assim por diante). Após todos os ajudantes terem realizado seus testes, o personagem principal deve fazer o seu levando em conta todos os bônus recebidos.

Muitas vezes também não é possível ajudar em um teste ou tem um número limitado de pessoas que podem ou auxiliar na tarefa, exemplos são tentar fazer primeiros socorros em um paciente, onde no máximo duas pessoas podem auxiliar ou tentar dirigir um carro, onde foi feito para só uma pessoa estar no volante! O Mestre sempre tem a palavra final de quantas pessoas podem ajudar.

Testes sem Rolagens

Um teste represente a realização de uma tarefa desafiadora ou em situação de perigo. Quando este não é o caso, você pode usar as opções a seguir para dispensar as rolagens. Elas são úteis para acelerar o jogo e não interromper a história com rolagens desnecessárias.

Escolher 5

Quando não há pressão para realizar uma tarefa, você pode "escolher 5". Isso significa realizar a tarefa com calma, sem chance para erros. Em vez de rolar $d10$, considere um resultado 5 automático (mais qualquer bônus que você tenha).

Escolher 10

Quando não há pressão e a tarefa não oferece consequência em caso de falha, você pode "escolher 10". Isso significa gastar todo o tempo do mundo e tentar todas as possibilidades. Em vez de rolar o $d10$, considere um resultado 10. Escolher 10 exige vinte vezes mais tempo que o normal para executar a perícia (ou, para simplificar, a cena inteira, de acordo

com o mestre). Porém, isso não configura rolar um 10 para propósitos de sucesso crítico.

Testes de Resistência

Testes das perícias Fortitude, Reflexos e Vontade são chamados de testes de resistência, pois representam a capacidade de um personagem de evitar ou diminuir os efeitos de habilidades, itens e poderes nocivos. A DT de um teste de resistência é indicada pelo efeito a ser evitado. Alguns efeitos específicos fornecem modificadores (bônus ou penalidades) para testes de resistências.

A maioria das vezes quando passa em um teste de resistência, o efeito é diminuído parcialmente ou pela metade. Porém, se passar por 5 ou mais, anula totalmente o efeito.

Testes Estendidos

A maioria das tarefas pode ser resolvida com um único teste. Se um personagem quer subir numa árvore ou estancar um sangramento, o sucesso ou a falha são aparentes após um único teste. Entretanto, para situações complexas e que consomem tempo – como escalar um morro ou fazer uma cirurgia –, ou quando o mestre quer criar clima de tensão, esta regra pode ser usada. Tanto testes de atributo quanto testes de perícia podem ser testes estendidos.

Em um teste estendido, o grupo deve acumular uma quantidade de sucessos antes de três falhas, o que indica uma falha total. Quanto mais complexa a tarefa, mais sucessos são exigidos – veja a tabela *testes estendidos*, a seguir.

Por exemplo, os personagens precisam encontrar o esconderijo de um cartel de traficantes. Pela complexidade da tarefa, o mestre pede um teste estendido de Investigação com complexidade média e DT 10. Isso significa que os agentes devem fazer testes de Investigação contra DT 10 até acumularem cinco sucessos. Se conseguirem, descobrem as pistas. Porém, se acumularem três falhas antes dos cinco sucessos, têm uma falha total – nesse caso, o grupo pode ter sido descuidado e alertado os membros do cartel, além de não conseguir a informação que queria.

Testes Estendidos

Sucessos Exigidos	Complexidade	Exemplo
3	Baixa	Escalar um morro (Atletismo)

5	Média	Fazer uma cirurgia (Medicina)
7	Alta	Difamar um político (Enganação)

Testes Estendidos Abertos

O mestre pode permitir que os jogadores decidam quais perícias vão usar em um teste estendido. O jogador escolhe a perícia, então explica como vai utilizá-la para resolver o desafio.

Por exemplo, na busca pelo esconderijo do cartel, um personagem pode usar Intimidação (“vou interrogar bandidos para que me falem onde fica o esconderijo”), Tecnologia (“vou ir em fóruns ocultos da internet pesquisar sobre tráficos próximos”) ou mesmo Profissão (contador) (“vou analisar registros públicos de impostos para rastrear o dinheiro dos traficantes”).

Permitir que os jogadores descrevam quais perícias vão usar irá envolvê-los mais com a cena. Se usar essa variante, cada teste avulso dentro do teste estendido precisa ser feito com uma perícia diferente. Se combinada com as opções que dificultam os testes estendidos, essa variante exige pensamento tático por parte do grupo!

Testes Estendidos em Grupo

Por serem feitos ao longo do tempo, testes estendidos podem ser feitos por mais de um personagem, ou mesmo pelo grupo todo. De fato, colocar o grupo inteiro para fazer um único teste estendido é uma ótima forma de unir os jogadores!

Caso mais de um personagem esteja participando do teste estendido, resolva o teste por “rodadas”; a cada rodada, cada jogador faz um teste. Some os sucessos e falhas de todos para definir se o teste estendido é bem-sucedido ou não.

Fazer testes estendidos em grupo é muito útil em testes estendidos abertos (veja acima), nas quais cada perícia só pode ser usada uma vez. Com vários personagens participando do teste, a chance de eles terem mais perícias treinadas diferentes é maior.

Ajuda e Testes Estendidos

Personagens podem ajudar em testes estendidos, usando a regra de ajuda padrão. Porém, uma perícia usada para ajudar não poderá ser usada novamente no teste estendido, seja para ajudar, seja para realizar um teste principal.

Dificultando Testes Estendidos

Para testes estendidos especialmente desafiadores, o mestre pode usar *dificuldades cumulativas e penalidades por falhas*.

No primeiro caso, a DT começa num valor determinado, mas aumenta +1 a cada teste (independente de o teste ter sido um sucesso ou uma falha), representando a dificuldade crescente. Por exemplo, num teste estendido para se infiltrar até o depósito de uma empresa multinacional, a DT pode aumentar a cada teste, pois quanto mais perto do depósito, maior a segurança.

No segundo caso, o mestre aplica uma penalidade para cada falha no teste estendido – isto é, além de chegar mais perto de uma falha total. Digamos que um personagem esteja envolvido em uma negociação com contrabandistas, exigindo um teste estendido de Diplomacia. Cada vez que falha, pode sofrer uma penalidade cumulativa de -2 nos testes seguintes – isso significa que o criminoso está ficando cada vez mais irritado. Da mesma forma, um personagem escalando um morro com um teste estendido de Atletismo pode sofrer 3d6 pontos de dano para cada falha, representando ferimentos durante a subida.

Usando Habilidades

Além de atributos e perícias, personagens possuem habilidades fornecidas por sua origem e classe. Habilidades podem ser usadas em diversas situações, conforme a descrição da habilidade em si. A seguir estão as regras gerais para uso de habilidades.

Ação Necessária

A descrição da habilidade determina a ação necessária para usá-la. Caso nada esteja descrito, usar a habilidade é uma ação livre.

Condição Necessária

No caso de habilidades ativadas por decorrência de outro evento (como fazer um ataque), a habilidade só pode ser ativada uma vez por instância do evento.

Gasto de PP

Quando usa uma habilidade que custa pontos de poder, você gastar os PP mesmo em caso de falha. Por exemplo, se um duelista usa *Ataque Especial* e falha no teste de ataque, ainda assim gasta os PP.

No caso de habilidades com custo variável, o máximo de PP que você pode gastar por uso é determinado pelo seu limite de PP, que é determinado pela sua *Exposição*. Um personagem de 15% de Exposição, por exemplo, pode gastar no máximo 3 PP por rodada, o que significa que não pode gastar mais do que 3 PP em um único uso de habilidade.

Uma habilidade nunca pode ter seu custo reduzido para menos de 1 PP.

Habilidades que Afetam Testes

Habilidades que fornecem um bônus a um teste devem ser usadas antes de rolar o dado. Habilidades que dão dados adicionais devem ser usadas antes de você rolar os dados.

Habilidades que permitem que você role novamente o dado devem ser usadas antes do mestre declarar o resultado final.

DT para testes de Resistência

Para as habilidades que permitem um teste de resistência, a DT é igual a $7 + \text{valor em um atributo específico}$. O atributo usado aparecerá entre parênteses na descrição da habilidade. Por exemplo, se Merlin tem 5 de Poder a DT para resistir seus poderes é de 12. O Mestre pode escolher uma regra alternativa para DT sendo um cálculo de = $5 + \text{Atributo Específico} + \text{Limite de PP} / 2$, essa regra alternativa possibilita a dificuldade de os testes ir aumentando conforme a exposição do personagem mais gradualmente.

Investigação

Os agentes são treinados para neutralizar ameaças paranormais, sejam elas destruídos ou espíritos, mas geralmente existe um longo processo que antecede o confronto com essas forças. Agentes precisam ser capazes de investigar locais, interrogar testemunhas e interpretar pistas para desvendar os casos que chegam até a Ordem.

Ficha de Investigação

No começo de cada missão, o grupo deve receber ou criar uma *ficha de investigação*, contendo um resumo do caso; o objetivo da missão; as informações que a Ordem busca obter, na forma de perguntas, e espaços para os jogadores preencherem com as pistas que descobrirem ao longo da investigação.

Como os personagens formam uma equipe, uma única ficha é utilizada pelo grupo, que deve anotar as informações em consenso. No final da missão, apenas as informações contidas na ficha serão válidas para serem apresentadas na Conclusão do Caso.

O mestre também tem uma ficha de investigação, mas a dele contém todas as informações sobre o caso. Durante uma cena de investigação, o mestre consulta sua ficha para revelar as pistas que podem ser descobertas.

O ASSASSINATO DA FAMÍLIA ROSA

CASO: Passados Noturnos

RESUMO DO CASO: Os cinco membros da família Rosa foram encontrados mortos dentro da sua casa em um condomínio fechado na cidade de Campinas, em São Paulo. Manoel Rosa Filho, o avô da família, era um membro aposentado da S.T.A.R.S. No entanto, seu filho Manoel Rosa Neto, sua nora e seus netos não tinham qualquer ligação com a Ordem.

OBJETIVO: Descobrir a identidade do assassino e o motivo das mortes.

PERGUNTAS: Quem matou a família Rosa? Qual foi o motivo do assassinato? Qual o paradeiro do assassino?

Em casos extensos, o objetivo da missão pode ser ampliado ou alterado conforme as descobertas dos investigadores. No caso de exemplo, o assassinato de uma família pode se revelar na verdade um latrocínio (roubo seguido de morte) onde o objetivo real do assassino era obter um objeto elemental que a família Rosa guardava há gerações. Dessa forma, a missão é expandida e o mestre pode adicionar novas perguntas à ficha de investigação:

- ❖ O que é esse objeto elemental roubado e para que ele serve?
- ❖ Por que ele foi roubado e o que o ladrão pretende fazer com o objeto?

Pistas

O objetivo da investigação é descobrir pistas que levem a informações cruciais para responder às perguntas da ficha e solucionar o caso. É importante que os jogadores anotem as pistas na ficha. Existem dois tipos de pistas: a pista básica e as pistas complementares.

Pista Básica

Todas as cenas de investigação (veja a seguir) começam com uma *pista básica*, que guiará aquela cena. O grupo recebe a pista básica assim que começa a cena de investigação, e ela serve tanto como ponto de partida quanto como um ponto comum entre as pistas complementares.



Ainda assim, ela releva pouca informação sobre o mistério do caso e nunca será suficiente para produzir um relatório completo no final de uma missão.

Pistas Complementares

São a peça fundamental para responder às perguntas do caso e devem ser anotadas com cuidado na ficha de investigação. Diferente da pista principal, as pistas complementares precisam ser descobertas pelos jogadores durante as cenas de investigação.

Cada cena possui um número específico de pistas complementares previamente definido pelo mestre, e os jogadores podem terminar uma cena sem descobrir todas as pistas caso falhem em muitos testes.

Cenas de Investigação

Cenas de investigação são um tipo especial de cena. Nesse tipo de cena, os personagens devem interagir com o ambiente e NPCs para desvendar pistas sobre o caso. Para isso, eles fazem ações de investigação (veja adiante) e usam suas habilidades e equipamentos, além da criatividade dos jogadores.

Assim como acontece com cenas de ação, o mestre determina o momento em que se inicia uma cena de investigação. Ele deve deixar claro para os jogadores que a cena começou, e descrever com clareza os objetos e pessoas que estão na cena para serem explorados.

Naturalmente, o mestre não conseguirá descrever *todas* os objetos em cena, e os jogadores podem perguntar se algo ou alguém presente na cena é passível de interação. O mestre deve encorajar criatividade e boas ideias!

Ações de Investigação

Assim como cenas de ação, cenas de investigação são divididas em rodadas. Entretanto, nessas cenas uma "rodada" representa uma medida de tempo abstrata, que pode ir de poucos segundos a várias horas, conforme o mestre. A função principal das rodadas é dividir o tempo entre os personagens, para que cada jogador tenha as mesmas oportunidades e tempo de jogo.

A cada rodada, cada personagem tem seu turno, na qual pode executar *uma* das ações a seguir. Assim que todos os personagens na cena tiverem seu turno, a rodada termina e uma nova se inicia.

Busca Obstinada: O personagem analisa cada local, de cada ângulo possível, de forma extremamente concentrada... Ou obcecada. Esta ação funciona como *procurar pistas*, mas o personagem recebe vantagem no teste. Porém, sempre que faz esta ação, perde 1d4 pontos de sanidade por vez que já a fez na mesma cena (ou seja, 1d4 pontos de sanidade na primeira vez, 2d4 na segunda vez e assim por diante).

Compartilhar: O personagem compartilha o que já sabe com outro. Para usar esta ação, o jogador deve explicar uma pista que já descobriu para outro jogador, enquanto interpreta seu personagem. O interlocutor pode fazer um teste de Inteligência (DT 8) como uma ação livre. Se passar no teste, o mestre destaca para os jogadores envolvidos qual a informação, ou informações, mais relevantes daquela pista. Por exemplo, se o personagem passar no teste e estiver compartilhando informações sobre uma certidão de nascimento, o mestre pode dizer "Você sente o que realmente importa nessa pista é o nome da criança, há algo estranho sobre ele". Uma vez que um personagem seja bem-sucedido nesta ação, nenhum personagem poderá usá-la novamente na mesma cena.

Procurar Pistas: O jogador escolhe uma das perícias de seu personagem, e então descreve de que forma irá utilizá-la para procurar pistas. Por exemplo, um jogador pode escolher Diplomacia para conversar com uma testemunha no local ou Tecnologia para vasculhar informações em um computador.

O mestre determina a DT do teste conforme a dificuldade em encontrar a pista e a descrição de como o personagem irá agir. Ações simples e adequadas à perícia apresentada têm DT 8. Ações plausíveis, mas complexas, como interrogar uma testemunha pouco interessada, têm DT 10. Uma tarefa complexa, ou uma descrição muito vaga por parte do jogador (como usar Percepção para simplesmente "procurar algo estranho no local") têm DT alta ou muito alta (12 ou mais). O mestre decide se uma ação pode resultar em alguma pista. Caso a ação proposta não tenha chance de sucesso, o mestre simplesmente narra o fracasso sem exigir testes e o personagem gasta sua ação.

Facilitar Investigação: Em vez de procurar pistas, um personagem pode usar uma perícia para realizar uma ação que modifica a cena e facilita a investigação do grupo. O jogador declara uma ação de suporte como, por exemplo, usar Atletismo para abrir as janelas no alto do galpão e iluminar o local. A DT do teste varia de 8 para ideias que fizerem sentido a 12 para ideias mais abstratas. Assim como em procurar pistas, ideias muito absurdas resultam em falha automática e perda da rodada. Se o personagem passar no teste, cada aliado recebe +1 em seu próximo teste de procurar pistas nesta cena. Bônus por facilitar investigação não são cumulativos.

Recapitular: O personagem reflete sobre o que já sabe, em busca de uma ideia ou palpite. Para usar esta ação, o jogador deve recapitular, em voz alta e enquanto interpreta seu personagem, as informações que o grupo já possui, como o *briefing* original da missão, pistas já descobertas e quaisquer outras que julgar relevantes. Se o mestre

Julgar a recapitulação coerente, o personagem pode fazer um teste de Inteligência (DT 8). Se passar, descobre uma nova pista a critério do mestre. Uma vez que um personagem seja bem-sucedido nesta ação, nenhum outro poderá usá-la novamente na mesma cena.

Usar Habilidades e Itens: Certas habilidades e itens possuem efeitos específicos em cenas de investigação, apresentados em suas descrições. Além disso, os jogadores podem encontrar usos criativos para habilidades e equipamentos que normalmente não interagem com investigação. Por exemplo, um personagem pode usar seu machado para quebrar as madeiras que tapam as janelas de um local (um teste de Luta para facilitar investigação). Ao fazer seu teste, ele pode usar a habilidade *Poder de Ataque* e receber um bônus no teste, gastando seus PP normalmente.

A critério do mestre, habilidades que não concedem bônus em testes, mas que poderiam auxiliar uma determinada ação podem conceder +3 neste teste. O mestre tem a palavra final se uma habilidade ou item pode ser usado em uma ação de investigação.

Ajudar: Um personagem pode usar sua ação de investigação para ajudar o teste de outro personagem. Veja *Ajudando em Testes*.

Urgência em Investigações

Toda cena de investigação possui uma *urgência*, a quantidade de rodadas que os personagens possuem para agir antes que um evento termina a cena.

Às vezes, o motivo da urgência será evidente: a chegada da polícia, um incêndio se alastrando ou uma horda de zumbis invadindo o local são exemplos de eventos óbvios que finalizam a investigação, mas coisas mais simples, como uma ligação de alguém em apuros ou simplesmente o fim do dia e o cansaço dos investigadores, também podem servir como evento que encerra a cena.

A tabela *urgência de investigações* apresenta os diferentes graus de urgência e a quantidade máxima de rodadas de cada uma. Quanto mais alto o grau de urgência, menor o número de rodadas necessário para o evento.

Ao atingir o número máximo de rodadas, a investigação termina. De acordo com o mestre, o evento que força o final da cena de investigação pode causar uma penalidade aos jogadores. Alguns exemplos de penalidades são:

- ❖ A criatura a ser enfrentada na cena final recebe pontos de vida adicionais, pois teve mais tempo para ser invocada.
- ❖ Os inimigos que chegam ao local tiveram tempo de chamar reforços; a cena de ação que se inicia tem mais inimigos do que esperado.

- ❖ Os personagens passam a noite toda vasculhando o local e não conseguem descansar.

Para adicionar pressão e emoção a uma cena de investigação, o mestre pode determinar que cada três falhas em testes de procurar pistas diminuem o número de rodadas disponíveis em 1.

Urgência de Investigações

Grau de Urgência	Rodadas Disponíveis
Muito Baixa	6
Baixa	5
Média	4
Alta	3
Muito alta	2

Eventos de Investigação

Nem todas as cenas de investigação são estáticas. Em alguns casos, incidentes podem ocorrer enquanto os personagens vasculham o local em busca de pistas. Para representar esses eventos, no início de cada rodada de investigação, o mestre pode incluir um dos eventos descritos a seguir.

O mestre pode escolher um evento que se ajuste à cena ou rolar 2d6 e usar o evento indicado. Cada evento só pode ocorrer uma vez por cena; se rolar um resultado repetido, trate-o como *sem evento*.

Lista de Eventos de Investigação

2 - Indício Traumático: Os personagens se deparam com algo horripilante, que não fornece nenhuma pista, mas que reforça os riscos desta missão. Isso pode ser uma parte do corpo de uma vítima já identificada ou uma foto dos próprios personagens, mostrando que eles estão sendo observados. Cada personagem deve fazer um teste de Carisma (DT 8). Se falhar, perde uma de suas ações no próximo descanso.

3 - Atenção Inesperada: A investigação sofre uma interrupção momentânea, mas suficiente para reduzir o tempo disponível aos personagens. Exemplos incluem accidentalmente acionar um alarme, um vizinho bisbilhoteiro bater à porta do local da investigação ou um cão de guarda próximo começar a latir. Um personagem deve gastar sua ação nessa rodada para lidar com a interrupção, caso contrário o número de rodadas disponíveis na investigação diminui em 1.

4 - Lembrança Opressiva: Os personagens se deparam com uma lembrança de tudo que está em jogo na missão. Pode ser uma fotografia de uma das vítimas, uma reportagem sobre um incidente semelhante ou qualquer outro elemento que aumente a pressão psicológica sobre eles.

Até o fim da cena, cada personagem que falhar em um teste em uma ação de investigação perde 1 PP.

5 - Momento de Tensão: Os personagens sofrem um susto pequeno e mundano, mas que é agravado pela tensão da investigação. Talvez uma panela tenha caído no chão em um momento de silêncio, uma luz tenha piscado quando alguém estava falando sobre um mistério ou um rato tenha pulado de trás de um armário. Cada personagem sofre 1d4 pontos de dano sanitário por medo (Vontade DT 8 evita).

6 a 8 - Sem Evento: Nada acontece (além das ações dos personagens...).

9 - distração: Um indício falso (ou simplesmente algo peculiar ou curiosidade) atrai a atenção de um dos agentes. Escolha um personagem aleatoriamente; ele sofre desvantagem em testes nesta rodada.

10 - Ferimento: Um personagem (determinado aleatoriamente) se machuca enquanto procura pistas. Role 1d6 para determinar o atributo afetado:

1. - Carisma
2. - Constituição
3. - Destreza

4. - Força
5. - Inteligência
6. - Sabedoria

Enquanto estiver machucado, o personagem sofre -1 em testes baseados no atributo afetado. Curar o ferimento exige um teste de Medicina contra DT 10 (se feito durante a investigação, esse teste consome a ação do personagem ferido e de quem está prestando atendimento) ou uma ação de descanso de dormir.

11 - Complicação: Uma pequena complicação, como uma queda de luz devido a um curto circuito ou uma janela que se abre durante uma tempestade, atrapalha o andamento da investigação. Escolha uma perícia apropriada à natureza da complicação (como Atletismo para erguer uma prateleira ou Tecnologia para religar as luzes após uma queda de energia). Todos os personagens sofrem desvantagem em seus testes até que um personagem gaste sua ação de investigação e faça um teste de perícia apropriada (DT 10) para solucionar a complicação.

12 - Auxílio Inesperado: De alguma forma (acionando um cofre oculto, abrindo um diário na página correta etc.) os agentes encontram uma informação útil. Todos os personagens recebem +1 em testes de investigação nessa rodada.

Combate

Embora algumas coisas são possíveis de serem resolvidas sem nenhum tipo de confronto, às vezes os personagens se vêm de frente com um combate perigoso. Para isso, as regras a seguir detalham as regras para cenas de ação.

Cena de Ação

Cenas de ação acontecem quando dois ou mais grupos distintos se enfrentam, seja de uma pessoa contra outra ou um grande exército de anomalias contra diversos agentes da Ordem. Essas cenas só acabam de dois jeitos, seja por meio de um acordo entre essas partes para finalizar o combate ou até que uma das partes seja completamente aniquilada.

Estatísticas de um Combate

Para conseguir jogar em um combate, é necessário saber o seguinte:

Teste de Ataque

Para acertar um golpe em um alvo, é necessário um teste de ataque. Um ataque é um tipo específico de teste de perícia, para acertar um alvo com um ataque. Normalmente é feito com a perícia Luta para ataques corpo a corpo ou Pontaria para ataques a distância, porém podem ser alteradas com habilidades e itens.

O bônus fornecido pelo teste de ataque também pode ser aprimorado ou retirado de acordo com condições e habilidades, por exemplo, Poder de Ataque pode fornecer bônus de acerto.

A DT é a Defesa do alvo. Se o resultado for igual ou maior que a Defesa do alvo, você acerta o golpe (veja **Dano**, a seguir).

Dano

Quando você acerta um ataque, deve fazer uma rolagem de dados para determinar o dano que causou com o golpe. O dano se difere de acordo com a arma que utilizou, uma faca causa $1d4$, um acha causa $1d12$ e um lança-mísseis causa $8d10$. Para saber exatamente qual dano a sua arma escolhida causa, volte para a sessão de equipamentos. Todo dano causado reduz os pontos de vida do alvo.

Alguns ataques também podem receber bônus em suas rolagens de dano, como por exemplo, armas corpo a corpo em geral, você coloca o seu modificador de força na rolagem de dano. Por exemplo, um personagem com 3 de Força irá adicionar +3 em seus ataques corpo a corpo, vale ressaltar, que se seu modificador seja negativo, ele também

subtrai na rolagem de dano e não pode ser retirado. Armas a distância normalmente não fornecem nenhum bônus de modificadores sem nenhuma habilidade.

Tipos de Dano

Junto de cada arma ter dados de dano diferente, também tem tipos de dano diferente, variando de acordo com a lista à frente. Por si só, os danos não têm regras diferentes, porém um personagem pode ter resistência a certos tipos de dano e outros não. Por exemplo, Sullivan tem 3 de resistência a danos perfurantes e cortantes, porém não tem resistência a danos de impacto e ira levá-los normalmente.

- **Balístico:** Dano causado pelos projeteis das armas de fogo que são disparadas em alta velocidade.
- **Corte:** Armas afiadas, como espadas, machados e garras causam danos cortante.
- **Elemental:** Anomalias do inexistente, poderes e objetos elementais podem causar dano elemental. O dano elemental pode variar entre sete tipos: Realidade, Alma, Tempo, Transformação, Mente, Espaço e Poder.
- **Eletricidade:** Alguns poderes, itens e perigos naturais causam danos deste tipo.
- **Fogo:** Causado pelo calor e chamas, tanto naturais quanto por poderes.
- **Frio:** Alguns poderes, climas severos causam danos de frio.
- **Impacto:** Causado por armas de contusão, como bastões, marretas e também por quedas e ondas de choque.
- **Mental:** Alguns poderes e anomalias causam danos de sanidade que manipulam e deterioram a mente do alvo com esse dano. Dano mental reduz sua Sanidade ao invés de Vida.
- **Perfuração:** Objetos pontudos, como uma faca ou a mordida de um animal.
- **Químico:** Inclui ácido, venenos e outros compostos químicos perigosos.

Acertos Críticos

Um acerto crítico é um ataque que foi desferido contra um alvo e foi um ataque excepcionalmente certeiro, capaz de causar danos adicionais ao oponente. O dano adicional varia de acordo com a arma utilizada, para isso, veja na lista de armas na parte de "Crítico". Cada arma tem um valor no dado que é necessário ser acertado na rolagem para constar

como um crítico, são as margens de ameaça (8, 9 ou 10) e um dado adicional do mesmo tipo da arma (+1d, +2d ou +3d). Se nenhuma margem aparece, o crítico é sempre 10 e se nenhum dado adicional aparece, é apenas +1d. Você sempre faz um acerto crítico quando acerta um ataque rolando um valor maior igual ou maior que a margem de ameaça da arma. Neste caso, você soma os dados de acordo com o tipo da arma. Bônus numéricos não são somados, como força ou habilidades de Ataque Furtivo.

Adicionalmente, mesmo rolando um número que seja a sua margem de ameaça, você ainda tem de passar na DT do alvo para causar o dano, apenas um 10 natural é um acerto independente da Defesa do alvo.

Iniciativa

Quando começa uma cena de ação, os personagens têm de determinar que agira primeiro nas rodadas, no caso, a Iniciativa determina a ordem dos turnos dentro da rodada.

Teste de Iniciativa: No início do combate, cada jogador envolvido deve realizar um teste de Iniciativa. O mestre faz um único teste para todos os inimigos. Aqueles com os resultados mais altos agem primeiro (em caso de empates, todos empatados devem rolar entre si para desempatar). Não é preciso fazer novos testes de Iniciativa a cada rodada; a ordem se mantém igual durante todo o combate.

Entrando na Luta: Se um personagem entra na luta depois dela começar, faz um teste de Iniciativa e age quando chegar na rodada seguinte.

Surpresa: Quando o combate começa, se você não percebeu seus inimigos, está surpreendido. Se não está ciente de você, eles é que estão surpreendidos. Caso os dois lados tenham se percebido, ninguém está surpreendido. E se nenhum lado percebe o outro... bem, nenhum combate acontece!

Percebendo os Inimigos: O mestre diz quem está ciente de seus inimigos no começo do combate. Em geral, ele diz aos jogadores para fazerem testes de Percepção oposto pelo teste de Furtividade dos inimigos (caso estes estejam sendo cautelosos).

Independentemente de estar ciente ou não de seus inimigos, todos os envolvidos no combate fazem seus testes de Iniciativa no começo da cena. Aqueles que estiverem surpreendidos, porém, agirão apenas a partir da segunda rodada. Um personagem que nunca fica surpreendido pode agir mesmo que falhe em seu teste de Percepção; de alguma maneira ele já esperava o perigo ou reage com reflexos impossivelmente rápidos.

As rodadas de um Combate!

Os combates são separados em rodadas, uma espécie de medida de tempo que dura em média seis segundos no mundo do jogo e nessas rodadas, cada personagem tem seu turno onde fazer as ações que desejarem.

Pense em "rodada" como se fosse uma medida de tempo, como "mês": o mês representa os dias marcados no calendário, mas também determina o tempo entre um dia e o mesmo dia no mês seguinte.

Assim, a rodada começa no turno do primeiro personagem (aquele com Iniciativa mais alta) e termina após o turno do último (aquele com Iniciativa mais baixa). Mas a rodada também é o tempo entre uma Iniciativa e a mesma Iniciativa na rodada seguinte. Efeitos que durem certos números de rodada param de funcionar no final da rodada, após o número apropriado de rodada.

Tipos de Ações

Quando chega o seu turno na rodada de combate, você pode fazer algumas ações, que são separadas em uma ação padrão, uma ação de movimento, uma reação e infinitas ações livres.

Você pode trocar a sua ação padrão por mais uma ação de movimento, para poder se mover o dobro dentro do turno, mas não pode fazer o inverso.

Você também pode abrir mão das duas ações (tanto a padrão quanto a de movimento) para fazer uma ação completa.

Portanto, em um turno você pode fazer:

- Uma ação padrão, uma ação de movimento e uma reação;
- Ou duas ações de movimento;
- Ou uma ação completa;
- Infinitas ações livres.

Lista de Ações

Ação Padrão: Em si é uma ação que permite você realizar uma tarefa. Atacar ou usar um superpoder são exemplos de ações padrões comuns.

Ação de Movimento: Representa a movimentação do seu personagem em uma rodada. Seu uso mais comum é percorrer uma distância igual ao seu deslocamento. Outros usos é recarregar algumas armas, pegar algum item ou abrir uma porta.

Ação Completa: Este tipo de ação exige todo o esforço normal de uma rodada. Para uma ação completa, você deve abrir mão de sua ação

padrão e de sua ação de movimento, porém, normalmente ainda pode utilizar reações e ações livres no processo. O uso de ações completas é mais raro, porém pode ser para poderes poderosos ou fazer ações complexas.

Ação Livre: Esta ação não exige nenhum tempo ou esforço, mas ainda só pode ser feita em seu turno. Jogar-se no chão ou gritar uma ordem são ações livres, porém o mestre sempre tem a palavra final se algo é uma ação livre.

Reação: Uma reação acontece em questão de segundos, porém diferente das ações livres, você pode usar no turno de outros personagens, porém apenas uma vez. Você recupera a sua reação no início do seu próximo turno.

Ações Padrões

A sua ação padrão geralmente representa a coisa mais importante que você irá fazer dentro da rodada.

Atacar: Você realiza um ataque corpo a corpo um ataque a distância. Com uma arma corpo a corpo, você pode atacar qualquer alvo que esteja adjacente ao seu personagem (dentro de 1,5m de distância). Quando faz um ataque corpo a corpo por uma manobra de combate com uma arma de ataque à distância, você pode atacar qualquer inimigo que consiga ver e que esteja no alcance da arma (ou até o dobro do alcance, porém sofre -3 no teste de ataque).

- Quando faz um ataque a distância contra um ser que esteja adjacente a outro ser (incluindo você), você está em um Combate Corpo a Corpo com o alvo, não conseguindo mirar como normalmente, sofrendo -3 no teste de ataque,

Manobras: Quando um ser faz uma manobra, ele realiza um ataque com o intuito de causar um efeito diferente ao invés de causar dano, como arrancar a arma fora do oponente ou derruba-lo para ganhar vantagem. Não é possível fazer manobras com ataques a distância.

Para fazer uma manobra, faça um teste de ataque contra o alvo. Mesmo que esteja usando uma arma de ataque a distância, ele deve fazer o teste usando seu bônus de luta. Em caso de empate, outro teste deve ser feito. Em geral, você pode usar qualquer arma corpo a corpo para fazer manobras de combate.

Mesmo se tiver dois ataques em seu turno, não pode substituir um deles para realizar uma manobra. Quando escolhe manobrar, você abdica totalmente de ataques que causam danos para ser útil de outra forma.

Essas são as manobras que podem ser feitas.

- **Agarrar:** Você usa uma mão sua para segurar um ser (podendo ser pela roupa, braço, pescoço, etc.). Um ser agarrado fica, bem, agarrado! Ele pode se soltar com uma ação padrão, vencendo em um teste de manobra oposto. Enquanto agarra um ser, você fica com uma mão ocupada e move-se metade do deslocamento normal, mas o ser agarrado se move junto. Você pode solta-lo com uma ação livre. Você pode atacar um ser agarrado com sua mão livre. Se preferir, pode substituir um ataque por um teste de manobra contra o ser. Se vencer, causa danos de impacto igual a um ataque desarmado. Isso significa que você está esmagando ou sufocando o inimigo. Só é possível agarrar com um ataque desarmado. Um personagem fazendo um ataque a distância contra um alvo envolvido na manobra agarrar tem 50% de chance de mirar no alvo errado.

- **Derrubar:** Você deixa o alvo caído. Esta queda normalmente não causa danos no alvo. Se você vencer o teste oposto por 3 pontos ou mais, derruba o oponente com tanta força que também o empurra 1,5m em uma direção a sua escolha. Se isso o jogar além de um parapeito ou precipício, ele pode gastar uma reação e fazer um teste de Reflexos (DT 10) para se agarrar numa beirada.
- **Desarmar:** Você derruba um item que o ser esteja segurando. Normalmente o item cai no mesmo lugar que o alvo está. Se você vencer o teste oposto por 2 ou mais, derruba o item com tanta força que o joga em 1,5m em uma direção a sua escolha e +1,5m a cada 2 que ultrapassar além.
- **Empurrar:** Você empurra o ser 1,5m. Para cada 2 pontos de diferença entre os testes, você empurra o alvo 1,5m. Você pode gastar uma ação de movimento para avançar junto com o ser.
- **Quebrar:** Você atinge um item que o ser esteja segurando ou portando (contando que seja visível). Veja mais a frente quebrando objetos.

Atropelar: Você usa uma ação padrão durante um movimento para avançar pelo espaço ocupado por um ser (normalmente, você não pode fazer uma ação padrão durante um movimento; isto é uma exceção). O ser pode lhe dar passagem ou resistir. Se der passagem, você avança pelo espaço dele; nenhum teste é necessário. Se resistir, faça um teste de manobra oposto; se você vencer, deixa o alvo caído e continua seu avanço. Se o alvo vencer, continua de pé e impede seu avanço. Atropelar é uma ação livre durante uma investida.

Conjurar um Superpoder: A grande maioria dos poderes requerem uma ação padrão para serem executados.

Desengajar: Você se prepara para se afastar ou se aproximar de um alvo. Se desengajou, você não pode sofrer ataques de oportunidade até o fim do turno.

Fintar: Faça um teste de Enganação oposto ao teste de Reflexos de um ser em alcance curto. Se você passar, ele fica desprevenido contra seu próximo ataque, mas apenas até o fim de seu próximo turno.

Preparar: Você prepara uma ação (padrão, movimento ou livre) para realizar após seu turno, mas antes de seu turno na próxima rodada. Diga a ação que vai fazer e em quais circunstâncias (por exemplo, "disparar minha pistola no primeiro ser que passar pela porta"). A qualquer momento antes de seu próximo turno, você pode fazer a ação preparada como uma reação a essas circunstâncias. Pelo resto do combate, sua Iniciativa fica imediatamente acima da qual você fez a ação preparada. Se até o seu próximo turno você não tiver realizado a ação preparada, não pode mais realiza-la (embora possa preparar a mesma ação de novo).

Usar Habilidade ou Item: Algumas habilidades ou itens exigem uma ação padrão para serem usados.

Ações de Movimento

Em geral, uma ação de movimento serve para mudar algo de posição, seja você ou um item.

Levantar-se: Levantar do chão (ou de uma cama, uma cadeira) exige uma ação de movimento e remove a condição caído.

Manipular Item: Muitas vezes, manipular um item exige uma ação de movimento. Pegar um objeto em uma mochila, abrir ou fechar uma porta e atirar uma corda para alguém são ações de movimento.

Mirar: Você usa sua ação de movimento para mirar em um alvo que possam ver, dentro de alcance de sua arma. Ao fazer essa ação, você anula a penalidade de combate corpo a corpo no teste de pontaria que faria contra aquele alvo. Você só pode usar esta ação de for treinado em pontaria.

Movimentar-se: Você percorre uma distância igual a seu deslocamento, normalmente sendo 9m. Outros tipos de movimento; como nadar ou escalar, também usa esta ação. Assim que se movimenta, não pode usar a sua ação de movimento para nenhum outro tipo de ação.

Sacar ou Guardar Item: Sacar ou guardar um item exige uma ação de movimento. Alguns efeitos permitem fazer isso uma ação livre.

Ações Completas

Ações completas exigem muito tempo e esforço.

Corrida: Você corre mais rapidamente que seu deslocamento normal. Veja a perícia Atletismo.

Golpe de Misericórdia: Você desfere um golpe letal em um oponente adjacente e indefeso, matando o alvo.

Investida: Você avança até o dobro de seu deslocamento (e no mínimo 3m) em linha reta e, no fim do movimento, faz um ataque corpo a corpo. Você recebe vantagem no teste de ataque, mas sofre -3 na Defesa até o seu próximo turno, porque sua guarda fica aberta. Você não pode fazer uma investida em terreno difícil. Durante uma investida, você pode fazer a manobra atropelar como uma ação livre (mas não pode atropelar e atacar o mesmo alvo).

Conjurar um Superpoder: Ao conjurar poder com execução maior do que uma ação completa, você gasta uma ação completa a cada rodada.

Ações Livres

Uma ação livre demanda pouco ou nenhum tempo, esforço ou atenção. Normalmente você pode executar quantas ações livres quiser por turno, mas o mestre pode limitar ou proibir ações complexas.

Atrasar: Escolhendo atrasar sua ação, você age mais tarde na ordem de Iniciativa, em relação à Iniciativa que rolou. Isto é o mesmo que reduzir sua Iniciativa voluntariamente pelo resto do combate. Quando sua nova Iniciativa chegar, você age normalmente. Você pode especificar este novo valor de Iniciativa ou apenas esperar até algum momento e então agir, fixando sua nova Iniciativa neste ponto. Atrasar é útil para ver o que seus amigos ou inimigos farão, antes de decidir o que você mesmo fará.

- **Limites para Atrasar:** Você pode atrasar sua Iniciativa até 0 menos seu bônus de Iniciativa. Quando a contagem de Iniciativa chega a esse ponto, você deve agir ou abrir mão de qualquer ação na rodada. Por exemplo, um personagem com um bônus de Iniciativa +2 pode esperar até a contagem de Iniciativa chegar a -2. Nesse ponto, deve agir ou desistir de seu turno. Isso importa quando vários personagens atrasem suas ações.
- **Vários Atrasos:** Se vários personagens estão atrasando suas ações, aquele com o maior bônus de Iniciativa (ou a maior Destreza, em caso de empate) tem a vantagem. Se dois ou mais personagens que estejam atrasando quiserem agir na mesma contagem de Iniciativa, aquele com o maior bônus age primeiro. Se dois ou mais personagens estão tentando agir um

depois do outro, aquele com o maior modificador de Iniciativa age depois.

Falar: Em geral, falar é uma ação livre. Lançar poderes ou usar habilidades de classe que dependem da voz não são ações livres. O mestre também pode limitar aquilo que você consegue falar durante uma rodada.

Jogar-se no Chão: Jogar-se no chão é uma ação livre. Você recebe os benefícios e penalidade normais por estar caído, mas normalmente não sofre dano ao jogar no chão.

Largar um Item: Deixar cair um item que esteja segurando é uma ação livre. Mas deixa cair (ou jogar) um item com a intenção de acertar algo é uma ação padrão. E deixar cair (ou jogar) um item para que outra pessoa agarre é uma ação de movimento.

Reações Especiais

Durante uma cena de ação, cada personagem possuem uma reação e eles podem usar essas reações para ataques que acontecem durante o combate:

- **Ataque de Oportunidade:** Quando um personagem adjacente sai da sua área, você pode gastar sua reação para fazer um ataque contra o alvo fora de seu turno.
- **Bloqueio:** Se for treinado em Fortitude, quando for alvo de um ataque corpo a corpo, você pode usar uma reação para bloquear. Se fizer isso, recebe resistência igual ao dado de treinamento de Fortitude + o valor de força.
- **Contra-ataque:** Se for treinando em Luta, quando for alvo de um ataque corpo a corpo e o atacante errar o ataque, você pode usar uma reação para contra-atacar, realizando um ataque contra o atacante.
- **Esquiva:** Se for treinado em Reflexo, quando for alvo de um ataque, você pode usar uma reação para esquivar. Se fizer isso, recebe o dado de treinamento de Reflexo na sua Defesa Passiva neste ataque.
- **Proteger:** Se for treinado em Iniciativa, quando um aliado adjacente for alvo de um ataque, você pode usar sua reação para protege-lo, pulando na frente. Se fizer isso, você sofre o dano completo do ataque em vez dele.

As cicatrizes das Batalhas

Nas aventuras e missões, os personagens iram sofrer diversos golpes e ferimentos que podem ser até fatais, seja uma facada em seu ombro, uma espiral que inflige doenças ou até mesmo um acidente de carro. Por isso, quando eventos assim acontecem, pontos são retirados dos seus Pontos de Vida, sempre anotando os seus pontos de vida atuais e máximos. Danos podem deixar cicatrizes, sujar a sua roupa ou mudar o humor do seu personagem, mas não o impede de agir, apenas quando perde todos os seus PV, ou seja, chega a 0 (não existem pontos de vida negativos).

Machucado: Quando um personagem chega à metade dos seus PV totais, você está **machucado**. Por si só, essa condição não causa nenhuma penalidade, mas pode desencadear outras habilidades e poderes.

Morrendo: Se for reduzido a 0 PV, você adquire as condições inconsciente e morrendo. O personagem tem que realizar um teste com apenas um d10, se tirar 6 ou mais, adiciona um sucesso, se falhar, adiciona um fracasso. Se tiver 3 sucessos, o personagem perde a condição morrendo, se tiver 3 fracassos, morre permanentemente. Se tirar um crítico, perde a condição morrendo e inconsciente. Se tirar uma falha crítica, adiciona 2 fracassos.

Lesão Grave

Se você sofrer uma quantidade de dano igual ou maior que metade dos seus PV totais de uma só vez e não for reduzido a 0 PV, deve fazer um teste de Fortitude (DT 7 + 1 cada 10 pontos de danos sofridos). Se falhar, é reduzido para 0 PV (ficando inconsciente e morrendo).

Dano não letal

Existem alguns tipos de armas quem pode causar dano não letal. Ao sofrer dano não letal e chegar a 0 PV, o ser não morre ou fica em morrendo, porém ainda fica inconsciente. Quase todo dano causado em condições normais (armas, armadilhas, poderes...) é letal. Você pode usar uma arma para causar dano não letal (batendo com as partes não afiadas da arma, controlando a força dos golpes ou evitando pontos vitais), mas sofre uma penalidade de -3 no teste de ataque. Ataques desarmados e certas armas específicas causam dano não letal. Você pode usar esses ataques e armas para causar dano letal, mas sofre a mesma penalidade de -3 no teste de ataque.

A Insanidade

Quando você sofre dano mental, perde pontos de Sanidade. Isso representa ter seu psicológico abalado, em vez de sua saúde física.

Assim como dano normal, o dano mental não o impede de agir, a menos que chegue a 0 pontos de sanidade.

Perturbado: se estiver com menos da metade de sua Sanidade total, você está perturbado, as coisas que acontecem ao redor do seu personagem estão cada vez mais distorcidas e perturbadoras. Quando um personagem fica perturbado, ele fica com a condição Abalado até o final do seu próximo turno.

Enlouquecendo: se for reduzido a 0 de sanidade, você adquiriu a condição enlouquecendo. Todo turno de um personagem que está enlouquecendo ele deve fazer um teste de d10, se tirar 6 ou mais adiciona um sucesso, se falhar adiciona um fracasso. Se tiver 3 sucessos, perde a condição enlouquecendo e volta normalmente, se tiver 3 fracassos, fica enlouquecido permanentemente. Se tirar um 10 natural, perde a condição e fica virtuoso, recebendo 10 pontos de sanidade, 5 de resistência a dano mental e uma ação adicional no seu próximo turno. A resistência some no final da cena. Se tirar um fracasso crítico, recebe 2 fracassos.

Perca Permanente: Algumas situações podem fazer com que seu personagem perca sanidade máxima permanente, alguns exemplos são fazer a passagem onde o personagem não ganha pontos de sanidade máxima no nível e ainda perde pontos de sanidade máximas de acordo com o poder elemental.

Movimentação

Deslocamento: A medida de quanto o seu personagem pode se mover durante uma cena de ação. Se torna mais importante quando fazem as sessões com um mapa, porém ainda pode ser útil para se ter uma medida de quanto longe está de certas coisas. Por padrão, todos os personagens têm 9m e +1,5 a cada ponto ímpar em Destreza. Algumas habilidades e poderes podem aumentar ou diminuir o seu deslocamento. Para se mover, é necessário gastar a sua ação de movimento.

Atravessar Espaço Ocupado: Você pode se mover livremente através de um espaço ocupado por um aliado. Um inimigo caído também conta para o efeito anterior. No entanto, não pode atravessar um quadrado ocupado por um inimigo, a menos que ele esteja indefeso ou pelo menos três categorias de tamanho maior ou menor que você. Você também pode atravessar um espaço ocupado por um inimigo usando a perícia Acrobacia ou a manobra atropelar.

Carga: Se estiver sobrecarregado, perde -6m em seu deslocamento em seu turno.

Diagonais: Em um mapa, mover-se diagonal custa o dobro a partir do segundo movimento diagonal, ou seja, o primeiro movimento diagonal custa 1,5m (1 quadrado), o segundo 3m (2 quadrados) e assim por diante até acabar com o seu deslocamento.

Outros Tipos de Movimento: Além de nadar, você também pode usar sua ação de movimento para se mover de outras maneiras. Consulte as perícias Acrobacia e Atletismo.

Subir ou Mergulhar: Voando ou nadando, movimentar-se na vertical custa o dobro na subida (ou o triplo em diagonais) e metade na descida (ou o normal em diagonais). Ou seja, voar 1,5m para cima conta como 3m, enquanto voar 3m para baixo custa 1,5m.

Terreno Difícil: Alguns lugares são mais difíceis de andar ou correr, como um pântano, neve ou até um lugar rodeada de pessoas. Mover-se em terreno difícil custa o dobro do deslocamento. Ou seja, você se move metade do deslocamento normal, gastando 3m por quadrado ao invés de 1,5m.

Situações Especiais

Camuflagem: Você recebe camuflagem quando um efeito atrapalha a visão dos inimigos. Pode ser escuridão, neblina, folhagens ou outros efeitos similares no local onde você está ou no espaço entre você e o oponente. Ataques contra você tem 20% de chance de falha (ao fazer o ataque, o atacante rola 1d10, se o resultado for 1 ou 2, o ataque erra, independente do resultado do teste de ataque). Você recebe camuflagem total quando um efeito impede a visão dos inimigos – por exemplo, em uma caverna sem nenhuma luz. A chance de falha em camuflagem total é 50% (1 a 5 no d10).

Cobertura: Você recebe cobertura quando está atrás de algo que bloqueia o ataque dos inimigos, como um muro, a lateral de um carro ou um ser maior que você. Cobertura fornece +3 na Defesa Passiva. Caso você esteja em uma cobertura total, como atrás de uma parede de ferro ou coisa parecida, não pode ser acertado.

Flanquear: Quando você luta corpo a corpo contra um oponente e um aliado faz o mesmo do lado oposto – ou seja, o inimigo está entre vocês – vocês estão flanqueando o alvo. Ambos recebem uma vantagem em seus testes de ataque contra o alvo flanqueado. Não se pode flanquear a distância.

SITUAÇÕES ESPECIAIS	
O atacante está...	Modificador no ataque
Caído	-2
Cego	50% de chance de falha

Em posição elevada	Vantagem
Flanqueando o alvo	Vantagem (apenas corpo a corpo)
Invisível	Duas vantagens (não se aplica a alvos cegos)
Oculto	Desvantagem
O alvo está...	Modificador na Defesa
Caído	+2 contra ataques à distância e -2 contra ataques corpo a corpo
Cego	-2
Desprevenido	-3
Sob camuflagem	20% de chance de falha
Sob camuflagem total	50% de chance de falha
Sob cobertura	+3
Sob cobertura total	Não pode ser atacado

Quebrando Objetos

Quando tentam quebrar ou destruir um objeto é similar a atacar um ser.

Para objetos soltos, faça um teste de ataque contra a Defesa do objeto, definido por seu tamanho. Se o objeto estiver em movimento, recebe +2 na Defesa. Para um objeto carregado por outro ser, veja a manobra quebrar.

Se você acerta um ataque ao objeto, cause o dano normal. Entretanto, objetos normalmente tem resistência a dano, dependendo do seu material. Um objeto reduzido a 0 PV está quebrado, e não pode ser usado até ser consertado.

Armas	RD	PV
Arma leve de madeira (machadinha)	5	2
Arma de uma mão de madeira (bastão)	5	5
Arma de duas mãos de madeira (acha)	5	10
Arma leve de metal (revólver)	10	5
Arma de uma mão de metal (espada)	10	10
Arma de duas mãos de metal (fuzil de assalto)	10	20

Exemplo	Tamanho	Defesa	RD	PV
Objetos Gerais				
Folha de Papel	Minúsculo	7	0	1
Corda	Minúsculo	7	0	2
Algemas	Minúsculo	7	10	2
Cadeira	Pequeno	6	5	5
Caixote	Médio	5	5	10
Porta de Madeira	Grande	4	5	20
Porta de Metal	Grande	4	8	50
Porta de Grades	Grande	4	10	50
Carro	Enorme	3	10	100
Ônibus	Enorme	3	20	300
Cabana de Madeira	Colossal	0	5	1000

Passos de Dano

É comum que grande parte das habilidades e efeitos em armas em rolagens de dano simplesmente aumentem ou diminuem um dado da arma ou ataque, porém, em alguns casos específicos, o ataque ou dano pode citar que aumenta ou diminui um *passo* de dano. Os passos de dano, assim como aumentar ou diminuir os dados de ataque, são bônus ou penalidades que podem ser adicionadas através de habilidades e poderes.

Por exemplo, uma pistola, sem nenhuma modificação, causa $1d10$ pontos de dano balístico, então se algum efeito diz que ela tem o seu passo de dano aumentado em um, ela passará a causar $1d12$ pontos de dano balístico, aumentando o seu dano, o mesmo é para caso um efeito diminua seu passo de dano em um, onde irá causar $1d8$ pontos de dano balístico, geralmente usada por inimigos ou poderes com efeitos negativos para prejudicar um ataque.

O aumento (ou diminuição) do passo do dano da arma também altera os dados adicionados em um acerto crítico, usando o mesmo exemplo da pistola, que causa $+1d$ ao realizar um acerto crítico, se tiver o passo aumentado, irá causar $2d12$ ($1d12$ do dano aumentado pelo passo + $1d12$ por conta do crítico aumentado). A mesma coisa é considerada para diminuição de passo, onde a pistola com um passo diminuído iria causar $2d8$ ($1d8$ do dano diminuído em um passo + $1d8$ por conta do crítico diminuído).

-2 Passos	-1 Passo	Padrão	+1 Passo	+2 Passos	+3 Passos
1	$1d2$	$1d3$	$1d4$	$1d6$	$1d8$
$1d2$	$1d3$	$1d4$	$1d6$	$1d8$	$1d10$
$1d3$	$1d4$	$1d6$	$1d8$	$1d10$	$1d12$
$1d4$	$1d6$	$1d8$ ou $2d4$	$1d10$	$1d12$	$2d8$
$1d6$	$1d8$	$1d10$	$1d12$	$2d8$	$2d10$
$1d8$	$1d10$	$1d12$ ou $2d6$	$2d8$	$2d10$	$2d12$
$1d10$	$2d6$	$2d8$	$2d10$	$2d12$	$3d10$
$2d6$	$2d8$	$2d10$	$2d12$	$3d10$	$3d12$

Caso, de alguma maneira, um personagem consiga aumentar os níveis de dano além do limite (+3 passos), ele passa a receber um dado adicional de dano com a arma, para cada nível além do máximo (se ao estar com +3 passos, causando $3d10$ pontos de dano e adicionar +1 passo, o dano aumenta para $4d10$). Armas que também não entram nos padrões de dano listados acima (como um lança-mísseis), ao ter seu passo aumentado, adiciona mais um dado de dano em suas rolagens de dano e ao ter seu passo diminuído, reduz um dado de dano em suas rolagens de dano.

Dados adicionais e Passos de dano

Grande parte dos bônus de dados adicionais e passos de dano são simples de entender, porém, em alguns casos, aumentar o passo de dano pode ser considerado uma penalidade para um ataque ou arma, como no caso de aumentar o dano de $1d12$ para $2d8$, pois, ao realizar um acerto crítico de $+1d$, $3d8$ não é tão forte quanto $2d12$. A mesma coisa para dados adicionais, usando o exemplo anterior, $3d8$ é considerado pior do que $2d12$.

Por isso, considere os valores com dois ou três dados como se fosse apenas um em termos de adicionar dano através de dados adicionais ou crítico. Por exemplo, se eu possuo uma arma que causa $1d12$ e possui Golpe Preciso e Pesado, que adiciona $+1d$, se tornaria $2d12$. Caso eu aprimore o passo, ao invés de ir para $3d8$ ($2d8$ do aumento de passo + $1d8$ de Golpe Preciso e Pesado), irá para $4d8$ ($2d8$ do aumento de passo + $2d8$ de Golpe Preciso e Pesado). Caso essa mesma arma possua +2d em acertos críticos, ao invés de causar $5d8$ ($2d8$ do aumento de passo + $1d8$ de Golpe Preciso e Pesado + $2d8$ do crítico), vai causar $8d8$ ($2d8$ do aumento de passo + $2d8$ de Golpe Preciso e Pesado + $4d8$ do crítico).

Descanso

Nas missões dos corajosos agentes da Ordem, existem poucos momentos de paz e tranquilidade, onde os personagens podem verdadeiramente dormir e descansar um pouco, porém mesmo sendo raros, eles podem vir a acontecer, por isso, as cenas de *descanso* existe.

Essas cenas são um tipo de cena especial entre as outras, em que os personagens podem descansar, acalmar um pouco os nervos e refletir sobre as pistas que encontraram até o momento.

O mestre define quando é possível fazer uma cena de descanso e quando ela termina. Ela geralmente se inicia quando os personagens se encontram em uma espécie de esconderijo, hotel ou na base da própria ordem e dura tempo o suficiente para os personagens possam se recuperar e se preparar para as adversidades que ainda estão por vir, porém não tem um tempo definido.

Os jogadores podem também forçar uma cena de descanso, fugindo do objetivo principal da missão para tentarem se recuperar um pouco. Isso é algo totalmente opcional, e algumas vezes é melhor tentar recuperar um pouco o folego antes de morrer por falta de preparo por algo maior que eles, porém, é importante ressaltar que do mesmo jeito que eles descansam e se preparam, as ameaças que iriam enfrentar também podem!

Durante uma cena de descanso, os personagens estão em repouso e podem finalmente relaxar a pensar normalmente. **Todo personagem tem duas ações que podem fazer na cena de descanso**, e as ações são as seguintes:

Alimentar-se

O personagem come uma refeição que te dá um certo benefício, você só pode usar essa ação uma vez. Os tipos de refeição são a seguinte:

- **Prato Favorito:** Você come a sua refeição favorita! Confortante em meio ao terror da vida de um herói. Se realizar a ação relaxar neste interlúdio, recupera o dobro de Sanidade.

- **Prato Nutritivo:** Uma refeição contendo diversas comidas saborosas e saudáveis, te revigorando! Se realizar a ação dormir, você aumenta sua recuperação de PV em um passo (dupla para tripla, tripla para quadrupla)
- **Prato Energético:** Os mesmos bônus de nutritivo, porém para PP.

Conversar

Pode parecer idiota, porém conversar com os seus companheiros pode fazer toda a diferença em tempos difíceis. Você escolhe um ou mais personagens para conversar, onde os outros devem também fazer essa ação com você. A conversa em si pode ser qualquer uma, desde tentar lembrar dos eventos que acabaram de acontecer, falar sobre o passado e do porque estão fazendo o que fazem ou até mesmo trocar papo solto sobre algumas piadas e assuntos. O importante é que todos estejam confortáveis para isso. Todos que realizem essa cena recuperam Pontos de Sanidade igual a $2d6 + 1d6$ para cada ponto de Carisma somado dos personagens que fizeram a cena (mínimo de $2d6$) e cada personagem ganha resistência mental igual ao valor de Carisma de seu próprio personagem, que reduz em 1 a cada vez que foi utilizada, até chegar a 0. O mestre tem a palavra final se a conversa teve um bom rumo para dar os bônus. Você só pode conversar uma vez por cena de descanso.

Dormir

Você dorme durante um período de tempo. Com esta ação, recupera uma quantidade de PV e PP de acordo com o seu limite de PP e sua condição de descanso:

- **Normal:** Recupera normalmente os Pontos igual ao seu limite de PP, um personagem em 20% vai recuperar 4 PV e PP. Dormir em um quarto simples, com uma cama e banheiro funcionais é o padrão para essa condição.
- **Precária:** Recuperação reduzida pela metade. Dormir dentro de um carro, tenda de acampamento ou casa abandonada são exemplos.

- **Confortável:** Recuperação dobrada. Um hotel ou pousada três estrelas, com um pouco de conforto e entretenimento são algo de um descanso confortável.
- **Luxuosa:** Recuperação Triplicada. Um hotel de luxo, com tratamento vip, spa e refeições de alto nível são partes desse luxo que poucos tem.

As condições as quais os personagens têm acesso dependem de seu RANK e de onde estão: personagens em uma cidadezinha, mesmo com RANK A, provavelmente não terão acesso à condição luxuosa, por exemplo. Você só pode dormir uma vez por cena de descanso.

Exercitar-se

Você sai para correr, se exercita, pula corda e se move, afim de manter seu corpo agitado. Você recebe +5 em um teste de Força, Destreza ou Constituição até o fim da missão. Você pode acumular um número desses bônus igual ao seu modificador de Constituição.

Ler

Você reúne os seus pensamentos, lendo livros, revistas e as coisas mais variadas a fim de agitar sua mente. Você recebe +5 em um teste de Inteligência, Sabedoria ou Carisma até o fim da missão. Você pode acumular um número desses bônus igual ao seu modificador de Inteligência.

Manutenção

Você concerta um item quebrado, recuperando os PV dele ao máximo. Você pode consertar um número de itens igual ao seu valor de Inteligência.

Relaxar

O personagem realiza uma atividade que considere relaxante ou agradável para descansar sua mente. Funciona como a ação dormir, porém recupera PS ao invés de PV e PP. Para cada personagem relaxando, aumenta em 2 os pontos de Sanidade adquiridos. Você só pode relaxar uma vez por cena de descanso.

Revisar

As vezes se recobrar dos eventos podem ajudar descobrir a verdade por trás de tudo. O jogador escolhe uma cena de investigação que já tenha participado para tentar recobrar e, assim como uma cena normal, narra como seu personagem estuda o caso e escolhe uma perícia relacionada. Por exemplo, se tirou uma foto da cena do crime, pode fazer um teste de Percepção para encontrar algo incomum que não tinha visto antes. A DT do teste é definida conforme descrito anteriormente em Ações de Investigação. Se passar, o personagem recebe uma pista complementar que deixou passar. Se todas as pistas da cena de investigação já foram encontradas, o mestre pode dizer que não a nada mais para se encontrar. Você pode fazer mais de uma ação de revisar em uma cena de descanso.

Perseguições

Algumas vezes, os agentes se vêm em uma situação complicada, onde vão ter que correr de uma poderosa anomalia afim de continuar com as suas vidas! Ou até mesmo, finalmente conseguiram encontrar um cultista desaparecido, porém o mesmo percebe a presença deles e começa a fugir, e então, vão ter que correr atrás dele! Em **Stars**, esse tipo de cena é de *Perseguição*, são elementos típicos de história de terror e ação, e uma ótima maneira de gerar tensão durante o jogo.

Uma perseguição envolve dois grupos, os *Caçadores* (quem está perseguindo) e *Presas* (quem está sendo perseguido). Os personagens podem ser caçadores ou presas, de acordo com a cena, como descrito anteriormente.

Resolvendo cenas de perseguição

Perseguições são resolvidas com testes estendidos de Atletismo. Assim, **um personagem precisa acumular 3 sucessos antes de 3 falhas para vencer a perseguição**.

3 SUCESSOS ANTES DE 3 FALHAS...

Caçador	Alcança a presa
Presas	Escapa do caçador

Se era um caçador, alcança sua presa, e pode atacá-la ou fazer qualquer outra coisa que queira (outros personagens chegam uma rodada depois por sucesso que faltava a eles). Se era uma presa, escapa do caçador - se seus amigos forem pegos, fica a critério dele voltar para ajudá-los ou não.

A DT do teste de Atletismo é definida pelo mestre, de acordo com a velocidade dos adversários:

Pessoas comuns	8
Pessoas velozes/animais ou Anomalias comuns	10
Animais ou anomalias velozes	12

Outras Perícias: O mestre pode permitir que os jogadores usem outras perícias no lugar de Atletismo, desde que consigam justificá-las. Por exemplo, o jogador pode usar Acrobacia ("vou correr pelas paredes"), Enganação ("dou a entender que vou por um caminho, mas no último momento mudo de direção") ou mesmo Tática ("vou analisar o terreno em busca da melhor rota"). Porém, com exceção de Atletismo, cada perícia diferente só pode ser usada uma vez por perseguição.

Perseguições Motorizadas: As regras padrão de perseguição presumem que os personagens estão a pé. Se estiverem em um veículo, substitua os testes de Atletismo por testes de Pilotagem (ou de Adestramento, se o "veículo" for uma montaria).

Ações em Perseguições

A seguir estão ações especiais que os personagens podem fazer durante uma perseguição.

Cortar Caminho: O personagem escolhe um caminho mais curto, mas mais difícil (por exemplo, em vez de dar a volta por uma pilha de caixotes, salta por cima deles). O personagem sofre duas desvantagens em seu teste de Atletismo, mas, se passar, acumula 2 sucessos na perseguição. O mestre pode determinar que não há uma opção de cortar caminho; neste caso, esta ação não pode ser usada.

Esforço Extra: O personagem se esforça ao máximo, exaurindo seu fôlego. Ele recebe vantagem em seu teste de Atletismo, mas perde 1d6 pontos de vida por vez que já usou esta ação na cena.

Criar Obstáculo: Se o personagem for uma presa, pode criar um obstáculo para os caçadores (por exemplo, trancar uma porta ou derrubar uma estante). O personagem sofre desvantagem em seu teste de Atletismo e faz um teste de Força contra DT 8 (ou outro atributo coerente com seu plano). Se passar, criar o obstáculo, diminuindo a DT do teste de Atletismo nesta rodada em -2 para todos os personagens, incluindo ele mesmo. Apenas um personagem pode fazer esta ação por rodada. Assim como em cortar caminho, o mestre pode julgar que não há como criar um obstáculo e vetar esta ação.

Despistar: Se o personagem for uma presa, pode ser esconder dos caçadores. Ele só pode fazer esta ação se já tiver pelo menos 1 sucesso na perseguição. Ele substitui seu teste de Atletismo por um teste de Furtividade. Se passar, ganha 2 sucessos (possivelmente escapando). Porém, se falhar, recebe 2 falhas!

Sacrifício: O personagem deixa de correr para atrapalhar os adversários (por exemplo, um caçador pode atirar algo nas presas para atrapalhá-las; uma presa pode se colocar no caminho dos caçadores). Ele falha automaticamente em seu teste de Atletismo da rodada, mas fornece vantagem no teste dos outros personagens.

Atrapalhar: Se for uma presa, o personagem pode atrapalhar outra presa com o mesmo número de sucessos dele para aumentar sua própria chance de fuga! O personagem sofre desvantagem em seu teste de Atletismo e faz um teste de Luta oposto a um teste de Luta ou Reflexos da vítima. Se vencer, impõe duas desvantagens no teste de Atletismo dela, aumentando a chance de que ela seja alcançada! Isso só funciona se os perseguidores se contentarem com apenas uma vítima – e é uma ação nem um pouco heroica...

Opções para Perseguições

A seguir, regras opcionais para tornar as cenas de perseguição mais interessantes.

Testes opostos

Em vez dos personagens fazerem testes contra uma DT fixa, fazem testes opostos aos NPCs. Isso adiciona mais rolagens à cena, mas também a deixa mais imprevisível, o que pode aumentar a tensão. Neste caso, use a tabela abaixo.

Pessoas comuns	+1
Pessoas velozes/animais ou Anomalias comuns	+3
Animais ou anomalias velozes	+5

Perseguições menores e maiores

Para perseguições mais curtas, o mestre pode exigir que os personagens acumulem apenas 2 sucessos antes de 2 falhas. Já para perseguições mais longas – por exemplo, uma caçada de vários dias através de uma floresta – o mestre pode exigir que os personagens acumulem 5 ou mesmo 7 sucessos antes de 3 falhas.

Eventos

Perseguições são caóticas e imprevisíveis. Para chacoalhar as coisas e aumentar a emoção, o mestre pode (e é altamente recomendável!) adicionar eventos, divididos em **Obstáculos** e **Atalhos**.

Obstáculo: Quando um obstáculo surge, todos os personagens devem fazer um teste de perícia no início da rodada. Um personagem que falhe sofre duas desvantagens em seu teste de Atletismo daquela rodada.

Atalho: Já quando um atalho surge, os personagens podem fazer um teste de perícia no início da rodada. Um personagem que passe no teste recebe duas vantagens em seu teste de Atletismo daquela rodada; porém, se fizer e falhar no teste do atalho, sofre duas desvantagens no teste de Atletismo.

A perícia e a DT dos testes variam conforme o obstáculo ou atalho em questão. O mestre pode decidir a cada rodada se haverá algum evento ou rolar na tabela ao lado. O mestre pode criar suas próprias tabelas de acordo com as situações que surgirem no jogo e o ambiente específico da perseguição. A tabela: eventos de perseguição abaixo pode lhe ajudar com algumas ideias.

TABELA DE EVENTOS DE PERSEGUIÇÃO

1 - 8	Nada acontece.
OBSTÁCULOS	
9 - 10	Entulhos bloqueiam o caminho. Força DT 8
11 - 12	Piso escorregadio. Acrobacia DT 10
13 - 14	Um entulho rola pelo caminho! Reflexos DT 10
15	Multidão impedindo a passagem. Intimidação DT 10
ATALHOS	
16 - 17	Um caminho mais curto, mas bloqueado por algo pesado. Força DT 8
18	Vias labirínticas, nas quais se pode cortar caminho ou se perder. Percepção DT 10
19	Uma porta leva a um atalho..., mas está trancada! Prestidigitação DT 12
20	Um caminho oculto por vegetação. Sobrevivência DT 10

Furtividade

Às vezes, os personagens precisam ser discretos, seja para escapar de uma anomalia perigosa, seja para se infiltrar em um covil cultista. Cenas de furtividade poucos importantes podem ser resolvidos de forma simples e rápida com um teste oposto – por exemplo, se um agente está seguindo um criminoso para descobrir seu esconderijo, um teste de Furtividade do agente oposto pelo teste de Percepção do criminoso é suficiente para resolver a cena. Porém, para cenas de furtividade importantes, complexas ou perigosas, o mestre pode usar a regra de *visibilidade*.

Visibilidade

A visibilidade é um número que determina o quanto escondido um personagem está. Todos os personagens começam com visibilidade 0 (completamente escondido). Ao longo da cena, podem ganhar ou perder visibilidade. Se ao final de uma rodada a visibilidade de um personagem estiver em 3 ou mais (completamente exposto), ele será visto pelo “algoz” (um termo genérico para definir o ser ou os seres dos quais os personagens estão se escondendo) e precisará lidar com as consequências disso.

Visibilidade do Grupo: Se o mestre quiser deixar a cena mais complexa – e incentivar o trabalho em equipe –, pode controlar a *visibilidade do grupo*. Esse número é medido somando-se às visibilidades de todos os personagens. Por exemplo, num grupo com quatro agentes, se dois estiverem com visibilidade 2 e outros estiverem com visibilidade 0, a visibilidade do grupo será 4. Se o final de uma rodada a visibilidade do grupo estiver em 5 ou mais, *todos* os personagens com visibilidade 1 ou maior serão vistos – como um todo, o grupo chamou muita atenção!

Marcando a Visibilidade: Para cenas de furtividade mais emocionantes, a visibilidade pode ser marcada com um objeto físico. Assim, quando a visibilidade de um jogador aumenta, o mestre entrega a esse jogador um marcador. A visão da pilha de marcadores aumentando conforme o personagem fica cada vez mais perto de ser encontrado pode ser angustiante! Nessa opção, caso o jogador perca visibilidade, devolve o marcador para o mestre.

Ganhando e perdendo visibilidade

O mestre deve prestar atenção às ações dos personagens e à forma como os jogadores as descrevem. De acordo com isso e as instruções abaixo, pode modificar a visibilidade dos personagens.

Ação comum: O personagem faz uma ação típica, como conversar em tom de voz normal, caminhar, investigar uma sala em busca de pistas etc. A ação usa regras normais, se necessário. Por exemplo, se está conversando, não precisa fazer nenhum teste. Se está caminhando, se move seu deslocamento normal. Se está investigando, faz um teste sem modificador.

Visibilidade +1

Ação discreta: O personagem faz uma ação comum, mas tomando cuidado para não ser visto e/ou não fazer barulho – caminha lentamente, fala sussurrando, investiga com cuidado... Se está caminhando, se move metade do seu deslocamento. Se fizer qualquer teste, sofre desvantagem.

Visibilidade 0

Ação chamativa: O personagem faz algo espalhafatoso – corre, grita, faz um ataque, conjura um poder... Ele usa as regras normais para sua ação, caso necessário.

Visibilidade +2

Ações Específicas

A seguir estão algumas ações específicas que os personagens podem fazer em uma cena de furtividade. O mestre pode usar as mecânicas abaixo para resolver ideias similares, mesmo que os jogadores não declarem explicitamente as ações. O mestre pode aumentar a DT das ações esconder-se e distrair caso o algo seja mais perceptivo ou astuto.

Esconder-se: O personagem se concentra apenas em se esconder. O jogador descreve a ação e faz um teste de Furtividade (DT 8; uma ideia particularmente boa pode render vantagem no teste). Se passar no teste, o personagem diminui sua visibilidade em -1 (se falhar, sua visibilidade não muda).

Distrair: O personagem distrai seus algozes – por exemplo, atira uma pedra longe para fazer criaturas próximas irem até onde ela caiu. O personagem faz um teste de Enganação (DT 8). Se passar no teste,

diminui sua visibilidade ou a de um aliado próximo em -1. Porém, se falhar, aumenta sua visibilidade em +1. Apenas um personagem pode fazer esta ação em cada rodada e, a cada uso na mesma cena aumenta a dificuldade da ação em +2 (DT 10 na segunda vez, 12 na terceira e assim por diante).

Chamar Atenção: O personagem chama atenção para si de propósito, para evitar que um aliado seja encontrado. Sua visibilidade aumenta em +2, mas a de um aliado próximo diminui em -1.

Eventos de Furtividade

No início de cada rodada, um jogador rola 1d20. O mestre então consulta a tabela abaixo para saber o que vai acontecer naquela rodada. Como alternativa, o mestre pode simplesmente escolher um dos eventos da tabela. Toda vez que um evento afetar um personagem, o mestre deve sortear aleatoriamente o alvo.

Eventos de Furtividade

D20	Evento
1-2	O algoz chega muito perto de um personagem. A única maneira de não ser descoberto é ficar completamente

	imóvel e em silêncio. Porém, se fizer isso, o personagem sofre 1d6 pontos de dano mental (ou metade do dano da Presença Perturbadora da anomalia, o que for maior), pelo desgaste emocional de ficar tão perto do perigo.
3-5	O algoz procura os personagens de forma implacável! A visibilidade de todos os personagens aumenta em +2.
6-8	O algoz salta na direção de um personagem. Talvez o tenha visto, ouvido ou sentido seu cheiro. Talvez seja apenas azar! A visibilidade desse personagem aumenta em +2.
9-15	O algoz procura os personagens. A visibilidade de todos os personagens aumenta em +1.
16-17	O algoz avança na direção de um personagem. A visibilidade desse personagem aumenta em +1.
18-19	O algoz para por um momento, talvez para recuperar o fôlego, ou outro motivo qualquer. Nenhum efeito.
20	O algoz se distrai com alguma coisa e, por um instante, se volta para outra direção. A visibilidade de um personagem diminui em -1.

Guerra

Não é raro que os mestres deixem os jogadores controlando NPCs muito queridos, seja para enfrentarem vilões secundários ou participem de grandes batalhas finais. Por isso, as cenas de guerra foram criadas.

A cena de guerra possui diversos personagens de grupos diferentes se enfrentando para vencerem, pode ser uma luta de crianças ou até mesmo uma guerra de verdade. Cada jogador, ao invés de interpretar seu personagem, interpreta um esquadrão inteiro de NPCs com apenas uma ficha, que vão enfrentando os esquadrões rivais do Mestre.

Ficha

Antes de abordarmos os personagens que compõem as fichas, é importante destacar que elas seguem uma estrutura mecânica bem simples. Veja abaixo.

TODA FICHA TEM...

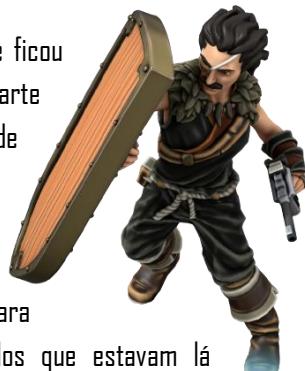
Jogada de Ataque	IdiO
Defesa	5
Iniciativa	IdiO

Personagens

Cada ficha resume os cinco personagens que compõe um esquadrão, contendo a imagem do mesmo e uma breve descrição de sua personalidade e importância, para que o jogador possa saber como abordá-lo em jogo tendo pouco tempo para isso.

Exemplo:

Defesa: Um dos mineradores que ficou preso dentro da caverna, sendo parte do melhor esquadrão de busca de recursos pelos longos anos que ficou preso. É carismático e alto astral, dificilmente deixando algum de seus colegas ficar de cara fechada. No começo, odiava todos que estavam lá embaixo com ele, vivendo amargurado, porém após pegar o escudo e proteger os, não conseguiu não criar um apreço gigantesco por todos.



Bônus: Recebe +2 de Defesa

Se o personagem for abatido, essa habilidade deve ser removida dos cálculos da ficha, no exemplo acima, com o abate de Defesa, a ficha do esquadrão perderia 2 de Defesa.

Vida e Morte

Sempre que um esquadrão faz um ataque contra a Defesa do outro e acerta, não há rolagem de dano. O resultado é o imediato abate de um dos personagens que compõe do esquadrão atingido, onde o personagem responsável por aquele esquadrão escolhe qual dos personagens vai ser abatido. Consequentemente, além de perder o personagem, o esquadrão também perde o bônus que o personagem fornecia.

Quando o personagem é abatido, ele não necessariamente morre de primeira e pode ser levantado com uma ação de esquadrão, porém se cair novamente, morre, impossibilitando a sua volta.

Quando todos os personagens de um esquadrão são abatidos ou morrem, o esquadrão acaba.

Combatendo

No início da cena, todos os personagens fazem um teste de Iniciativa para determinar a ordem de turnos dos esquadrões. Dentro de um turno, o esquadrão pode fazer uma *Ação de Esquadrão* que são as seguintes:

Atacar: O esquadrão realiza um ataque contra a Defesa de outro esquadrão. Se acertar, um dos personagens do esquadrão do alvo é abatido, a escolha do jogador que foi alvo. Se nenhum dos personagens no esquadrão ataca à distância (independente do alcance), é necessário que o esquadrão fique corpo-a-corpo para isso.

Defender: O esquadrão foca em se defender, recebendo um bônus de +2 na Defesa até o início de seu próximo turno.

Desafiar: Escolha um esquadrão inimigo. O esquadrão inimigo recebe +1 ao atacar o esquadrão que o desafiou e -1 para atacar os que não são esse esquadrão em seu próximo turno.

Emboscuar: Seu esquadrão se prepara para atacar alguém. Ao utilizar esta ação, seu esquadrão não realiza nenhum movimento no turno atual. No próximo turno, ao atacar recebe vantagem.

Levantar: O esquadrão pode ajudar um personagem que estiver abatido, onde é levantado para voltar a batalha, voltando a fornecer seu bônus, porém, se for abatido novamente, morre.

Movimentar: O esquadrão se move como um, indo em alguma direção em alcance curto em conjunto. De acordo com a posição, pode vir a fornecer bônus para os personagens de ambiente.

Reagrupar: O esquadrão pode sacrificar seu turno para redistribuir os personagens sobreviventes em outro esquadrão aliado. Ao realizar esta ação, um de seus personagens é mandado para outro esquadrão em alcance curto, perdendo o seu bônus. Se ficar com apenas um personagem, usa essa ação automaticamente e perde o esquadrão.

Bônus dos Personagens

Todos os personagens que fazem parte de um esquadrão fornecem um bônus de acordo com o seu treinamento e personalidade. A seguir tem uma lista de bônus para fornecer para os personagens.

Duelistas

Caçador. Você pode gastar uma ação de esquadrão para estudar algum esquadrão a sua escolha. Se fizer isso e ataca-lo em seu próximo turno, joga o teste com duas vantagens.

Comandante. O esquadrão pode se movimentar em seu turno sem consumir sua ação.

Combatente. Você recebe vantagem em seus testes de ataque.

Mestre de Batalha. Uma vez por turno, pode conceder vantagem em testes de ataque a outro esquadrão aliado em alcance curto.

Pugilista. Quando acerta um ataque, sempre causa um abate em personagens que fornecem bônus de Defesa.

Robusto. Recebe +2 de Defesa.

Tropa de Elite. Quando realiza um acerto crítico em um ataque (10 no d10), você ganha uma ação de esquadrão, porém apenas para se movimentar.

Sagaz. Recebe +1 em Iniciativa e uma vez a cada três turnos, pode jogar novamente um teste de ataque.

Beligerante. Quando um personagem do esquadrão é abatido, os ataques do esquadrão até o fim da guerra recebem +1 nos testes.

Especialistas

Ardiloso. Pode enganar esquadrão inimigos, e uma vez por turno, pode anular algum bônus de defesa de algum esquadrão inimigo.

Atirador de Elite. Caso acerte o ataque, além do abate, o esquadrão do alvo é debilitado, sofrendo desvantagem em seu próximo ataque.

Detective. Ganhava vantagem ao atacar esquadrões que tenham utilizado ações de defender no turno anterior.

Infiltrador. Ao se movimentar. Seu próximo ataque pega o esquadrão alvo desprevenido, causando uma penalidade de -2 em Defesa.

Socorrista. Pode levantar um personagem morto, desde que ele tenha morrido entre a rodada passada e a rodada atual.

Negociador. A intimidação ou persuasão deste personagem garante que se algum ataque for um acerto crítico (10 no d10), além do abate, 1 membro do esquadrão alvo abandona seus aliados e a batalha.

Técnico. As tranqueiras deste personagem permitem que o esquadrão ignore uma penalidade em seu turno que esteja sofrendo, seja proveniente de outro esquadrão ou de ambiente.

Criptólogo. Decifra rapidamente padrões. Caso ataque um esquadrão que repetiu a mesma ação em seu turno anterior, recebe vantagem no teste.

Alquimista. Você pode gastar a sua ação de esquadrão para fazer com que o personagem crie um efeito dentro do ambiente que causa -1 em Defesa para esquadrões dentro da área até o fim da guerra.

Individualistas

Caminho da Agonia. Já ansioso pelo pior, sentiu que o perigo iria iniciar, por isso, recebe +3 em Iniciativa.

Caminho da Crueldade. Por ter seu arsenal gigantesco, uma vez por turno, pode escolher receber +1 no teste de ataque ou +1 na Defesa.

Caminho da Desordem. A movimentação e agrupamento dos esquadrões fica distorcida. Esquadrões inimigos em alcance curto recebem -1 em Iniciativa.

Caminho da Destrução. Apegado a dor, é sempre o primeiro alvo do esquadrão a ser abatido. Quando for abatido, um personagem do esquadrão que o abateu também é abatido por poderes vingativos. Nem o personagem com esta habilidade e nem o inimigo abatido por esta habilidade pode ser levantado até o fim da guerra.

Caminho da Injustiça. Os poderes voltados ao combate fornecem +1 nos testes de ataque.

Caminho do Medo. Evoca o medo dentro da mente do esquadrão. Quando erra algum ataque, ainda causa terror o suficiente para

assusta um dos personagens do esquadrão alvo, que não fornece bônus até o fim de seu próximo turno.

Caminho do Remorso. Quando este personagem é abatido pela primeira vez, ao invés disso permanece em pé e causa uma penalidade de -1 no próximo ataque do esquadrão que causou o abate.

Investigador Paranormal. Detecta as forças paranormais agindo no ambiente e as usa a seu favor. Você pode gastar uma ação de esquadrão e revelar a fraqueza de um esquadrão inimigo a sua escolha, onde todos recebem +2 nos ataques contra o mesmo até o fim de seu próximo turno.

Todos os bônus e penalidades são cumulativos, exceto os que vêm da mesma fonte de Classe e Subclasse.

Eventos de Ambiente

Enquanto estiverem em guerra, o posicionamento e ambiente podem fazer toda a diferença para atingir a derrota. O mestre define se algum esquadrão está sofrendo algum dos efeitos a seguir:

Cobertura para o Esquadrão. Um paredão ou nevoeiro concede +1 em Defesa.

Posição Elevada. A vantagem estratégica concede +1 em testes de ataque.

Ventos Favoráveis. O clima acelera a ação do esquadrão concedendo +1 em Iniciativa.

Campo Aberto. Sem a mínima proteção vocês são alvos fáceis, sofrendo -1 em Defesa.

Tempestade de Área. A poeira prejudica a mira e os golpes, causando -1 em testes de ataque.

Lodaçal. Com as pernas atoladas, o esquadrão sofre -1 em Iniciativa.

Aliados

Ao longo de sua jornada como um agente da Ordem das Estrelas, você se verá de frente com perigos tanto físicos quanto mentais que às vezes se tornam difíceis de serem solucionados apenas com a equipe que está dentro, por isso, talvez encontre personagens que tenham interesse de lhe auxiliar a alcançar seus objetivos!

Aliados são personagens do mestre que durante um determinado período pode auxiliar os jogadores com suas tarefas de acordo com suas habilidades. Podem ser algum policial em busca de justiça e salvar a sua cidade, uma doutora que não quer ver ninguém morrer ou algum vilão que foi instruído para lhes ajudar para conseguir a confiança talvez. O jeito que os jogadores conseguem esses aliados variam de acordo com a missão que estejam, talvez possam ser contratados, comprados caso sejam animais ou conquistados por conta de alguma habilidade.

Nível	Dado	DT	Custo
Novato	d2	7	10
Iniciante	d4	9	20
Aventureiro	d6	11	30
Veterano	d8	13	40
Mestre	d10	15	50

Em questão de jogo, aliados não atuam como ameaças, ou seja, eles não possuem um turno dentro da rodada para agir. Em vez disso, um aliado fornece um bônus para algum personagem que esteja acompanhando, esse bônus depende do aliado e de seu poder, podendo variar entre cinco níveis sendo eles novato, iniciante, aventureiro, veteranos e mestres. O nível do aliado é definido pelo mestre de acordo com o tipo de experiência que o aliado já teve e só podem mudar de nível por habilidades ou por decisão do mestre.

Um aliado só pode ajudar um personagem por vez e no início do turno se estiver com um aliado, pode gastar uma ação de movimento para passá-lo a um outro personagem que esteja em alcance curto até o final da cena. Para passar aliados animais, faça um teste de Adestramento de Manejar Animal e caso passe, o aliado animal é enviado até o personagem.

Personagens de até 30% de Exposição podem ter um aliado, de 35% até 70% podem ter dois aliados e de 75% adiante pode ter até três aliados. Aliados não tem uma ficha com pontos de vida, ou seja, não caem normalmente, porém, todas as vezes que o personagem que esteja auxiliando sofra algum dano, tanto de vida quanto de sanidade, faça uma rolagem de acordo com o nível do personagem (novato d2, iniciante d4, aventureiro d6, veterano d8 e mestre d10), caso nesta rolagem o resultado caia 1, o personagem é considerado machucado, isso por si só não tem efeito em suas habilidades, porém caso o mesmo ocorra enquanto o personagem esteja machucado, ele morre ou enlouquece, de acordo com o tipo de dano recebido. Uma ameaça pode escolher atingir o aliado em si ao invés do personagem, com isso ele faz um teste de ataque contra a DT igual a 5 + a rolagem máxima do nível do aliado (um novato tem 7 de dificuldade enquanto um veterano tem 13), caso passe no teste, o alvo fica machucado ou morto instantaneamente. O aliado perde a condição machucado quando o grupo entra em uma cena de descanso.

Para algum personagem conseguir contratar um aliado seja por meio de um mercenário ou na própria Ordem para lhe ajudar em uma missão, ele deve gastar um número de pontos de crédito de acordo com o nível do aliado e até o fim da cena, o aliado ficará do lado dele a não ser que seja mandado embora ou morto.

Tipos de Aliados

Quando escolher ou receber algum aliado, esses são os possíveis tipos e bônus por nível de poder. Um aliado sempre fornece dois bônus para o personagem, um passivo que é aprimorado conforme os níveis e um ativo, que normalmente não é alterado pelo nível. O mestre é livre para fazer novos tipos de aliados.

Ajudante: Alguém que consegue lhe ajudar com palavras inspiradoras.

- Passivo:** Você recebe +1 em testes de Diplomacia. A cada nível que o Ajudante recebe, o bônus aumenta em +1.
- Ativo:** Quando um personagem está enlouquecendo em alcance curto, você pode gastar 2 PP e uma ação padrão para tentar acalmá-lo mesmo a distância. *Aventureiro:* Mesmo que falhe no teste a distância, o personagem ganha mais um sucesso em seus testes de resistência. *Mestre:*

Pode gastar +3 PP para retirar a condição enlouquecendo de um alvo em alcance curto.

Assassino: Um ladrão ou assassino de aluguel feito para matar pessoas.

- **Passivo:** Você recebe +1 em furtividade e +1 em testes de ataque e rolagens de dano caso esteja flanqueando um alvo. A cada nível que o Assassino recebe, ambos os bônus aumentam em +1.
- **Ativo:** Quando realiza um ataque corpo a corpo em um alvo, pode gastar 1 PP para realizar o ataque como se estivesse o flanqueando (recebendo a vantagem).

Atirador: Um atirador de elite ou pistoleiro que nunca erra seus alvos.

- **Passivo:** Você recebe +1 em testes de Pontaria. *Aventureiro:* Você recebe +2 em testes de Pontaria. *Mestre:* Você recebe +3 em testes de Pontaria.
- **Ativo:** Quando realiza um ataque a distância, você pode gastar 1 PP para aumentar a rolagem de dano em +5. A cada nível do Atirador, você pode gastar +1 PP para ganhar +5 respectivamente.

Combatente: Um duelista, lutador de boxe ou espadachim que trucida seus oponentes.

- **Passivo:** Você recebe +1 em testes de Luta. *Aventureiro:* Você recebe +2 em testes de Luta. *Mestre:* Você recebe +3 em testes de Luta.
- **Ativo:** Quando acerta um ataque corpo a corpo com um crítico natural, pode gastar 2 PP para realizar um ataque adicional com +2 no teste de ataque e +5 na rolagem de dano. *Aventureiro:* Você pode gastar 4 PP para realizar dois ataques com o mesmo bônus. *Mestre:* Qualquer acerto crítico pode ativar a habilidade.

Defensor: Um soldado, policial ou guarda de bar que protege pessoas.

- **Passivo:** Fornece +1 em Defesa Passiva e em testes de Resistência. *Aventureiro:* Você recebe +2 em Defesa Passiva e em testes de Resistência. *Mestre:* Você recebe +3 em Defesa Passiva e em testes de Resistência.
- **Ativo:** Quando usa a reação bloquear, você pode gastar 2 PP para duplicar a resistência de dano bloqueada. Adicionalmente, pode gastar uma ação completa e 2 PP para receber 3 de resistência a dano até o final da cena.

Elemental: Um individualista ou alquimista com propriedades explosivas brutais.

- **Passivo:** Você recebe +1 em testes de Ocultismo. A cada nível do Elemental, o bônus aumenta em +1.
- **Ativo:** Você pode gastar 1 PP e uma ação livre para causar 2d6 de dano elemental (Realidade, Alma, Tempo, Transformação, Mente, Espaço ou Poder) em um alvo em alcance curto. *Aventureiro:* Você pode gastar +2 PP para aumentar o dano para 4d6 de dano escolhido. *Mestre:* Você pode gastar +4 PP para aumentar o dano para 6d6 de dano escolhido, alternativamente, pode fazer com que todos em uma área de 3m de raio em alcance médio sofram o dano, neste caso, um teste de Fortitude contra a sua DT reduz o dano pela metade.

Fortão: Um bárbaro, lutador ou outro tipo que bate primeiro e pensa depois.

- **Passivo:** Você recebe +1d6 em rolagens de dano corpo a corpo. *Iniciante:* Muda o bônus para 1d8. *Aventureiro:* Muda o bônus para 1d10. *Veterano:* Muda o bônus para 1d12. *Mestre:* Muda o bônus para 2d8.
- **Ativo:** Você pode gastar 1 PP para duplicar o bônus passivo do Fortão no próximo ataque que fizer.

Investigador: Um pesquisador, cientista ou faz tudo que consegue lhe ajudar em assuntos acadêmicos.

- **Passivo:** Você se torna treinado em uma perícia. *Aventureiro:* Você aprimora em um nível a perícia treinada. *Mestre:* Você como acima, porém mais um nível.
- **Ativo:** Quando realiza um teste de perícia, pode gastar 1 PP para adicionar +1 no teste. A cada nível do Investigador, você pode gastar +1 PP para ganhar +1 respectivamente.

Médico: Um curandeiro, doutor ou herbalista que é capaz de curar ferimentos.

- **Passivo:** Você recebe +1 em testes de Medicina. A cada nível do Médico, o bônus aumenta em +1.
- **Ativo:** Uma vez por turno, você pode gastar uma ação livre e 1 PP para recuperar 1d8+1 PV de um alvo em alcance adjacente (inclui você). *Aventureiro:* Como acima, porém pode gastar +2 PP para recuperar 3d8+3 PV ou retirar uma condição física. *Mestre:* Como acima, porém pode gastar +4 PP para recuperar 5d8+5 PV. Adicionalmente, caso um

personagem esteja morrendo, você pode gastar 5 PP para tira-lo da condição.

Perseguidor: Um caçador, animal farejador ou detetive que é focado em localizar alvos.

- **Passivo:** Você recebe +1 em Percepção e Sobrevivência. A cada nível do Perseguidor, o bônus aumenta em +1.
- **Ativo:** Você pode gastar 1 PP para ficar atento. Até o final do dia, fica imune à condição de surpreendido. *Aventureiro:* Como acima, porém fica imune a condições sensoriais. *Mestre:* Como acima, porém pode gastar +2 PP para visualizar até mesmo alvos invisíveis.

Psicoterapeuta: Um psicólogo, bom amigo ou coach, que consegue acalmar as pessoas.

- **Passivo:** Você recebe 1 de resistência a danos de sanidade. A cada nível do Psicoterapeuta, o bônus aumenta em +1.
- **Ativo:** Você pode gastar 3 PP e uma ação completa para recuperar $2d6+2$ de pontos de sanidade em um alvo em alcance curto. *Aventureiro:* Você pode gastar +3 PP para recuperar $4d6+4$ e retirar uma condição mental do alvo. *Mestre:* Como acima, porém pode gastar +3 PP para recuperar a mesma quantidade de dados em todos os alvos escolhidos em alcance curto.

Fabricação em Campo

Agentes da geralmente partem para suas missões munidos do equipamento para executar suas atividades. Entretanto, a realidade do campo muitas vezes pode fazer com que os personagens precisem de itens e recursos que não estão à sua disposição. Nessas situações, um agente pode se ver forçado a fabricar por conta própria os itens de que necessita.

Um personagem treinado em uma Manufatura específica pode usar suas ações de descanso para fabricar itens. Isso exige uma ação de manutenção para munições, explosivos e demais consumíveis, como cicatrizante e spray de pimenta, ou duas ações de manutenção (que não precisam ser consecutivas) para armas, proteções e demais equipamentos gerais (itens modificados ou elementais não podem ser fabricados em campo). A Manufatura utilizada depende do item em questão: Armeiro para armas, armaduras e munições, químico para explosivos, munições e consumíveis e Engenheiro para os demais equipamentos gerais.

A DT do teste de Manufatura depende do custo do item fabricado, conforme a tabela abaixo. Para fabricar, você precisa ter um kit de perícia para a Manufatura em questão (sem ele, você sofre -2 no teste de fabricar).

Itens Improvisados: Quando fabrica um item não consumível, o personagem pode escolher fabricar uma versão *improvisada* do item. Um item improvisado é mais frágil, mas mais simples de produzir. A DT para fabricá-lo é reduzida em -2, mas o item pode ser usado apenas por uma cena (após isso ele quebra, para de funcionar ou sofre qualquer outro problema irreparável a critério do mestre).

DT de Fabricação

Custo	DT para fabricar
0	8
10	10
20	12
30	15
40	18
50	20

As regras de fabricação em campo assumem que o personagem tem acesso às matérias-primas necessárias, seja por meio da própria Ordem ou através de contatos locais ou simplesmente adquirindo o necessário no comércio local. A critério do mestre, personagens que não tenham acesso ao seu equipamento ou a uma fonte de matérias-primas não podem fabricar itens durante seus descansos.

Espólios Paranormais

Com a mudança no sistema de crédito da ordem, os setores específicos também se adaptaram ao novo padrão. No entanto, os individualistas, em sua maneira única e excêntrica, deram um toque especial ao processo. Eles aceitam vender, troca e comprar aparelhos elementais e objetos elementais.

Após uma batalha contra uma anomalia, os personagens podem realizar um teste de Ocultismo ou Medicina usando Destreza ou Força, dependendo da arma que desejam utilizar para extrair os espólios. A DT é 8 para obter um espólio. Para cada +2 acima da DT base, você obtém um espólio extra, respeitando o limite máximo de espólios que uma anomalia pode oferecer, conforme indicado na tabela a seguir.

TABELA: ESPÓLIOS MÁXIMOS

Tamanho	Quantidade de Espólios
Minúsculo	1
Pequeno	2
Médio	3
Grande	5
Enorme	10
Colossal	20

Os espólios de uma anomalia sempre correspondem ao seu elemento principal. Cada 5 unidades de espólios consomem 1 espaço de inventário (espólios de elementos diferentes não se agrupam, então, se você estiver carregando 6 espólios de Tempo e 9 de Realidade, eles ocupam 2 espaços, em vez de 3). Os espólios têm custo 0.

- ✿ **Aparatos Elementais.** 5 espólios paranormais de qualquer elemento ou do elemento específico que você quer o item.
- ✿ **Juramentação.** 10 espólios paranormais do mesmo elemento da jurementação (Uma arma jurementada causa +1d8 de dano do elemento).
- ✿ **Objetos Elementais com poderes.** 5 espólios paranormais do mesmo elemento do poder do item elemental.
- ✿ **Objetos Elementais de uso único.** 5 espólios paranormais do mesmo elemento do objeto elemental.
- ✿ **Objetos Elementais que podem se desfazer.** 7 espólios paranormais do mesmo elemento objeto elemental.
- ✿ **Objetos Elementais permanentes ou de duração indefinida.** 10 espólios paranormais do mesmo elemento do objeto elemental.

Também é possível vender um objeto elemental que encontrou em uma missão, recebendo um valor de espólios igual ao custo do objeto pela metade.

Vida Além da Ordem

Como agentes, os personagens se envolvem em situações com as quais a maioria das pessoas sequer sonha. Mas isso não é a única coisa que eles fazem. Cada personagem possui sua própria vida, que muitas vezes serve como refúgio pessoal para os horrores enfrentados em suas missões.

Folga das Estrelas

Por mais que o trabalho nas organizações que combatem o paranormal sejam muitos, os agentes não tendem a passar o tempo todo a serviço. No padrão, são convocados apenas quando há uma ameaça a ser investigada, e entre cada uma destas convocações, ficam livres para cuidar de suas vidas. Para esses agentes, o tempo de vida normal é chamado de **FOLGA DAS ESTRELAS**.

Uma folga das estrelas funciona de forma semelhante a um descanso: é um período de tempo sem duração fixa que representa o cotidiano dos personagens entre suas missões. É nele que os personagens perseguem seus objetivos pessoais – além de descansar e refletir sobre acontecimentos da missão anterior. Em termos de regras, quando uma missão termina, e antes que a próxima comece, o mestre pode estabelecer que os personagens têm uma folga. Se isso acontecer, cada personagem pode se dedicar a um de seus *interesses pessoais* (veja abaixo). A cada folga, cada agente pode se dedicar apenas a um interesse. Se possuir mais do que um, terá que escolher entre eles!

E os anos se passam... Como regra padrão, entre cada missão os personagens desfrutam de apenas uma folga. Entretanto, se o período transcorrido entre uma missão e outra for muito longo (muitos meses ou mesmo alguns anos), o mestre pode determinar que os personagens recebem mais folgas (se você realmente quiser estabelecer um período de tempo padrão, considere que a cada três meses entre missões uma folga se passa).

Interesses Pessoais

Interesses pessoais são objetivos que o personagem persegue, como manter uma carreira profissional fora da sua organização, se envolver em um relacionamento, dedicar-se a um hobby ou até mesmo treinar. Existem cinco tipos de interesse: *relacionamento, trabalho, lazer, busca pessoal ou treinamento*. Na criação de seu personagem,

o jogador pode escolher um interesse para ele. Ao definir esse interesse, o jogador pode propor seus detalhes para o mestre (como onde o personagem trabalha quando não está a serviço da organização ou a identidade de um conhecido importante).

É possível ter mais de um interesse, mas interesses subsequentes devem ser conquistados ao longo da história. Por exemplo, se o grupo encontrar um gatinho durante uma missão, um dos personagens pode decidir adotá-lo. Conquistar um interesse ao longo da história não é algo automático, porém! O personagem pode se apaixonar por um NPC, mas ainda precisará conquistar o amor dessa pessoa.

Manter um interesse pessoal pode trazer recompensas, desde os ganhos de uma carreira profissional até a satisfação de se viver um amor. Por outro lado, quando você se envolve com algo, pode se decepcionar se as coisas não derem certo. Mais do que isso, seus interesses são uma responsabilidade, e podem se tornar uma fraqueza se descobertos por inimigos.

Limite de Interesses: Não há limite de quantos interesses pessoais um personagem pode manter (embora alguns possam ser mais complicados de combinar, como manter vários empregos fora da organização...). Como você só pode se dedicar a um interesse a cada folga, ter vários interesses não é necessariamente mais poderoso – além de deixar seu personagem mais suscetível a problemas relacionados aos interesses.

Cuidando de seus Interesses

A cada folga das estrelas, o personagem pode se dedicar a um de seus interesses. Para isso, o jogador descreve como pretende fazer isso; essa descrição pode ser resumida ("*Vou ir junto da minha amiga para passear*") ou detalhada ("*Vou ir junto da minha amiga para acampar em meio às estrelas. Comprei um calçado de trilha para ela; como presente de aniversário atrasado, e também estou levando os chocolates preferidos dela. No caminho para o campo estrelado, vamos passar em nossa cidadezinha natal e visitar alguns parentes...*"). Detalhes adicionam cor à história e, a critério do mestre, podem fornecer bônus ou sucessos automáticos nos testes para cuidar desse interesse e/ou modificar seus benefícios.

Após descrever como irá lidar com o interesse, o personagem faz testes de perícia. As perícias testadas são determinadas pelo interesse em questão (veja a seguir). A quantidade de sucessos nos

testes determina o resultado dessa interação e potenciais benefícios ou complicações.

Agente Atencioso. Pessoas realmente dedicadas sempre encontram algum tempo para seus interesses – mesmo quando estão em campo! Durante uma missão, um personagem pode gastar qualquer quantidade de ações de descanso para cuidar de seus interesses (se possível). Isso pode ser uma chamada para conversar com um amigo, uma visita ao comércio local para comprar um presente para alguém amado ou um tempo escrevendo um capítulo do seu próximo romance. Gastar uma ação dessa forma fornece um bônus de +1 (cumulativo por ação gasta) em testes relacionados ao interesse em questão em sua próxima folga. A critério do mestre, esses gestos também podem ter outros impactos narrativos positivos.

Relacionamento

“Nenhuma pessoa é uma ilha”. Ainda que seu trabalho seja mortal e quase sempre bem difícil, ou até mesmo impossível, os agentes inevitavelmente acabam falando sobre ele com alguém fora de sua organização, sendo natural que os personagens queiram se aproximar de outras pessoas. Um *relacionamento* é qualquer forma de proximidade afetiva significativa: uma forte amizade, um familiar querido, um amor ou um pet.

Cuidar de um relacionamento significa dedicar algum tempo para conviver com essa pessoa ou animal. Isso pode ser tirar alguns dias para viajar com seu namorado ou namorada, levar seu cão para seguir uma trilha no interior ou viajar para um parque de diversões com sua mãe, etc. Para isso, o jogador escolhe duas perícias diferentes, representando a forma como ele pretende passar esse

USANDO INTERESSES EM JOGO

A função dos interesses é dar destaque para as histórias pessoais dos personagens fora de seus papéis como agentes, dando ainda mais vida a eles. As ações de folga descritas aqui são uma forma simplificada de incluir estes elementos em jogo, mas estão longe de ser sua única representação.

Você não precisa limitar a participação dos interesses de um personagem ao tempo entre missões. Por exemplo, se um agente trabalha em um escritório de advocacia, pode ter contatos úteis para uma investigação envolvendo assuntos jurídicos. Se um agente é casado, talvez possa telefonar para casa durante a missão para afastar os temores causados pela investigação.

tempo com seu relacionamento. Por exemplo, viajar com a namorada poderia ser Diplomacia e Sobrevivência, para uma boa vivência e conversas boas e quentes, ir com o cão para uma trilha pode ser Adestramento e Atletismo para escaladas e corridas e ir com a mãe para um parque pode ser Fortitude e Vontade para conseguir ir em brinquedos perigosos e não passar mal neles! Lembrando que todas essas ações dependem do tipo de personalidade da pessoa ou animal, vendo que provavelmente um ocultista não gostaria de ir para um parque (a não ser que seja a força).

Uma vez escolhidas as perícias, o personagem faz dois testes, um de cada perícia, ambos contra DT 10. Se tiver um sucesso, o personagem recebe 1d4 e se tiver dois sucessos, o personagem recebe 1d6, que pode ser usado como um bônus em qualquer teste na próxima sessão, inclusive para aprimorar as DTs de habilidades suas. Se rolar pelo menos um 10 natural, recebe 3d6 (que devem ser usados separadamente). Entretanto, se não tiver nenhum sucesso (ou seja, se falhar nos dois testes), o personagem teve algum desentendimento ou problema nesse relacionamento, o que o deixa com sua mente nebulosa pensando em como as coisas poderiam ter sido; até gastar uma ação de descanso durante uma próxima missão para resolver esse problema, o personagem não poderá fazer ações de relaxar.

Trabalho

“Nós trabalhamos para fazer o mundo”. Para muitos, ser um agente de uma organização não é uma ocupação de tempo integral. Fora das missões, muitos mantêm uma rotina profissional normal, dedicando-se às suas carreiras tanto por questões financeiras como manter um certo grau de normalidade (e sanidade) em suas vidas. Como podem ser convocados a qualquer momento e sem aviso prévio, agentes tendem a escolher trabalhos que oferecem certa flexibilidade de horários.

Para se dedicar ao seu trabalho, o jogador faz dois testes de Manufatura (ou de outra perícia apropriada, como Medicina para um médico, Atuação para um ator ou Tecnologia para um programador) contra DT 10. Se tiver um sucesso, recebe um item adicional de até 10 de custo. Se tiver dois sucessos, em sua próxima missão ele recebe um item adicional de até 20 de custo. Se rolar pelo menos um 10 natural, recebe em vez disso um item adicional de até 40 de custo ou dois

itens de 20 de custo. Entretanto, se não tiver nenhum sucesso, o personagem esbarra em um problema complexo que não pode ser resolvido neste momento. No início de cada descanso na próxima missão, ele deve rolar 1d4. Na primeira vez que obter um resultado 1, ele precisa gastar uma das ações daquele descanso resolvendo esse problema. Se não puder gastar essa ação, o personagem perde esse interesse (ele é demitido, seu negócio vai à falência etc.).

Lazer

"Descansar né! Ninguém é de ferro". Frequentemente confrontados com os horrores do Inexistente, muitos agentes não têm a disposição ou energia para manter um hobby. Outros, entretanto, percebem que precisam de alguma atividade recreativa que afaste suas mentes daquilo que testemunharam em suas missões. Esportes, jogos, leitura, meditação, culinária... A sociedade moderna oferece uma infinidade de passatempos divertidos e relaxantes.

Para desfrutar de um tempo de lazer o jogador faz dois testes de uma perícia relacionada ao hobbie (como Atletismo para treinar musculação ou Tecnologia para zerar um jogo) contra DT 10. Se tiver um sucesso, você ganha +1 PP máximo por nível de exposição que tiver. Se tiver dois sucessos, você ganha +2 PP máximos por nível de exposição que tiver. Se tiver pelo menos um 10 natural, você ganha +3 PP máximos por nível de exposição que tiver. Entretanto, se não tiver nenhum sucesso, o personagem ficará desanimado; durante a próxima sessão, seus PP máximos são reduzidos em uma quantidade igual ao seu limite de PP.

Busca Pessoal

"Todos temos objetivos". Uma busca pessoal é um objetivo particular do personagem que não encaixa em nenhum dos interesses descritos anteriormente. Geralmente é algo complexo, que vai exigir diversas folgas para ser resolvido, como investigar o desaparecimento de um ente querido, desvendar um mistério no passado de sua família, pesquisar a origem de uma maldição que se manifesta em sua cidade natal a cada 50 anos ou inocentar um amigo acusado injustamente de um crime. Buscas deste tipo frequentemente são uma força que impulsiona o personagem, e podem ser a razão pela qual ele se envolveu com o que não existe.

Para definir uma busca pessoal para seu personagem, converse com o mestre antecipadamente. A busca será praticamente um objetivo

LIDANDO COM BUSCAS PESSOAIS

De todos os interesses pessoais, buscas são os mais complexos. De certa forma, a busca é um mistério a par das missões comuns em que os personagens se encontram, que poderá acompanhar o personagem ao longo de toda uma série de acontecimentos. Assim, é importante que o mestre defina com antecedência os detalhes dessa busca (pense nela como uma missão, com um mistério, um motivo e pistas). Em especial, o mestre deve definir quantas pistas o personagem precisará encontrar para alcançar o fim da busca (sugerimos 3 a 5).

Assim como em outros interesses pessoais, valorize a interpretação e as boas ideias dos jogadores acima dos dados. Se um jogador apresentar uma forma criativa ou coerente para conduzir sua busca, considere fornecer um bônus nos testes de perícia relacionados, ou mesmo um sucesso automático em um deles.

Uma vez que o personagem reúna todas as pistas de sua busca, é hora de confrontar o problema (no exemplo do personagem que está investigando o desaparecimento de seu filho, ele pode ter descoberto seu paradeiro e agora é a hora de resgatá-la). A forma mais apropriada para conduzir isso é uma missão (dependendo da natureza da busca, a própria organização pode apoiar os personagens).

Alternativamente, esse pode ser um objetivo paralelo dos personagens em uma missão regular (o personagem descobre que sua irmã foi levada para a mesma cidade onde eventos misteriosos estão ocorrendo).

Os resultados de concluir uma busca pessoal dependem de sua natureza, e ficam a critério do mestre. Este será provavelmente algo importante para o personagem, com um impacto positivo em sua vida. O filho que foi salvo pode se tornar um aliado do personagem, enquanto o personagem que desvendou a maldição de sua cidade natal pode aprender novas formas de se proteger de uma energia específica. De forma geral, considere que a recompensa por concluir uma busca pessoal deve ser equivalente a um poder de classe.

paralelo do personagem, e eventualmente pode até se misturar às missões que ele executa para sua organização. Assim, é importante que o mestre tenha tempo para planejar os detalhes da busca e incluí-los na história que ele preparou.

Por sua importância e complexidade, uma busca pessoal não é inteiramente resolvida no tempo livre do personagem. Em vez disso, cada folga dedicada a essa busca serve para descobrir mais informações e pistas que deixarão o personagem mais próximo de seu objetivo. A conclusão da busca, entretanto, deverá acontecer em jogo, seja como uma missão pessoal (para a qual, provavelmente, o personagem irá convidar os demais membros do grupo), ou como uma atividade relacionada a uma missão de sua organização.

Para avançar uma busca durante uma folga, o jogador descreve ao mestre o que pretende fazer e escolhe uma perícia relacionada (*"Vou passar duas semanas inteiras na cidade onde meu filho foi visto pela ultima vez e vou tentar entrar em contato com qualquer conhecido ou amigo dele."*). Então, o mestre escolhe uma segunda perícia, que representa um desafio, complicação ou algo que o personagem deve fazer para alcançar seu objetivo. Por fim, o personagem faz um teste de cada perícia definida (DT 12). Se tiver dois sucessos, obtém uma pista sobre sua busca (veja Lidando com Buscas Pessoais). Se rolar pelo menos um 10 natural, além da informação, recebe vantagem em testes de Vontade em sua próxima missão. Entretanto, se não conseguir nenhum sucesso, o personagem fica frustrado. Remover essa condição requer que o personagem gaste duas ações de descanso (não precisam ser consecutivas).

Treinamento

"Tudo pode ser atingido com muito treinamento". Existem muitas maneiras de se fortalecer dentro deste universo, seja a partir do aumento de seu próprio nível, indicando uma experiência maior com eventos difíceis, seja adquirindo e aprimorando seus próprios poderes, seja ao fazer passagem ou adquirir itens poderosos. Entretanto, existe uma maneira muito importante da evolução humana que ainda não foi explorada ainda. A evolução a partir do treino. Diferentes das outras ações de folga, esta ação pode ser pega por qualquer agente que busca ficar mais forte, até mesmo em seu tempo livre, ele faz isso adquirindo *Pontos de Treino*.

Pontos de Treino

Ao gastar a sua ação de folga das estrelas, você deve realizar cinco testes de atributo que não podem ser influenciados por nenhum bônus de habilidade a não ser que especificado (DT 6 + 1 para cada Ponto de Treino que já tiver adquirido). O atributo escolhido para os testes deve

ser definido conforme a atividade realizada, utilizando o que mais combine com ela (Força para treinamentos pesados, como ir todos os dias para uma academia, Destreza para corridas longas e treinamento de reflexos, Constituição para desgastes físicos, como segurar a respiração embaixo d'água, Inteligência para ler livros e pesquisas complexas, Sabedoria para treinamentos de percepção em lugares abertos ou com grande população e Carisma para atuações e socializações).

Se passar em três ou mais testes, irá receber 1 Ponto de Treino + 1 para cada 1 mês que essa *Folga das Estrelas* tenha durado. Caso passe nos 5 testes, receberá 1 ponto extra. Se falhar em 3 testes ou mais, irá entrar em estafa, como se seu corpo estivesse sobrecarregado, perdendo metade do valor da DT em Sanidade Permanente. Caso falhe nos 5 testes, irá perder um valor de Sanidade Permanente igual a DT. Caso falhe e entre em estado de estafa, seu corpo estará sobrecarregado pelo treino, sendo incapaz de evoluir corretamente e necessitando de descanso. Você ficará Fatigado e Frustrado até que se recupere. Para isso, deve gastar uma *Folga das Estrelas* descansando e se recuperando. Ao fazer isso, irá recuperar a Sanidade permanente perdida por falhar, perder tais condições e reduzir a DT para adquirir pontos de treino em 1 para cada mês de folga (cumulativamente).

Gastando Pontos de Treino

Após passar por essa difícil jornada de treinamento, chegou o momento de glória, onde poderá gastar seus pontos para adquirir benefícios. É possível adquirir um mesmo benefício múltiplas vezes, para receber efeitos diferentes. Veja a Tabela de Treinamentos.

PONTOS	BENEFÍCIOS
2 (+1 se for tornar-se experiente ou +2 se for tornar-se versado)	Recebe treinamento em uma perícia à sua escolha. Caso possua Exposição 35% ou maior, pode alternativamente se tornar experiente em uma perícia que já é calejado. A partir de 70% de Exposição, pode se tornar versado em uma perícia que seja experiente.
2 (+2 por cada estrela além do primeiro ou se for seu primeiro poder)	Aprende um superpoder de um nível de estrelas que seja capaz de utilizar. Para cada estrela do poder, você perde 1 de Sanidade Permanente. Este ponto perdido indica parte de seu corpo tentando assimilar as suas novas funções e se decaindo conforme tenta.
3 (+2 para Armas Especiais ou Armaduras Pesadas)	Recebe uma proficiência à sua escolha, entre Armas Táticas, Armas Especiais, Armaduras Leves e Armaduras Pesadas.
4 (+2 para cada vez que esta opção for escolhida)	Recebe uma habilidade geral ou de sua classe à sua escolha ao qual você cumpre todos os pré-requisitos.

Regras Alternativas ou Opcionais

Apesar das regras citadas anteriormente serem as recomendadas, as seguir são feitas para adicionar ou alterar como funcionam as regras padrões de S.T.A.R.S.

Aposentadoria

Não é raro um agente da ordem se ver forçado a aposentar-se de suas funções na linha de frente, seja por conta de algum ferimento grave, sequelas ou simplesmente por ter alcançado respostas que tanto procurava.

Quando um personagem se aposenta, ele continua ajudando a equipe em funções dentro do quartel da ordem, concedendo melhorias gerais para os outros personagens que continuam seu trabalho em campo. Você pode aposentar um personagem entre missões quando quiser, após resolver os passos de distribuição de recompensas. Em seguida, escolhe um benefício para seu sucessor (o próximo personagem que vai usar) e mais um benefício para a equipe de agentes. Você não pode aposentar um personagem RANK E. Ao aposentar um personagem RANK Z, você deve escolher um personagem (sendo de um jogador ou NPC) que possua 1000 PI ou mais para se tornar no novo chefe, lhe dando o RANK Z.

Por fim, se ainda desejar jogar, você faz uma nova ficha de personagem com 10% de Exposição a menos do que o personagem aposentado, seguindo as regras do capítulo 1, mas com as modificações dos benefícios escolhidos. Esse será seu novo personagem a partir de agora.

Caso aposente um segundo personagem, os benefícios de equipe se acumulam, mas apenas um benefício pessoal pode ser escolhido por vez.

Benefícios da aposentadoria

BENEFÍCIOS PESSOAIS

Esses benefícios se aplicam somente ao seu novo personagem.

O Melhor da Turma. Seu sucesso foi recrutado por apresentar capacidades acima da média. O novo personagem recebe +1 em um atributo à sua escolha (limitado ao valor máximo de atributo para um personagem inicial).

Indicação Direta. Você escolher seu sucessor a dedo por reconhecer suas habilidades e potencial. O novo personagem começa em um RANK abaixo do seu, ao invés de começar como recruta.

Protagonista Paranormal. Seu sucessor teve uma série de experiências com o Inexistente, tornando-o um recurso valioso para a ordem. O novo personagem começa com um poder elemental à sua escolha (mas ainda precisa cumprir seus pré-requisitos).

BENEFÍCIOS DE EQUIPE

Esses benefícios se aplicam a todos os personagens do grupo, inclusive seus novos personagens. Você não pode escolher um benefício que já tenha sido escolhido por outro personagem do time, a não ser que seu RANK seja diferente. Os bônus concebidos por benefícios de RANK diferentes são cumulativos.

Agente da Inteligência. O personagem aposentado trabalha na área de informações e arquivos, ajudando o grupo em suas investigações.

- D. Uma vez por missão, um dos membros do grupo pode escolher receber um bônus de +3 em um teste de procurar pistas.
- C. Uma vez por dia, um dos membros do grupo pode escolher um bônus de +3 em um teste de procurar pistas.
- B. Uma vez por dia, um dos membros do grupo pode escolher um bônus de +5 em um teste de procurar pistas.
- A. Duas vezes por dia, um dos membros do grupo pode escolher um bônus de +4 em um teste de procurar pistas.
- S. Uma vez por dia, um dos membros do grupo pode escolher ter um sucesso automático para usar em um teste de procurar pistas.
- Z. Três vezes por dia, um dos membros do grupo pode escolher ter um sucesso automático para usar em um teste de procurar pistas.

Pesquisador Paranormal. O personagem aposentado integra o time que cuida de objetos elementais.

- D. Cada membro pode reduzir em 5 o custo de um aparato elemental ou selo paranormal em seu inventário.
- C. Cada membro pode reduzir em 5 o custo de dois aparelhos elementais ou selos paranaormais em seu inventário.
- B. Cada membro pode reduzir em 10 o custo de um aparato elemental ou selo paranormal em seu inventário.
- A. Cada membro pode levar para missão um aparelho elemental ou selo paranormal sem custo.
- S. Cada membro pode reduzir em 10 o custo de um objeto elemental em seu inventário.
- Z. Cada membro pode reduzir em 10 o custo de dois objetos elementais em seu inventário.

Técnico Intendente. O personagem aposentado trabalha no arsenal e tem um cuidado especial com o equipamento do grupo.

D. Cada membro pode reduzir em -5 o custo de um item em seu inventário.

C. Cada membro pode reduzir em -5 o custo de até dois itens em seu inventário.

B. Cada membro pode reduzir em -10 o custo de um item em seu inventário.

A. Cada membro pode reduzir em -10 o custo de até dois itens em seu inventário.

S. Cada membro pode reduzir em -10 o custo de até três itens em seu inventário.

Z. Cada membro pode reduzir em -20 o custo de até três itens em seu inventário.

Sair por completo

Nem todos os agentes que se aposentam vão querer continuar em contato com a organização que estavam, talvez por conta das memórias terríveis que adquiriram após suas missões ou talvez até mesmo uma discordância e desentendimento com a organização. De qualquer forma, a S.T.A.R.S. (não contando outra organizações) da permissão para que o agente consiga sair, lhe dando tudo que precisa para tentar voltar a sua vida comum, como moradia, atendimento psicológico e até mesmo guardas se sentirem a necessidade, porém o mesmo tem que manter sigilo total, não podendo usar seus poderes e comentar sobre os eventos que viu para ninguém. A ordem também pode, caso o agente tenha saído por um motivo ruim como briga, manter alguns detetives particulares (use a ficha do Investigador, +1 Investigador por cada 20% que o agente possui) por perto do agente, sempre sabendo seus próximos passos e se está vazando as informações para qualquer pessoa ou outra organização. Caso o agente se mostre um perigo, ela não hesitara em mandar agentes de campo para lidar com a situação.

Completude Física

Quando um ser atinge o valor máximo de 5 em um dos seus atributos (considerando apenas aumentos recebidos por evolução de classe, e não efeitos de passagem ou itens elementais), ele obtém um bônus especial relacionado a esse atributo.

- **Força.** Você adiciona +1d em rolagens de dano corpo a corpo.
- **Destreza.** Seu deslocamento aumenta em 6 metros.
- **Constituição.** Ao entrar em morrendo, você pode ter até 4 falhas, em vez de 3.
- **Poder.** Você recebe uma habilidade de poder a sua escolha.

➤ **Inteligência.** Você ganha uma nova proficiência ou perícia a sua escolha.

➤ **Sabedoria.** Ao entrar em enlouquecendo, você pode ter até 4 falhas, em vez de 3.

➤ **Carisma.** Você recebe uma característica a sua escolha.

Desastres

Todas as ações têm suas consequências, e como agente da ordem, você está mais consciente disso do que ninguém. Seus desejos e ações agora também podem resultar em consequências adversas e essas consequências são brutais.

Toda vez que você faz um teste com rolagem natural de 1, o resultado do teste é considerado um desastre. Esse desastre na maioria das vezes tem consequências determinadas pelo mestre (por exemplo, ter um desastre ao escalar um prédio irá fazer você cair dele ou um desastre ao pilotar uma moto irá fazer você causar um acidente). No entanto, algumas consequências pré-estabelecidas podem incluir.

Com Armas de Fogo. A arma trava por 1d4 rodada, impedindo de realizar disparos. Você pode gastar uma ação de movimento para diminuir em 1 o número de rodadas que a arma está travada.

Com Armas de Disparo. A arma atinge o aliado mais próximo do alvo original.

Com Armas Corpo a Corpo. A arma sofre dano igual seu próprio dano.

Lançando Granadas. O explosivo cai na sua frente e você sofre o dano (ainda pode fazer o teste de Fortitude para resistir).

Conjurando Poderes. O poder gera efeito contrário utilizando você como alvo ou não tem efeito.

Acalmando ou em Primeiros Socorros. Adiciona uma falha nos testes de morrendo ou enlouquecendo do alvo.

Duelo

Stars RPG foi criado com a intenção de todos os jogadores e seus personagens serem aliados, concedendo bônus uns aos outros ou até mesmo os salvando em situações de perigo intenso, porém, como na vida real, eventos e situações complicadas sempre podem acontecer e desentendimentos aconteçam entre os personagens e talvez esse desentendimento evolua para um confronto entre personagens, ou *PvP*(Personagem contra Personagem). Por padrão, o sistema não é voltado para combate entre os jogares, porém caso o mestre decida que não é outro jeito de lidar com a situação além de um duelo, esta regra existe e use as seguintes especificações para o duelo:

- Lesão grave não reduz os PV a 0 instantaneamente.

- Todo o dano recebido é reduzido pela metade (aplicável ao dano total).
- Toda RD é reduzida pela metade (incluindo ao bloquear).
- As condições duram apenas 1 rodada (exceto para morrendo, enlouquecendo e machucado).
- O combate termina quando o oponente se torna incapaz de lutar ou quando as partes chegam a um consenso.

Lembre-se de que, como mestre, você deve evitar incentivar o PVP entre os agentes, a menos que isso esteja integrado à trama da história. Conflitos PVP motivados por questões pessoais ou eventos fora do roleplay não devem ser aceitos.

Estados

É uma regra que retira os pontos de sanidade para algo mais justo e realista, evitando ser apenas uma segunda barra de vida. O Estado é dividido em seis partes onde o personagem pode estar dentro da aventura, definindo quanto bem ou ruim as coisas estão dentro de seu próprio ser. No início de cada missão, todos os personagens estão no estado Estável. A cada vez que falham em um teste de Sanidade, seja por anomalias ou de situações ruins, caem em 1 categoria. Se falharem por 3 ou mais, caem em 2 categorias e se falhar por 6 ou mais, entra no estado.

Enlouquecendo automaticamente. Habilidades que dão resistência mental funcionam como pontos para serem adicionados em testes de sanidade, por exemplo, se Isac tiver 3 de resistência mental, pode gastar 2 desses pontos para adicionar +2 em algum teste de Sanidade, sobrando apenas 1. Todos esses pontos são recuperados em uma cena de descanso. Adicionalmente, a ação relaxar da cena de descanso aumenta em 1 categoria e a cada personagem relaxando aumentam em +1. Os estados são:

Sãos: Reflete o estado pleno de um ser humano, como se nunca tivesse sofrido antes. Enquanto estiver neste estado, recebe +1 em testes de resistência.

Estável: Está no meio termo, nem muito bom e nem muito ruim, o estado padrão para Agentes.

Afetado: As coisas começaram a ficar estranhas e você começa a fraquejar perante ao Caos. Enquanto estiver neste estado, tem -1 em testes de Vontade.

Perturbado: Está difícil de discernir o que é verdade e o que não é, como se aquilo que existe esteja ficando cada vez mais alterado e pior. Enquanto estiver neste estado, tem -1 em testes de resistência.

Atônito: Tudo está horrível e tudo vai ficar ainda pior, você já sofreu tanto e tudo indica que isso é só o início. Durante 1d6 dias, você recebe um Efeito Caótico.

Enlouquecendo: Nada mais faz sentido, tudo está acabando e você está deixando se ser você mesmo. Quando entra neste estado, você recebe um Efeito Caótico. Toda vez que falha em um teste de Sanidade, recebe mais um Efeito Caótico, ficando cada vez pior a tudo que acontece. Porém, todas as pessoas têm um limite para quanta coisa conseguem aguentar, se chegar a um total de Efeitos Caóticos igual a 3 + Sabedoria, você fica completamente perdido e entrega a ficha de seu personagem para o mestre. Assim que entra neste estado, fica em último na Iniciativa de uma cena e as pessoas podem tentar tirar você com um teste de Diplomacia e caso sucedam, volta ao estado Atônito, porém os Efeitos Caóticos somem apenas Relaxando em Cenas de Descanso.

Expectativa de Vida

A morte chega para todos, mesmo que em tempos diferentes. Entretanto, como tudo já foi determinado pelo Inexistente, pois já aconteceu antes e depois, é possível saber quais valores são esses. A expectativa de vida de um personagem é $60 + 1d4 \times \text{Constituição}^2 + 10 \times \text{Afinidade com Tempo ou Transformação} \times \text{Passagem de anos}$. Apenas o mestre deve saber tais valores. Esta expectativa pode diminuir ao se manter hábitos ruins ou ao realizar uma ação muito prejudicial para a saúde.

Ferimentos Debilitantes

Em histórias de horror e sobrevivência, muitas vezes o risco de sofrer um ferimento debilitante pode fazer com que os personagens pensem duas vezes antes de correr riscos desnecessários. Em missões da Ordem, em que uma lesão grave pode ser a diferença entre a vida e a morte, isso é ainda mais verdadeiro.

Esta regra serve para representar estes machucados graves, que podem dificultar as capacidades de um agente. Sempre que uma personagem falha em um teste de Fortitude ao sofrer dano que cause uma lesão grave, em vez de ser reduzido a 0 PV, ele sofre um ferimento debilitante. Neste caso, role 1d6 para determinar o atributo afetado pelo ferimento:

1. **Carisma**
2. **Constituição**
3. **Destreza**
4. **Força**
5. **Inteligência**

6. Sabedoria

Um ferimento debilitante impõe desvantagens baseados no atributo afetado e, se o atributo afetado for Constituição, reduz os PV máximos do personagem em -1 para cada 5% de seu *Exposição* (ou para cada 1 nível de experiência; se estiver usando essa regra opcional).

Múltiplos ferimentos debilitantes são cumulativos. Curar um ferimento debilitante exige cuidados médicos e repouso. Para isso, alguém treinado em Medicina deve gastar uma ação de descanso e fazer um teste desta perícia (DT 10). Se passar, o personagem irá se recuperar de um de seus ferimentos debilitantes na próxima ação dormir que fizer neste descanso. Ferimentos debilitantes, em sua grande maioria, deixam cicatrizes permanentes naqueles afetados.

Inspiração Resoluta

Nas missões, é comum os agentes se depararem com perigos além das próprias compreensões e baixas podem ocorrer, porém com a morte de um aliado querido, os agentes podem se sentirem mais motivados a continuar vivos e fazerem justiça por ele.

Com esta regra, quando um personagem morre, seu jogador pode rolar 1d10 e fornecer o bônus rolado para outro personagem a sua escolha. O objetivo desta regra é permitir que um jogador cujo personagem tenha morrido dê o último suspiro de seu personagem para ajudar seus antigos companheiros a sobreviver!

- 1) **Chamas da Vingança:** Até final da cena, o personagem escolhido recebe +3 em testes de ataque contra o ser que causou a sua morte.
- 2) **Força do Ódio:** O fim chega para todos, mas será você que trará o fim premeditado daquele jurado de ódio. O personagem escolhe recebe +2 em Força até o final da cena e, no seu próximo turno, pode realizar uma ação padrão adicional.
- 3) **Mente em Luto:** Sua mente se torna um vazio, tentando processar a perda. O personagem escolhido recebe resistência mental 10 até o final da cena.
- 4) **Resoluto:** Ver tudo acabando-te das forças para evitar o fim. O personagem escolhido recupera 4d8+4 PV e 2d6 PP.
- 5) **Loucura Selvagem:** O trauma causa um surto de adrenalina. Qualquer efeito de paralisia que estivesse afetando o personagem escolhido se encerra automaticamente e, no seu próximo turno, ele pode realizar uma ação padrão adicional.

- 6) **Grito da Despedida:** A última memória do aliado desperta uma determinação feroz. O personagem escolhido recebe +3 em testes de resistência até o final da cena.
- 7) **Sombra da Coragem:** A presença simbólica do aliado perdido envolve o personagem. Ele ganha +3 em Defesa até o final da cena e RD 5 a danos físicos.
- 8) **Eco da Vontade:** O sacrifício do aliado fortalece a sua determinação. Você pode, ao falhar um teste, gastar 1 PP para refazê-lo com o melhor resultado até o fim da cena.
- 9) **Chama Interna:** A perda inflama o espírito do sobrevivente. Até o final da cena, o personagem escolhido recebe a habilidade *Poder de Ataque*. Caso já a possua, seu custo é reduzido em 1 PP.
- 10) **Última Luz:** Diferente dos outros efeitos, essa inspiração afeta todos os aliados, ao invés de apenas um. Todos os personagens sentem a necessidade de fazer justiça pelo aliado perdido. Todos recuperam 1d4 PP e recebem uma ação padrão adicional em seus próximos turnos.

O Peso da Idade

Em padrão, os personagens não têm a influência da idade em suas características e atributos, porém esta regra é feita para dar um grau a mais de real e mostrar que mesmo com muita determinação, a velhice afeta até o ser mais forte!

Para utilizá-la é bem simples, apenas identifique a idade do personagem e veja em qual quadro dos seguintes ele se aplica:

Criança (8 a 12 anos): A menor idade que os personagens pode ter, representando uma época agradável e feliz em suas vidas.

- Crianças são bem mais fracas do que adultos. Você começa com -2 em Força e -2 em Constituição e pode aumentar para no máximo +1 nesses atributos.
- **Baixinho:** Você possui 6m ou 4q de deslocamento e é considerado Pequeno (Não pode segurar armas de duas mãos, armas de uma mão só podem seguradas por duas e armas leves são armas de uma mão).
- **Novo ao Saber:** Você recebe apenas um bônus de seu antepassado (uma das duas perícias ou a habilidade).
- **Acolhido pela Sorte:** Você recebe +2 em Defesa Passiva e tem +2 em testes de resistência, por ser pequeno os perigos tendem a te ignorar!

Adolescente (13 a 17 anos): Um período conturbado na vida das pessoas, porém é a onda aprendem o que realmente são.

- Adolescentes são um pouco mais fortes do que crianças, porém ainda mais fracos que adultos. Você começa com -1 em Força e pode aumentar para no máximo +2 esses atributos.
- **Aprendendo:** Você recebe dois bônus do seu antepassado (duas perícias ou uma perícia e um poder).
- **Esfoggado:** Você recebe +7 Pontos de Poder máximos, por ser tão novo, você se sente corajoso e cheio de energia para os perigos.

Jovem Adulto (18 a 24 anos): A idade normal dos agentes e personagens, tendo vividos o suficiente para saberem quem são e o que podem fazer, nenhuma regra é aplicada a esta faixa etária.

Adulto (25 a 39 anos): Já tendo diversos feitos dentro da Ordem ou em suas vidas, porém já carregam algumas marcas em suas fisionomias.

- **Vivência:** Você recebe uma habilidade da sua classe ou geral a sua escolha.
- **Peso da Idade:** Você tem de pegar características negativas que somem até um total de +5.

Velho (40 a 64 anos): Essas pessoas já estão no auge de suas vidas, porém não tem tanta energia quanto as pessoas mais novas e compensam isso com suas experiências.

- **Exposição:** Você recebe +10% de Exposição do que o seu grupo.
- **Peso da Idade:** Você tem de pegar características negativas que somem até um total de +10.

Idoso (65 anos ou mais): As coisas não são mais as mesmas e infelizmente seu corpo não é tão forte quanto antes. Poucas pessoas, até mesmo não agentes, chegam até esta idade por acidentes ou anomalias, porém as poucas pessoas que chegam a essa idade são uma fonte de saber para os mais jovens.

- **Exposição:** Você recebe +15% de Exposição do que o seu grupo.
- **Peso da Idade:** Você tem de pegar características negativas que somem até um total de +15.
- **Sem força:** Você não pode mais colocar pontos de atributo em Força, Destreza ou Constituição.

Percepção Passiva

Essa regra opcional é para atribuir a percepção que os personagens têm quando não estão à procura de um item ou coisa específica, coisas que conseguem ver pelo canto do olho ou enxergar no reflexo. Todos os personagens possuem Percepção Passiva igual a 5 + Sabedoria + Treinamento em Percepção + Outros e caso algo queira passar despercebido contra eles, tem de ser sucedido em um teste de Furtividade com DT igual a Percepção Passiva da mesma, se falhar, é percebido, se passar, o personagem é considerado desprevenido para ações feitas com ele.

Percepção Passiva também pode ser usada para notar objetos em alguns lugares, como um exemplo sendo que quem possui 8 ou mais de Percepção Passiva consegue notar uma pista que estava escondida abaixo do sofá.

Tratamento da Ala Médica

Normalmente nas bases das organizações, existe uma ala médica focada em cuidar de agentes em estado crítico, onde podem receber tratamento dos médicos preparados para todos os tipos de situações. No entanto, como esse trabalho exige mais tempo e cuidado do que os tratamentos realizados em campo, foi estabelecida uma ordem de prioridade entre os agentes e uma limitação na quantidade de recursos disponíveis para cada um.

Receber tratamento na ala médica exige uma permanência mínima de 6 horas. No entanto, se você permanecer lá por um dia inteiro, sua vida será restaurada por completo, independentemente de sua patente. Além disso, foi estabelecido um limite de no máximo 2 pessoas da mesma equipe sendo tratadas simultaneamente na ala.

RANK	CURA
E	3d8 PV e 1d10 Sanidade
D	3d10+2 PV e 2d8 Sanidade
C	3d12+3 PV e 4d6 Sanidade
B	4d12+4 PV e 5d8 Sanidade
A	5d12+5 PV e 6d10 Sanidade
S	5d20+10 PV e 6d12 Sanidade
Z	10d20+20 PV e 6d12+12 Sanidade

MULTICLASSE

A utilização de multilasses em sistemas de RPG é uma maneira de aumentar a customização de personagens sem necessitar de grandes adições em quantia de páginas. Infelizmente, pela estruturação de classes realizada no sistema, está mecânica não é possível e adaptá-la acaba por ser um pouco difícil. Pensando nisso, a regra apresentada a seguir tem como objetivo trazer tal efeito para o jogo, realizando o mínimo de mudanças possíveis e de maneira mais amigável possível para iniciantes.

Mudanças

Para utilizar tal regra, é necessário realizar um pequeno conjunto de mudanças em como a evolução de personagem funciona. Separando principalmente a evolução de personagem de evolução de classe. Quando seu NEX (Nível de Exposição) aumenta em 5%, você invés de diretamente realizar as mudanças em sua ficha, deverá primariamente, escolher qual classe irá aumentar seu NEX. Por exemplo, se for um especialista de NEX 10%, poderá ao atingir 15%, evoluir seu NEX na classe de especialista para atingir 15% nela, ou adquirir 5% como um combatente ou como um individualista.

Habilidades de Personagem

Estas são as habilidades de seu personagem que independem de sua classe, sendo elas, Aumento de Atributo, Grau de Treinamento e Ascensão. Estas são estatísticas que serão contabilizadas conforme o NEX do personagem, não o NEX na classe. Seguindo o padrão abaixo:

Aumento de Atributo: Ao atingir NEX 20%, 50%, 80% e 95%, aumente um atributo a sua escolha em +2 (máximo 5).

Grau de Treinamento: Ao atingir NEX 35%, escolha um número de perícias igual a $1 + \text{Inteligência}$. As perícias escolhidas irão evoluir de Calejado para Experiente. Em NEX 70% pode fazer o mesmo, mas também é possível evoluir a perícia de Experiente para Versado.

Ascensão: Ao atingir NEX 50%, escolha entre receber um poder de uma das suas classes, o primeiro poder de uma das subclasses das suas classes, criar uma habilidade de poder ou criar uma ascensão.

Habilidades de Classe

As habilidades apresentadas neste grupo irão ser alteradas conforme seu NEX em uma classe, sendo eles: Habilidades Principais de Classe, Habilidade de Subclasse, Habilidades de Classe e Grau de Treinamento. Funcionando normalmente, exceto no caso de grau de treinamento:

Grau de Treinamento: Ao atingir 35% de NEX, escolher 1 perícia caso seja duelista, 2 caso seja individualista e 4 se for especialista. As perícias escolhidas irão evoluir de Calejado para Experiente. Em NEX 70% pode fazer o mesmo, mas também é possível evoluir a perícia de Experiente para Versado.

HABILIDADE DE PERSONAGEM	
NEX	MULTICLASSE
20%	Aumento de Atributo
35%	Grau de Treinamento
50%	Aumento de Atributo, Ascensão
70%	Grau de Treinamento
80%	Aumento de Atributo
95%	Aumento de Atributo

Estatísticas de Classe

Para Pontos de Poder, Pontos de Vida e Sanidade, existe uma pequena interação específica. Ao atingir 5% em seu nível de personagem, você adquire os valores-base da classe. Em qualquer outro NEX, você irá receber os valores indicados por nível para a classe que escolher avançar naquele NEX. Já seu Limite de PP, será de acordo com o seu NEX de personagem.

Mudanças Menores

Existem além destas, algumas pequenas mudanças, sendo elas:

Pré-requisitos: Nesta regra, o NEX que possui para habilidades de classe, é o que tem em sua classe. Já para habilidades gerais e demais habilidades, é o de seu personagem.

Perícias Treinadas e Proficiências: As perícias treinadas e proficiências iniciais recebidas por classe são apenas a da primeira classe que escolher.

HABILIDADES DE CLASSE

NEX	DUELISTA	ESPECIALISTA	INDIVIDUALISTA
5%	Poder de Ataque (2 PP, +2d ou +4)	Faz Tudo; Perito (2 PP)	Libertação Elemental
10%	Habilidade de Duelista	Habilidade de Especialista	Habilidade de Individualista
15%	Primeira habilidade de subclasse	Primeira habilidade de subclasse	Primeira habilidade de subclasse
20%	Habilidade de Duelista	Habilidade de Especialista	Habilidade de Individualista
25%	Poder de Ataque (3 PP, +3d ou +6)	Perito (+2 perícias)	Libertação Elemental
30%	Habilidade de Duelista; Segunda habilidade de subclasse	Habilidade de Especialista; Segunda habilidade de subclasse	Habilidade de Individualista; Segunda habilidade de subclasse
35%	Grau de treinamento	Grau de treinamento	Grau de treinamento
40%	Habilidade de Duelista	Habilidade de Especialista; Faz Tudo (4 PP Experiente)	Habilidade de Individualista
45%	Terceira habilidade de subclasse	Terceira habilidade de subclasse	Terceira habilidade de subclasse
55%	Poder de Ataque (4 PP, +4d ou +8)	Perito (+2 perícias)	Libertação Elemental
60%	Habilidade de Duelista	Habilidade de Especialista	Habilidade de Individualista
65%	Quarta habilidade de subclasse	Quarta habilidade de subclasse	Quarta habilidade de subclasse
70%	Grau de treinamento; Habilidade de Duelista	Grau de treinamento; Habilidade de Especialista	Grau de treinamento; Habilidade de Individualista
75%	Habilidade de Duelista	Habilidade de Especialista; Faz Tudo (6 PP Versado)	Habilidade de Individualista
85%	Poder de Ataque (5 PP, +5d ou +10)	Perito (+2 perícias)	Libertação Elemental
90%	Habilidade de Duelista	Habilidade de Especialista	Habilidade de Individualista
99%	Quinta habilidade de subclasse	Quinta habilidade de subclasse	Quinta habilidade de subclasse

Esta é uma regra totalmente opcional e que pode mudar o avanço dos personagens, então é sempre bom verificar com seu mestre e ver se esta regra está ou não em jogo!

QUESTÃO MONETÁRIA

Para trazer uma experiência mais imersiva e realista ao se jogar Stars, o conjunto de regras a seguir trará uma abordagem mais centrada na utilização de manipulação de dinheiro no jogo. Por isso, teremos primeiramente uma regra para como utilizar o dinheiro em mesa, realizando pequenas alterações no sistema de itens para acomodá-la, fornecendo as demais regras apresentadas nesta seção, uma maior liberdade para serem trabalhadas.

Poder de Compra

Com o objetivo esta regra mais próxima da nossa realidade, iremos substituir o sistema de Custo por algo um tanto mais simples, o Poder de Compra (PC), um sistema único para todos os tipos de gasto de um personagem. O Poder de Compra Total de um personagem é igual à soma de seu Poder de Compra Inicial com o PC recebido por sua patente.

Poder de Compra Inicial

Este é o orçamento que seu personagem tem em sua vida cotidiana, vivendo como um civil. Normalmente, ele estará diretamente ligado a seu antepassado, podendo definir benefícios e penalidades. Este poder de compra não é reposto no início de cada missão, mas sim, quando utiliza parte de sua Folga das Estrelas para seu trabalho (ou em uma periodização mensal, caso não seja advindo de um trabalho). Após ser definido, o poder de compra inicial não pode ser mudado, exceto caso algo no desenrolar da história do personagem justifique tal mudança. Escolha uma das 5 opções a seguir:

Extremamente Desafortunado. Você vive em péssimas condições, tendo apenas o necessário para sobreviver, não possuindo regalias em sua vida. Por isso, se tornou capaz de lidar e sobreviver a cada uma das dificuldades que surgiram em sua vida. Ao realizar um teste de

resistência ou de sobrevivência, pode gastar 1 PP para receber vantagem em seu teste. Além disso, recebe +2 PP máximo.

Desafortunado. Por pior que a situação pareça ser, você persiste seguindo em frente, pois sua vida mesmo que tenha sido difícil, poderia estar pior. Por isso, recebe 10 de Poder de Compra Inicial e +2 PP máximo.

Medíocre. Você tem uma qualidade de vida mediana, não vivendo dificuldades e nem tendo uma vida fácil. Por isso, recebe 25 de Poder de Compra Inicial.

Afortunado. Sua vida foi cercada de fartura lhe afastando da necessidade de esforço para atingir quaisquer objetivos. Por isso, recebe -1 em testes de Vontade, mas possui 50 de Poder de Compra Inicial.

Extremamente Afortunado. Isento dos problemas que acomete a sociedade como um todo, você vive uma vida abastada, mas tediosa. Ao fim de cada cena em que não conseguir agir, irá perder 1d6 PP. Além disso, receber -1 em testes de Vontade, mas pelas boas condições de sua família, possui 100 de Poder de Compra Inicial.

Objetos Próprios

Ao criar um personagem, você tem um valor para estipular quais serão os bens que ele irá possuir. Este valor é igual a 10 vezes o Poder de Compra Inicial do mesmo. Ou seja, para um personagem Medíocre, será 250 PC. Estes itens não são fornecidos por sua organização e caso quebrados, só será possível utilizá-los novamente caso sejam consertados. Desta maneira, é possível que um personagem tenha uma casa, um carro ou até mesmo suas próprias armas.

Alternativamente, é possível ao adentrar em uma missão, adquirir um item escolhido de maneira permanente. Para isso, gaste uma quantidade de PC igual a 5 vezes o valor

do item. Esta quantia será descontada do seu total de PC nesta missão, mas o item escolhido será permanentemente seu, podendo ser utilizado em qualquer missão.

Novos Valores

Com a aplicação da regra de Poder de Compra, mude o valor de todos os itens e o "orçamento" recebido por cada RANK para os valores abaixo. Substitua o sistema de custo pela distribuição apresentada na tabela a seguir. Além disso, cada RANK receberá uma propriedade nova, chamada de Limite de Custo, que define qual o custo de item mais alto que é possível se adquirir utilizando-a. Para personagens sem RANK, o limite de custo sempre será 10.

Perdendo o Dinheiro

Ao aplicar o uso de PC ao sistema de Stars, isso irá diretamente afetar o desempenho dos personagens na missão, pois o valor investido pela organização em realizar tais missões pode definir o futuro financeiro deste grupo. Por isso, sempre que um personagem perde um item em missão (e não o recupera ou o conserta). Ele irá perder 1 PI e sofrer uma penalidade nos PC de sua próxima missão igual à metade do valor do item. Itens consumíveis como munições e selos não sofrem com este efeito.

NOVO RANK

Para demonstrar a falta de investimento de algumas organizações, existe um novo RANK especificamente para esta regra, o F.

F. Este não é um RANK propriamente dito, mas sim os recursos que uma pessoa mediana possui. Normalmente, isso significa pegar um item de até Custo 10 e uma quantia de itens ilimitados de Custo 0 a sua escolha que seja capaz de carregar.

EXEMPLO DE USO DE REGRA

Alice é uma agente recorrente na Stars, e possui um antepassado generoso, sendo Afortunada, possuindo Poder de Compra Inicial igual a 50, que ao ser multiplicado, se torna 500 PC. Além disso, ela é de RANK B dentro da Stars, ganhando 600 PC adicionais para a compra de itens, totalizando 1100. Ela pode comprar armas e outros itens que tem seus valores de Custo de até 40. Ela compra uma katana com duas modificações, gastando 160 PC, uma armadura leve com uma modificação, gastando 90 PC, uma mochila militar, gastando 40 PC, e quatro granadas, cada uma com uma modificação, gastando no total 360 PC com as granadas (90 PC cada) Ao fim disso, ela fica com 490 PC, gastando todo dinheiro da ordem e 10 de seus próprios.

NOVOS VALORES

ITENS	VALOR EM PC	RANK	GANHO EM	LIMITE DE CUSTO
Até Custo 5	10	E	75	10
Até Custo 10	40	D	150	20
Até Custo 20	90	C	300	30
Até Custo 30	160	B	600	40
Até Custo 40	250	A	1200	50
Até Custo 50	360	S	1800	50
Custo 51 ou +	500	Z	2500	100

ORÇAMENTO VARIÁVEL

Com um mundo tão diverso como o de Stars, é impossível que diante das dezenas de organizações espalhadas pelo mundo, não se tenha uma grande diferença em seus recursos. Para que essa diferença possa ser representada, iremos a seguir duas formas de classificar organizações, com objetivo de tornar o mundo mais denso e diverso em suas campanhas.

Fundo Monetário

Esta classificação define o quanto abundantes são os recursos de uma organização, utilizando a Stars como a média para esta escala. Para facilitar a representação de tais recursos, iremos utilizar o sistema de RANKs, diminuindo ou aumentando os pontos de influência necessários para se adquirir recursos em RANKs específicos. Os nomes a seguir são apenas ilustrativos, podendo ser substituídos por outros conforme a organização ou a época.

Nula. Uma organização pequena que não possui equipamentos para serem disponibilizar dos aos seus membros. Normalmente, estes são grupos independentes que necessitam gastar seus próprios recursos para poderem agir. Mesmo que permaneçam sempre como civis, eles podem conseguir melhores recursos ao utilizar a regra de Adquirindo Financiamento.

Precária. Uma organização que não está em suas melhores condições, tendo um espaço limitado e poucos

recursos extremamente precários. Normalmente, tais organizações não costumam possuir itens elementais.

Limitada. A organização possui diversos recursos, mas não o suficiente para abastecer grandes arsenais ou realizar missões extremamente perigosas.

Mediana. Uma organização com seu orçamento descente para seus agentes seguindo a base estabelecida para o sistema.

Elevada. Uma organização com uma enorme concentração de valores. Tais organizações costumam ter poucos agentes para dar um maior foco em suas capacidades.

Abundante. O tipo mais rico de organizações, tendo acesso a um arsenal capaz de rivalizar com nações. Organizações com Fundos Monetários abundantes costumar ser financiadas por governos ou empresas multinacionais.

PONTOS DE INFLUÊNCIA

Recursos	F	E	D	C	B	A	S	Z
Nulo	0	-	-	-	-	-	-	-
Precário	0	50	100	200	-	-	-	-
Limitado	0	20	50	100	200	-	-	-
Mediano	-	0	20	50	100	200	400	1000
Elevado	-	0	10	20	50	100	200	500
Abundante	-	-	0	10	20	50	100	250

Influência do Submundo

Existem quatro diferentes níveis de influência no submundo, normalmente ligadas a como a organização se porta em relação ao Sobrenatural e como lida com demais organizações. Tais divisões são: Mundana, Exaltada, Paranormal e Culto do Submundo.

Mundana. Organizações que não possuem ligações com o Inexistente, sendo normalmente organizações criminosas ou governamentais. Organizações mundanas não possuem itens elementais. Mas costumam possuir mais itens em RANKs elevados para compensar esta falta de poderio. Por isso, recebem um item extra de Custo 20, 30 e 40, respectivamente, a partir dos RANKs C, B e A.

Exaltada. Organizações que possuem pouca ligação com o Sobrenatural, o conhecendo, mas não interagindo muito com o mesmo. Normalmente, tais organizações são formadas por aqueles que pretendem enfrentar o Sobrenatural sem o utilizar, não aceitando a presença de pessoas com poderes e muito menos de Individualistas. Nestas organizações, itens elementais são raros, fazendo com que apenas um deles seja disponibilizado para cada grupo (ou para cada membro no RANK A). Para compensar esta falta de poder, costumar fornecer itens de maior categoria com mais facilidade. Por isso, recebem um item extra de Custo 20, 30 e 40, respectivamente, nos RANKs C, B e A.

Paranormal. Estas são as organizações padrões apresentadas no sistema, como a própria Stars, que utilizam o próprio Sobrenatural para combater o Inexistente. Tais organizações não possuem alterações na distribuição de seus itens, mas possuem um estoque limitados de itens elementais. Normalmente, cada organização possui uma cópia de cada item elemental e de cada item de até Custo 20. Para itens elementais, de maior Custo, utilize a ação Requisitar Suprimentos.

Culto do Submundo. As organizações mais familiarizadas com o Sobrenatural, o utilizando das mais diversas formas para adquirir poder e moldar o mundo em que vivem. Em tais organizações, itens elementais podem ser recebidos uma patente mais cedo que o comum (no caso, RANK C). Além disso, possuem múltiplos exemplares de itens elementais de até Custo 20 e apenas um exemplar de itens com Custo mais elevado.

Múltiplas Refeições

Ao alimentar-se é normal querer comer mais de um alimento. Seja os combinando como arroz e feijão ou os comendo separadamente, como um prato principal e de uma sobremesa. Para representar tais situações cotidianas em regra, vamos fazer uma pequena mudança na ação de descanso alimentar-se. Caso utilize esta ação, poderá consumir múltiplas refeições especiais diferentes, recebendo seus bônus parcialmente conforme a quantia de refeições consumidas (máximo 4). A seguir uma pequena explicação para cada quantia.

Uma Refeição. Recebe o efeito normal do alimento.

Duas Refeições. Recebe metade de qualquer bônus numéricos e para bônus numéricos que resultariam em 0 ou qualquer outro tipo de benefício, deve rolar 1d4, em um resultado 1 ou 2, recebe o bônus por completo.

Três Refeições. Deve rolar 1d6 para cada alimento, em um resultado 1 ou 2, recebe o bônus dele. Caso opte por receber metade do bônus numérico, o bônus será recebido também ao tirar 3 ou 4.

Quatro Refeições. O mesmo que três refeições, mas o dado rolado muda para 1d8.

ADQUIRINDO FINANCIAMENTO

Muitas vezes, os recursos que uma organização é capaz de oferecer para um grupo não são suficientes para que uma missão seja realizada, sendo necessário que busquem um financiador por fora da organização. Já em casos mais graves, organizações que tem como objetivo crescerem, buscam tais financiamentos para que possam, mesmo que temporariamente, se tornar algo ainda mais poderoso e relevante.

Encontrando Financiadores. Normalmente, encontrar um financiador deve ser algo que dependa unicamente do avanço na história de uma campanha. Seja por terem realizado algum grande feito, ou ajudado alguém, os personagens recebem como recompensa maiores recursos. Entretanto, em algumas situações, é possível utilizar de algumas perícias para ir atrás de possíveis financiadores. Caso esteja em um local propício, pode gastar uma hora para realizar um teste de Diplomacia DT 12, Manufatura (Administração) DT 10 ou Prestidigitação DT 5, para tentar encontrar um financiador. Cada uma destas perícias resultará em um tipo diferente de financiador, sendo eles:

- **Diplomacia**-Você procura o apoio de uma pessoa com dinheiro, para que possa lhe ajudar.
- **Manufatura**-Você procura apoio financeiro em grandes investidores ou no próprio governo, sendo a opção mais segura e comum para ser financiado.
- **Prestidigitação**-Você faz um contrato de confiança com um criminoso, como um agiota ou um membro da máfia.

Negociando Financiamentos. Após encontrar um financiador, é preciso definir a duração e o tamanho do financiamento. Para isso, é essencial determinar um

contrato com o financiador. Realizar um contrato leva 1 hora e exige um teste de Manufatura (Administração) DT 12. Se falhar, o financiador recusa o contrato. Algumas características de um contrato podem alterar este efeito, sendo essas.

- **Recorrência de Contrato** - Ao se criar um contrato, é preciso decidir se ele será um financiamento pontual ou recorrente. Caso seja pontual, não terá alterações. Se for recorrente, a DT na criação do contrato aumenta em +5.
- **Tipo de Contrato** - Existem alguns tipos de contratos que podem ser realizados, sendo os principais responsáveis por definir qual será a relação com o respectivo financiador.
- **Doação** - O fornecedor doa um item ou uma quantia de dinheiro para a organização, sem exigir nada em troca. Só é possível adquirir uma doação caso o financiador tenha sido encontrado com Diplomacia. Além disso, doações nunca podem ser contratos recorrentes e aumentam a DT para realizar o contrato em +5.
- **Empréstimo** - Você pega um empréstimo com seu financiador, sendo necessário pagar-lo posteriormente pelo que adquiriu com juros. Você recebe um benefício à sua escolha e uma data limite para pagá-lo. A cada missão posterior a esta data que passar usufruindo de seu benefício, sua DT para adquirir financiadores e contratos irá aumentar em +2 e a Categoria de Atitude de seu financiador em relação à você irá piorar em um grau. Além disso, empréstimos nunca podem ser contratos recorrentes e aumentam a DT para realizar o contrato em +2.

- **Troca de Favores** – Você troca o benefício recebido por algo que possa fazer pelo financiador. Este é o modelo mais comum de contratos, sendo a principal maneira de organizações conseguirem seus investimentos. Normalmente, o favor deve ser realizado logo após entre o momento que o contrato é feito e o início da próxima missão do grupo.
 - **Venda** – Em busca de maiores financiamentos, você vende parte da organização para um grupo em busca de financiamento. Este é um meio muito comum para organizações estabelecerem sua influência, comprando partes de organizações menores até que se tornem algo único. A venda de parte de uma organização oferece benefícios recorrentes e diminui a DT em 2 pontos. Entretanto, sempre que um ser utiliza tal efeito, ele perde 20% de seus Pontos de Prestígio em sua organização.
 - **Benefícios de Contrato** – Com um contrato estabelecido, está no momento de definir os benefícios que cada parte irá receber. Adquirir benefícios para organizações aumenta a DT em +5. Existem quatro tipos de benefícios que normalmente podem ser adquiridos, sendo eles:
 - **Fornecimento Paranormal** – A organização adquire um fornecimento de itens elementais, tendo sua Influência no Submundo aumenta em um grau. Caso seja recorrente, este efeito irá durar enquanto o contrato estiver ativo. Se for pontual, irá durar ou o tempo estabelecido no contrato (o que for maior).
 - **Fundo Monetário** – Com um maior investimento em sua organização, os agentes são capazes de usufruir melhor de seus recursos. Enquanto o contrato estiver ativo, a organização terá o seu grau de Fundo Monetário aumentado em uma escala.
 - **Limite de Crédito** – Você recebe mais opções de transporte e hospedagem, podendo ter maior facilidade em missões. Caso seja um financiamento
- pontual, você irá durante uma missão ter seu Limite de Custo aumentado em um nível. Se for recorrente, este efeito permanecerá enquanto o contrato estiver ativo.
- **Itens** – Você recebe um item extra de Custo 10. Este item evoluir para cada 2 pontos que ultrapassar a DT (máximo Custo 50). Se for algo pontual, irá possuir o item por uma missão, caso seja algo recorrente, poderá receber um destes itens em cada missão.
 - **Forma de Pagamento** – A forma de pagamento deve sempre ser equivalente ou superior ao benefício adquirido pelo personagem, ou organização, para que o financiador se sinta beneficiado. Em alguns casos, isso pode acarretar em juros relacionados aos benefícios, como ao se escolher itens e não os devolver, o pagamento irá acarretar em juros, aumentando o Custo do item que precisa ser devolvido. Após estabelecer as demais características do contrato, defina junto de seu mestre, como ele será pago.

Hospedagem

Ao se trabalhar para uma organização paranormal, é comum que muitas viagens sejam realizadas, sendo preciso que os agentes se hospedem em hotéis ou casas alugadas para terem onde permanecer durante estes períodos. Para isso, eles devem gastar um valor por dia conforme a qualidade do local desejado. Cada valor especificado é para a hospedagem de uma pessoa.

CUSTO DE HOSPEDAGEM		
QUALIDADE DE DESCANSO	VALOR POR DIA	VALOR POR MÊS
Precária	2 PC	20 PC
Normal	5 PC	50 PC
Confortável	10 PC	100 PC
Luxuosa	20 PC	200 PC

CRIANDO BASES

Criar uma base não é um processo simples, sendo algo demorado e de grande impacto na história que está sendo contada na mesa. Uma base não é apenas uma construção, ela é o coração de uma organização, o centro que irá reunir todos os seus membros e recursos, criando um porto seguro para os agentes. Para criar sua própria base, é preciso de três fatores, sendo eles:

Espaço. Conseguir um local para a construção da base é o ponto mais simples, podendo ser simplesmente algo advindo da história de vida de um personagem, ou uma propriedade abandonada encontrada durante a campanha.

Financiamento. Para possuir valor monetário para as construções das bases, é necessário adquirir um financiamento.

Tempo. Criar uma base sempre demanda uma boa quantia de tempo. Normalmente, construir uma base exige um teste de Manufatura (Administração ou similar) DT 10 + 2 por nível de base construída e o gasto de três períodos de Folga das Estrelas. Eles podem ser não consecutivos e de personagens diferentes. Alternativamente, caso queira criar uma base temporária, a quantidade de períodos diminui para um e a DT é diminuída em -5. Entretanto, a base não irá perdurar por mais de um ano e estará limitada ao nível 3.

Características da Base

Ao criar uma base é preciso definir algumas características, que irão afetá-la permanentemente a partir do momento em que for construída. Todas as características à seguir podem ser mudadas conforme o desenrolar da campanha e das ações de sua organização.

Proprietário. Uma base precisa ter um proprietário, sendo uma pessoa ou uma organização. Este, normalmente será aquele responsável por mantê-la organizada e funcional.

Nível. Cada base possui um nível, que pode ser medido de 1 a 5. Ele definirá o tamanho e a dificuldade manter uma base. É possível aumentar o nível de uma base ao gastar um período de Folga das Estrelas e realizar um teste de Manufatura (Administração) DT 10 + 2 por nível da base. Se for bem-sucedido, a base irá ter seu nível aumentado.

Manutenção. Por mais útil que uma base seja, é sempre preciso se preocupar com sua manutenção. A cada Folga das Estrelas, uma pessoa deve gastar este período realizando um teste de Manufatura (Administração) DT 8 + 2 por nível da base. Caso falhe no teste, um dos cômodos da base irá perder seus efeitos, deixando de fornecer qualquer bônus.

Segurança. A segurança de uma base define o quanto difícil é encontrar-la e invadi-la. A cada ponto de segurança em uma base, aqueles que tentarem invadi-la ou encontrá-la, sofrerão -1 em seus testes para isso.

Cômodos. Cada cômodo em uma base fornece benefícios próprios, podendo gerar bônus para um dos membros que frequentam aquele lugar, todos os membros ou para a própria base. Ao criar uma base, nenhum de seus cômodos estará construído. É possível construir cômodos ao gastar um período de Folga das Estrelas e realizar um teste de Manufatura (Administração) DT 10 + 1 por nível da base + 1 por cômodo construído simultaneamente. Reconstruir cômodos utiliza este mesmo sistema de DT, porém o valor inicial é diminuído para 5. Uma base pode ter um número de cômodos igual ao quadrado de seu nível. Ou seja, respectivamente, 1, 4, 9, 16 e 25 para os níveis 1, 2, 3, 4 e 5. É possível construir um cômodo por cima de outro para substituir seus bônus.

Opções de Cômodos

Existem diversas opções de cômodos para se colocar em uma base. Caso não seja especificado o contrário, cada cômodo pode ser escolhido múltiplas vezes, mas seus bônus não são cumulativos. Por mais que não estejam listados cômodos como banheiros e corredores ainda existem em tais bases, mas por ocuparem pouco espaço, não são contabilizados no limite de cômodos. Bônus fornecidos por cômodos são cumulativos com bônus advindos das demais fontes.

Academia. Uma sala com máquinas e pesos criados para auxiliar humanos no aumento de suas capacidades físicas. Em uma base com este cômodo, os membros podem gastar seu Folga das Estrelas para realizar exercícios. Caso façam isso, recebem +1 em testes de Força e Destreza em sua próxima missão.

Ala Médica. Carregada com tecnologias necessárias para realizar exames, está sala auxilia aqueles versados em conhecimentos médicos a curarem seus aliados. Enquanto um personagem estiver neste cômodo, ele recebe +2 em testes de Medicina e pode usar os benefícios de Tratamento da Alá Médica.

Arsenal. Uma sala cheia de armas, preparadas para serem utilizadas em combate. A segurança da base é aumentada em +1 e todas as armas fornecidas pela organização recebem um bônus em rolagens de dano igual ao nível da base.

Biblioteca. Com diversas prateleiras de livros, este cômodo é o local perfeito para estudar. Em uma base com este cômodo, os membros podem gastar sua Folga das Estrelas para realizar treinamentos. Caso façam isso, recebem +2 em testes de Inteligência em sua próxima missão.

Capela. Uma espécie de sala criada para que aqueles ligados a uma religião possam se conectar com suas divindades. Enquanto estiver nesta sala, personagens devotos da religião que ela foi criada recebem vantagem

em testes de Religião. Além disso, sempre que um membro desta religião estiver na base, ele pode gastar uma ação de descanso para se reconectar espiritualmente. Faça um teste de Religião, receberá PP temporário igual ao resultado do teste que dura até o início de sua próxima cena de descanso.

Cela de Contenção. Uma sala especial capaz de conter qualquer ser deste mundo ou de outros. Esta sala pode conter apenas um ser e enquanto estiver nela, ele sofre -5 em todos seus testes, tornando sua fuga quase impossível. Pré-requisito: Prisão.

Centro de Inteligência. Uma sala com diversos computadores conectados a sistemas de vigilância. Enquanto uma pessoa estiver nesta sala, todos que gastarem uma ação de movimento para solicitarem sua ajuda, receberão +2 em qualquer teste de perícia baseada em Inteligência realizada em seu próximo turno.

Cinema. Com uma enorme tela e sofás confortáveis, este é o local perfeito para agentes se recuperarem após missões. No início de cada missão, para cada nível da base, os agentes recebem Id4 de Sanidade temporária.

Depósito. Uma sala onde cada membro pode guardar seus pertences para levar apenas o necessário em missões. Cada membro da organização recebe +2 espaços em seu inventário.

Dormitório. Um local seguro para que os membros possam descansar após suas missões. Para cada dormitório, 6 pessoas podem dormir simultaneamente em condições confortáveis.

Escritório. Um local calmo e privado, para que um membro de grande importância da organização possa realizar seus planejamentos e analisar os casos. Enquanto estiver em seu escritório, o personagem escolhido recebe +5 em testes para revisar casos. Além disso, missões que ele participou passam a receber +2 Pontos de Influência por ter o caso resolvido.

Estúdio. Um ambiente preparado para a criação de artes de todos os tipos. Dentro deste estúdio, personagens recebem +2 em testes de Atuação.

Fachada. Um cômodo criado para enganar aqueles presentes na construção, servindo como uma maneira de esconder os verdadeiros cômodos e segredos da organização. Uma fachada fornece +3 de Segurança para a base, mas ocupa o espaço de 2 cômodos. Só é possível ter uma fachada por base. Este bônus é cumulativo com qualquer outro bônus fornecido por cômodos.

Garagem. Uma ala vazia com grandes portões, preparada para armazenar veículos. Cada grupo da organização recebe um desconto de 50 PC no primeiro veículo que escolherem para uma missão. Pré-requisito: Base nível 3.

Jardim. Um local para que os membros possam se conectar com a natureza, cuidando de plantas ou dos animais que vivem neste pequeno ecossistema. Um personagem que gaste sua Folga das Estrelas neste local, receberá +2 em testes de Adestramento e Sobrevivência até o fim de sua próxima missão.

Laboratório. O ambiente perfeito para o teste de experimentos, permitindo que novas tecnologias sejam criadas para os membros da organização. Cada laboratório pode possuir até dois cientistas chefes, cada um destes cientistas receberá +2 em Ciências ou +2 em uma Manufatura que possa ser utilizada para criar itens. Enquanto estiverem em seus laboratórios, este bônus aumenta para +2. Um mesmo membro pode ocupar ambas as vagas de cientista chefe para receber os bônus em duas perícias.

Memorial. Um local para homenagear aqueles que morreram em missão. Uma pessoa que tenha perdido companheiros para o paranormal pode gastar uma ação de descanso para homenagear os falecidos, recebendo 1d4 PP temporários para cada companheiro falecido e +2 em Vontade até o fim da missão.

Pasto. Um pasto para a criação e animais. Um personagem que gaste seu Folga das Estrelas neste local, receberá além dos bônus de um Jardim, +1 espaço de aliado (apenas para animais). Pré-requisito: Jardim.

Piscina. Uma grande piscina perfeita para se refrescar. Membros da organização recebem +2 em testes para resistir ao calor extremo. Além disso, sempre que usar a ação de descanso relaxar na base, irão recuperar como se estivessem em condição confortável.

Prisão. Um conjunto de pequenas selas feitas para aprisionar criminosos ou anomalias. Cada cômodo utilizado para prender um ser, pode conter até 10 seres de tamanho grande ou menor. É possível fazer com que a prisão ocupe 2 cômodos, fazendo com que os seres possam ser de tamanho enorme ou menor.

Sala de Computadores. Uma sala com as tecnologias mais avançadas para pesquisa e obtenção de informações. Nesta sala, todos recebem +2 em testes de Tecnologia.

Sala de Interrogatório. Uma sala escura dividida em dois ambientes com um espelho falso entre eles. Este é o local perfeito para se arrancar as informações de um prisioneiro. Dentro desta sala, todos os membros da organização recebem +2 em Intimidação e Investigação. Pré-requisito: Prisão.

Sala de Jantar. Um ambiente de convivência, feito para a realização de jantares. Ao consumir um alimento nesta sala, o bônus fornecido por ele aumenta em +1 ou em +1 dado do mesmo tipo (o que for melhor).

Sala de Ocultismo. Criada para a realização do estudo do oculto, está sala possui uma ligação mais próxima do Inexistente. Neste local, poderes tem seu custo diminuído em -1 PP e todos presentes recebem +2 em testes de Ocultismo.

Sala de Reuniões. Uma sala feita para a realização de reuniões e negociações. Caso realize um teste para adquirir um financiamento dentro desta sala, receberá +2. Pré-requisito: Escritório ou Sala de Jantar.

Sala de Vigilância. Um sistema de segurança é instalado em todos os cômodos da base, aumentando sua segurança e gerando um centro de controle para a base. A base recebe +3 em Segurança. Pré-requisito: Centro de Inteligência ou Sala de Computadores.

Salão de Convivência. Um cômodo aberto, com espaço para socialização dos membros da organização. Sempre que um membro da organização realizar um teste para ajudar outro membro, o bônus fornecido irá aumentar em +1.

Salão de Jogos. Com diversas máquinas e estruturas propensas e realização de jogatinas, está sala é feita para testar a sorte dos membros da organização. Uma vez por missão, cada personagem de um grupo tem direito a rolar novamente um teste recém-realizado. Pré-requisito: Base nível 5.

Salão de Tesouros. Um local para que os membros possam se lembrar de todos seus feitos antes de partirem para uma nova missão. No início de cada missão, os personagens de cada grupo recebem uma reserva de 1 PP. Esta reserva pode ser utilizada por qualquer um dos membros do grupo e é aumentada em +1 para cada tesouro que resgatarem em suas missões para preencher esta sala. Pré-requisito: Depósito e Base nível 4.

Salão de Treinamento. Uma versão mais preparada de uma academia, com equipamentos úteis para todo tipo de treinamento, fornecendo aos seus usuários um treinamento mais efetivo. Ao gastar uma Folga das Estrelas no Salão de Treinamento, um personagem pode receber até o fim de sua próxima missão uma habilidade de classe ou geral à sua escolha. Pré-requisito: Academia e Base nível 4.

Sauna. Um pequeno espaço para que o relaxamento dos personagens seja possível, afinal, nem apenas de batalhas se vivem os agentes. Caso um personagem gaste uma ação de descanso para relaxar na base, irá ser contabilizado como estando em condição Luxuosa. Além

disso, o primeiro poder elemental de cada membro da organização não causa perda de Sanidade permanente. Pré-requisito: Piscina e Base nível 3.

Suite. Você cria um dormitório privativo para duas pessoas. Neste local, elas são capazes de descansar em condição luxuosa. Além disso, após dormir neste local, recebem um valor de PV temporários igual ao dobro do Carisma do outro ser que dormiu no quarto.

Quarto do Pânico. Um local seguro capaz de proteger todos aqueles presentes de invasores. Dentro do quarto do pânico, a segurança é dobrada, o quarto do pânico é capaz de comportar até 20 seres. Encontrar um quarto do pânico é um teste de Investigação (DT 12). Pré-requisito: Escritório.

Observatório. Um espaço feito para observar as estrelas e vislumbrar o Universo. Um personagem que gasta sua Folga das Estrelas vislumbrando às estrelas poderá uma vez por missão ignorar o gasto em PP de uma habilidade (mas apenas caso esteja ao ar livre). Pré-requisito: Laboratório.

VEÍCULOS

Em algumas situações, os agentes vão se ver dirigindo carros ou pilotando motos para lugares comuns ou apenas realizando uma perseguição em alta velocidade e de maneira geral, é necessário pouco teste para sair de um lugar a outro, sem grande aprofundamento, porém esta regra mecânica é para os mestres aumentar a dinâmica do mundo trazendo um novo meio de transporte, combate e interação.

Os veículos usam as regras já apresentadas na perícia Pilotagem, sendo necessário uma ação de movimento por turno para que o piloto conduza o veículo. Para conduzir os veículos (exceto a cadeira de rodas), é sempre necessário manter pelo menos uma da mãos ocupadas enquanto o conduz, caso contrário, se gastar sua ação de movimento para pilotar, existe uma chance de 50% (resultado par em qualquer dado) de você e todos os passageiros baterem em algo ou sofrerem um acidente. Se isso acontecer, você irá sofrer dano de atropelamento visto mais a frente. Tirar uma mão da condução é uma ação livre, mas colocá-la é uma ação de movimento.

Estatísticas dos Veículos

Antes de conseguir usar um veículo em meio a um combate, é necessário determinar o básico de todos os veículos, que são seus pontos de vida, Defesa, e outros. Os valores serão arbitrários, o mestre pode favorecer um veículo com mais ou menos pontos conforme a sua preferência.

A Defesa de um veículo será a junção de um valor mínimo fixo somado a metade do resultado de um teste de Pilotagem de quem está sendo atacado.

TABELA: ESTATÍSTICAS DOS VEÍCULOS

Tamanho	Deslocamento	PV	Defesa	Valor
Bicicleta	Veja texto	10	2	5
Médio				
Grande				
Caminhonete	12m ou 8q	110	2	
Carro	24m ou 12q	100	3	
Tanque	6m ou 4q	200	1	
Avião	24m ou 12q	150	4	

Balão. Uma grande cesta de madeira pendurada em um grande balão de tecido cheio de ar quente, permitindo-a de flutuar. Um balão tem uma área de 3m por 3m e tem deslocamento de Voo 9 metros.

Barco. Uma grande tecnologia capaz de transportar pessoas por rios, lagos e até mesmo oceanos. Ele tem peso 10, pode ser carregado por um ser e suporta até 2 seres. O barco tem deslocamento de natação 9 metros + (Força * 1,5) de quem estiver remando. Existem versões maiores deste item, porém se torna incapaz de ser carregado, possuindo valor XX consegue suportar a até 5 seres, possuindo valor XX consegue suportar até 15 seres e por fim, possuindo valor XX consegue suportar até 50 seres.

Bicicleta. Um meio de transporte simples e comum, por conta de seu baixo preço. Uma bicicleta tem peso 5, pode ser carregada, possui deslocamento de 9 + o Atletismo do piloto * 1,5 metros e é capaz de levar duas pessoas. Se for treinado em Acrobacia, a chance de um acidente por não usar as mãos diminui para 25% (1 em 1d4).

Caminhonete. É um veículo capaz de levar duas pessoas nos acentos da frente, fornecendo RD 5 (exceto Mental), e na parte de carga é capaz de levar quatro pessoas, fornecendo RD 2 (exceto Mental).

Carro. Um carro simples, com deslocamento de 24m (12q) e espaço para até 5 seres. Na mala de um carro, é possível armazenar até 20 espaços de item.

Carroça. Um veículo de

Tanque. É um veículo capaz de levar sete pessoas. É um veículo muito difícil de ser usado por agentes, mas caso soldados estejam usando em um confronto com outro exército, o veículo se torna viável. O veículo não fornece redução de dano pois todos as pessoas dentro dele não são capazes de sofrer dano direto. É possível que três pessoas entrem dentro de um tanque.

Avião. É um veículo capaz de levar entre duas até oito pessoas. É incomum dos agentes usarem aviões, normalmente pagando para que uma empresa os leve, porém em situações perigosas, isso pode ser a última esperança.

Combate

O meio de combate ocorrerá principalmente por ataques a distância, a Defesa do alvo sempre se altera, como se estivesse mantendo o controle do veículo na estrada ou rua. O atacante deve fazer o ataque com Pontaria para ataques à distância ou Ocultismo para poderes, ambos contra um teste de Pilotagem do piloto somado a Defesa do veículo. Por exemplo, caso um ataque a distância seja feito contra uma pessoa pilotando um veículo médio, ela faz um teste de Pilotagem e soma +3, caso o ataque acerte, causa o dano normalmente.

Para poderes que afetam somente uma pessoa, ainda é necessário ter que ultrapassar a Defesa do veículo, contando como condição ruim para a execução de poderes. Para armas de ataque à distância, mais comumente para armas de fogo, você realiza o ataque normalmente e o dano será dado em um único alvo no veículo. Para ataques corpo-a-corpo, é necessário que o atacante realize um teste de Acrobacia oposto a um teste de Pilotagem do piloto do veículo que está atacando, caso tenha um sucesso, consegue pular de um veículo para o outro e realizar ataques corpo-a-corpo normalmente contra o veículo ou contra seres dentro do mesmo. Para voltar para o veículo que estava antes é necessário um teste de Acrobacia (DT 10).

Atropelamentos

Por mais que não seja uma coisa boa, algo que vem com a utilização de veículos é a capacidade de gerar e sofrer acidentes, e que por sinal, são comuns, já que seres são falhos. Um ser que esteja pilotando um veículo pode fazer um teste de Pilotagem oposto a um teste de Reflexos de um alvo, para atropelar ele com o que estiver pilotando. Cada tipo de veículo e montaria fornece um dano diferente, mas todos eles seguem a seguinte fórmula: número de quadrados deslocados nesta rodada até chegar no alvo vezes o dado de dano do veículo. Caso o alvo seja maior que o veículo, o veículo irá quebrar e você sofrerá metade do dano que causou, caso ele seja menor, o alvo irá sofrer metade do dano normal e o veículo irá sofrer 5 vezes o dano referente ao dado dele enquanto você irá sofrer $\frac{1}{4}$ do dano que ele causar. No caso de motos, você sempre sofre o dobro do dano indicado, já no caso de cavalos, você não sofre dano. No caso de aviões ou helicópteros, todos os tripulantes sem alguma Exposição ao paranormal devem rolar 1d100, todos que rolarem 100, sobrevivem, os demais morrem, para pessoas que possuem Exposição, sofrem o dano indicado. Os dados de dano referentes a estes veículos são:

Avião. 2d12 de dano (Metade de fogo e metade de impacto).

Balão. 1d4 de dano de fogo.

Barco. 1d6 de dano de impacto.

Carro. 1d10 de dano de impacto.

Carroça. 1d3 de dano de impacto.

Cavalo. 1d2 de dano de impacto.

Dirigível. 2d4 de dano de fogo.

Moto. 1d4 de dano de impacto.

Helicóptero. 1d20 de dano de corte

CORPOS ANIMADOS

Por mais que o sistema em um todo foque completamente no paranormal e nos maus que ele é capaz de trazer para nosso mundo, a partir de suas anomalias e cultos, existe um fator que é pouco explorado, que possui o potencial para superar ambos esses conceitos quando se trata de aterrorizar o nosso mundo a partir do paranormal, a ciência. Por mais que o Inexistente não possa ser explicado a partir de teorias daqueles que estudam o universo, ele pode ser utilizado para potencializá-las. Uma das formas mais aterrorizantes e eficiente para que isso ocorra, são os *Corpos Animados*, carcaças criadas a partir de material biológico e tecnologia alimentados pelo Inexistente, permitindo que se movam e "vivam."

Construindo um Corpo Animado

Ao criar um corpo animado, é preciso definir todas as suas características, para que sua ficha possa ser desenvolvida e utilizada. Cada Corpo Animado é um ser independente, tendo suas próprias ações e iniciativa. Normalmente suas mentes não possuem consciência. A princípio, criar um Corpo Animado leva um mês e necessita um teste de Ciências (DT 8 + 2 vezes sua capacidade). Caso falhe, não será possível criar vida naquele corpo. Se falhar por 2 pontos ou mais, os materiais utilizados são perdidos no processo. As características a seguir definirão a ficha e habilidade do Corpo Animado, podendo, inclusive, alterar este teste.

Características Padrão

Por mais diferentes que sejam os Corpos Animados que podem ser criados, existem algumas de suas características que seguem um padrão. Portanto, caso nenhuma habilidade diga o contrário, o corpo animado irá possuir:

Atributos. For 0, Des 0, Con 0, Pod 0, Int -1, Sab -1 e Car -1.

Defesa. 7 + Destreza.

Deslocamento. 6m.

Exposição. Cada grau de capacidade de um corpo animado equivale a 10% de Exposição.

Pontos de Poder. 2 + Poder por grau de capacidade.

Pontos de Vida. 5 + Constituição por grau de capacidade.

Pontos de Sanidade (se houver). 2 + Sabedoria por grau de capacidade.

Treinamento em Perícias. 3 + Inteligência.

Tempo de Fabricação

Mesmo que exista um tempo pré-definido para se criar um Corpo Animado, é possível diminuir ou aumentar este tempo conforme sua necessidade. Caso crie o Corpo Animado em um dia, a DT em +10. Se criar em uma semana, aumentará em +5. Ao criar em 1 ano, diminuirá em 5. Por fim, caso leve 10 anos para criar o Corpo Animado, a DT será diminuída em 10.

Moldes

Para criar um Corpo Animado, é preciso primariamente decidir qual será o molde utilizado para gerar seu corpo, que tipo de ser irá servir de inspiração para que esta criatura seja criada. Escolha um dos tipos listados a seguir, esta decisão definirá as principais estatísticas do Corpo Animado.

Alado. O ser gerado se assemelha a uma ave ou morcego, possuindo duas patas traseiras e um par de grandes asas. Por isso, ele possui deslocamento de voo 9m e duas armas naturais de Garra, que causa 1d6 de corte (crítico 9/+1d). Além disso, recebe +2 em Destreza e visão na penumbra.

Amorfo. Você cria um ser de forma indefinida, podendo se modular ao ambiente ao seu redor, como um molusco ou até mesmo uma espécie de muco. Por sua existência incomum e corpo de forma indefinida, ele recebe imunidade à crítico e +1 em Constituição. Além disso, recebe Percepção às Cegas e um tipo de deslocamento entre escalada 9m e natação 9m. Seres amorfos recebem +7 em testes de Fortitude contra efeitos (exceto mentais, elementais e vibrações sonoras).

Artrópode. Você cria um ser semelhante a um aracnídeo ou a um inseto. Possuindo um exoesqueleto. Por isso, recebe RD 10 a dano (exceto mental e elemental), deslocamento de escalada 9m e um bônus entre: +2 em Força, deslocamento de voo 12m e deslocamento de natação 12m (este bônus acompanha a capacidade de respirar embaixo d'água). Por fim, recebe uma arma natural de Mordida ou

Pinça, que causa $1d12$ de corte (crítico +2d) e +3m de deslocamento. Artrópodes possuem uma estrutura de articulações mais simples em seus corpos que os demais seres, fazendo com que se quebrem com maior facilidade. Por isso, recebem apenas metade de seus PV por tamanho.

Bípede. A aparência do ser criado se assemelha ao de um humano, possuindo dois braços e duas pernas. Este é o tipo de Corpo Animado mais comum criado. Ele possui +1 em Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma, possui a capacidade de manipular e vestir objetos, como se fosse um personagem comum e pode falar. Por fim, recebe +3m de deslocamento.

Pisciforme. Você cria um ser que possua uma poderosa cauda e barbatanas, tendo aparência próxima a de um peixe ou cetáceo. O Corpo Animado criado possui deslocamento de natação 15m e a capacidade de respirar embaixo d'água. Além disso, ele recebe uma arma natural de Mordida, que causa 2d8 de perfuração (crítico 9/+2d). Entretanto, não possui deslocamento comum, mas tem Visão no Escuro 30 metros ou Percepção às Cegas 12 metros.

Quadrúpede. A criatura gerada se assemelha a um animal quadrúpede, como um bovídeo, canino ou felino. Tendo quatro patas e normalmente uma cauda. Por isso, recebe +9m de deslocamento, +2 em Força, +1 em Destreza e +1 em Constituição. Além disso, recebe uma arma natural de Mordida, que causa $1d12$ de perfuração e duas armas naturais de garra, que causam $1d6$ de corte (crítico 9). Alternativamente, pode em vez de receber tais armas, receber RD 10 a dano balístico, de corte e de impacto. Por fim, recebe ou faro, ou visão na penumbra.

Serpentiforme. Semelhante a uma minhoca ou serpente, o ser não possui patas, se movimento a partir de movimentos rastejantes. O Corpo Animado criado recebe deslocamento de escavação 3m, +1 em Destreza, +2 em Força, +3 em testes de Furtividade, +3 em testes de agarrar e uma arma natural de Mordida, que causa $1d12$ de perfuração (crítico 9). Por fim, recebe Percepção às Cegas 21 metros.

Tamanho

Após definir o molde utilizado, é preciso definir qual será o escopo do ser criado, definindo qual será seu tamanho e quanto material será necessário para isso. Esta decisão definirá também o valor base de PV que o Corpo Animado terá. Escolha um dentre os tamanhos a seguir.

CONTROLANDO CORPOS ANIMADOS

Normalmente, Corpos Animados não possuem uma consciência própria ou possuem a capacidade de agirem sozinhos, sendo apenas carcaças sem vida. Caso queria que seja possível controlá-los, é preciso injetar nos mesmos um módulo de controle. Existem três tipos de módulos, sendo eles:

Controle Digital

Você cria um circuito no interior do corpo do ser criado, para poder controlá-lo totalmente. Controlar um Corpo Animado é uma ação de movimento. Fazer isso aumenta a DT em +3 e muda o teste realizado para Tecnologia. Além disso, efeitos que desliguem objetos tecnológicos também afetarão o Corpo Animado.

Essência Paranormal

Você gasta um componente ritualístico na criação do Corpo Animado, fazendo com que o corpo seja controlado pelo Inexistente. Ele irá possuir um poder elemental à sua escolha do elemento utilizado (desde que cumpra seus pré-requisitos). Por fim, o teste para cria-lo muda para Ocultismo.

Mente Animal

Você insere uma mente no Corpo Animado, gerando uma consciência independente para o mesmo. Controlá-lo gasta uma ação de movimento e necessita de um teste de Adestramento oposto à Vontade do alvo. Caso seja a mente de um humano, o alvo recebe +1 em Carisma e Sabedoria, mas a perícia usada para controlá-lo se torna Diplomacia. Independentemente se for animal ou humano, se falhar no teste, existe a chance do ser rebelar-se contra você. Por fim, ao usar a Mente Animal em um Corpo Animado, ele passa ter pontos de Sanidade.

Minúsculo. É necessária 1 porção do material escolhido para ser criado, possui 5 PV base e -5 PV por grau de capacidade. Por fim, diminui a DT do teste de fabricação em 5.

Pequeno. São necessárias 2 porções do material escolhido para ser criado e possui 10 PV base. Por fim, diminui a DT do teste em 3.

Médio. São necessárias 5 porções do material escolhido e +5 PV por grau da capacidade.

Grande. São necessárias 10 porções do material escolhido para ser criado, possui 50 PV base e +10 PV por grau de capacidade. Por fim, aumenta a DT do teste de fabricação em 3.

Enorme. São necessárias 20 porções do material escolhido para ser criado, possui 100 PV base e +20 PV por grau de capacidade. Por fim, aumenta a DT do teste de fabricação em 5.

Colossal. São necessárias 50 porções do material escolhido para ser criado, possui 250 PV base e +50 PV por grau de capacidade. Por fim, aumenta a DT do teste de fabricação em 10.

Materiais

Esta característica definirá qual o material que o Corpo Animado será feito. Cada porção de material ocupa 2 espaços e seu Custo é definido conforme o material. É possível utilizar dois materiais na criação de um Corpo Animado, fazendo com que recebe ambos os seus benefícios. Entretanto, isso aumentará a DT de fabricação em +5 e precisará que porções de cada material igual à 1 + metade das porções necessárias para a fabricação do Corpo Animado. Por exemplo, ao criar um Corpo Animado de tamanho médio, é necessárias 5 porções normalmente, porém com dois materiais, será 3 de um tipo de material e 3 do outro escolhido.

Cadáveres. O Corpo Animado é constituído de cadáveres humanos ou de animais, o tornando poderoso. Escolha uma perícia e uma habilidade de classe ou de antepassado que o Corpo Animado cumpra os pré-requisitos. Ele se tornará treinado na perícia escolhido e receberá o poder. Além disso, recebe +1 em Constituição. Não é possível adquirir este material normalmente, sendo preciso de corpos que tenha recentemente para serem utilizados (até 1 mês antes no início da fabricação do ser).

Fibra de Carbono. O corpo criado é mais leve e resistente. O Corpo Animado recebe +5 em Defesa, +6m de Deslocamento, +2 em todos os atributos físicos. Por fim, recebe RD 10 (exceto mental e elemental), +3 em testes de resistência e +10 em rolagens de dano. Cada porção de fibra de carbono é um item de Custo 20.

Madeira. Ao construir um Corpo Animado de madeira, você gera um ser leve e modular, mas também consideravelmente barato. O Corpo Animado recebe +1 em Destreza e Constituição, mas sofre

vulnerabilidade à dano de fogo. Cada porção de madeira é um item de Custo 0.

Metal. Usufruindo de múltiplos mateias resistentes, você cria um ser mais resistente e poderoso. O Corpo Animado recebe +3 em Defesa, +2 em Força e Constituição e vulnerabilidade à dano de eletricidade. Por fim, ele recebe RD 5 (exceto mental e elemental) e +5 em rolagens de dano. Cada porção de metal é um item de Custo 10.

Pedra. Você cria um ser resistente, mas pesado. O Corpo Animado funciona como se fosse de Metal, mas sofre -1 em Destreza e tem seu deslocamento reduzido à metade. Cada porção de pedra é um item de Custo 0.

Capacidades

As capacidades de um Corpo Animado definem seu nível de poder, podendo ser definidas de 0 a 10. A cada grau de capacidade que um Corpo Animado Possuir, ele recebe um dos benefícios a seguir. Caso não especificado o contrário, cada benefícios só pode ser escolhido uma vez.

Aprendizado Útil. Você recebe uma habilidade de classe à sua escolha (exceto habilidades de subclasse). É possível escolher esta capacidade múltiplas vezes para habilidades diferentes.

Aprimoramento Corporal. Você aumenta dois atributos do Corpo Animado em +1. Esta capacidade pode ser escolhida múltiplas vezes.

Armamento Extra. O Corpo Animado recebe uma arma natural extra de dano 1d12 (crítico 9). O tipo de dano deve ser escolhido entre corte, impacto e perfuração. Além disso, o Corpo Animado adiciona +1d em seus acertos críticos.

Articulações Ágeis. O corpo criado é mais rápido e efetivo, possuindo +3 em Defesa e +3m de deslocamento. Pré-requisito: Destreza 2.

Aura Intimidadora. O ser criado tem uma aparência assustadora. Ele recebe treinamento em Intimidação, caso já possua, recebe +3 em testes com esta perícia. Além disso, no início de cada cena, deve rolar um teste de Intimidação, todos os seres que possam vê-lo, devem realizar um teste de Vontade (DT igual ao resultado do seu teste). Aqueles que falharem, sofrerão 1d10 + 1d10 para cada ponto de Carisma que possuir de dano mental e ficarão abalados.

Carapaça Revestida. Você reforça o Corpo Animado, o tornando mais resistente. Ele recebe +2 PV por grau de capacidade e RD igual à 5 + Constituição (exceto mental).

Combinação Mística. Você combina dois moldes ao criar o Corpo Animado, fazendo com que ele recebe todos os efeitos de ambos os tipos de molde. A partir desta combinação, você gera um ser místico, como um centauro ou um dragão. Esta capacidade conta como se fossem duas.

Conhecimento Originário. O Corpo Animado possui resquícios das memórias que já possui no passado. Por isso, ele recebe uma habilidade uma perícia de um antepassado. Pré-requisito: Mente Animal.

Devastador. O Corpo Animado passa a somar o dobro de sua Força em rolagens de dano. Além disso, ao realizar um acerto crítico, este valor será multiplicado junto aos dados de dano. Por exemplo, se possuir 4 de Força e crítico +3d, terá o dano aumentado em +24, ao invés de +8, ao realizar o acerto crítico.

Foco Total. Escolha uma perícia, o Corpo Animado recebe +3 em testes com esta perícia. É possível adquirir esta capacidade múltiplas vezes para perícias diferentes.

Grau de Treinamento. O Corpo Animado recebe treinamento em um número de perícias igual a 1 + Inteligência. Caso tenha capacidade 3 ou superior, pode utilizar este efeito para aumentar o grau de treinamento de perícias para experiente. Se possuir capacidade 6 ou superior, pode fazer o mesmo para aumentar o grau de treinamento para versado. Esta capacidade pode ser escolhida múltiplas vezes.

Interior Pútrido. Você utiliza alguma espécie de gás ou ácido para manter o Corpo Animado funcionando. Sempre que sofrer dano de um ataque corpo a corpo, o ser que atacou o Corpo Animado irá sofrer dano químico igual ao dobro da Constituição do Corpo Animado. Além disso, sempre que realizar um ataque, pode gastar 3 PP para injetar este gás ou ácido no alvo do ataque. Ao fazer isso, ele sofrerá 2d8 de dano de ácido + 1d8 por grau de capacidade que o Corpo Animado possuir (Fortitude DT igual ao ataque reduz à metade).

Molde Potencial. Você cria um molde no Corpo Animado, permitindo que um item seja acoplado à ele. Enquanto ele estiver com o item acoplado, o Corpo Animado receberá os bônus por vestir ou empunhar o item determinado. É possível trocar o item acoplado com uma ação completa. Pré-requisito: Tamanho médio ou superior.

Potencial Paranormal. O Corpo Animado aprende a utilizar um poder de uma estrela. Caso tenha Capacidade 2 ou superior, este pode ser um poder de duas estrelas. Caso tenha Capacidade 4 ou superior, este pode ser um poder de três estrelas. Caso tenha Capacidade 5 ou superior, este pode ser um poder de quatro estrelas. Caso tenha Capacidade 7 ou superior, este pode ser um poder de cinco estrelas. Caso tenha Capacidade 9 ou superior, este pode ser um poder de seis estrelas. Por fim, caso possua Capacidade 10, este pode ser um poder de sete estrelas. Esta capacidade pode ser escolhida múltiplas vezes para poderes diferentes. Pré-requisito: Essência Paranormal.

Precisão Apurada. Você torna o ser criado mais preciso e efetivo em suas ações. Fazendo com que recebe +1 em Inteligência e +1 em sua margem de ameaça.

Retalhador. Você potencializa a capacidade devastadora de ataques do Corpo Animado. Ao realizar uma ação de atacar com uma arma natural, pode gastar 2 PP para realizar um ataque extra com outra de suas armas naturais. Caso gaste uma ação completa e 5 PP, poderá realizar uma ação de atacar em que ataque com todas suas armas naturais simultaneamente. Pré-requisito: 2 Armas Naturais ou mais.

Treinamento Guiado. O Corpo Animado é guiado a um conhecimento que você ou um aliado possua. Ele receberá primeira habilidade de uma subclasse que possua. Para cada 2 graus de capacidade que possuir, pode adquirir esta capacidade novamente para receber a próxima habilidade da subclasse.

Consertando Corpos Animados

Corpos Animados não morrem, eles apenas são quebrados, só podendo ser utilizados novamente após serem consertados. Consertar um Corpo Animado é um teste de Ciências (DT igual ao teste para fabricá-lo diminuído em 10) e necessita do gasto de uma quantia de porções de materiais igual à metade das utilizadas em sua fabricação. É possível alterar a DT deste teste mudando o tempo de fabricação utilizado.

TREINAMENTO POR ORGANIZAÇÕES

No meio dos cidadãos comuns que vivem dentro do nosso universo, existem aqueles que fazem parte de um grupo especial, uma organização que sabe dos efeitos e dos eventos que rondam o *Inexistente*. Esses grupos são chamados de Organizações Paranormais e elas representam todos os personagens, principalmente em questão de equipamentos, já que são os responsáveis por prover os itens necessários para que os agentes vão bem preparados para suas missões.

Por padrão, as classes e habilidades vindas dela já são o treinamento realizado pelas organizações paranormais nos personagens, porém esta regra adiciona mais algumas habilidades que os personagens podem pegar conforme aumentam de RANK, mostrando que o personagem está se tornando cada vez mais importante e conscientizado no que sua organização paranormal quer fazer.

Se estiver usando essa regra, você deve escolher uma organização paranormal do seu personagem, e você ganha acesso a algumas habilidades exclusivas delas, podendo escolher uma habilidade no RANK D, outra no RANK B e por fim no RANK S, totalizando as três habilidades. Você perde todas as habilidades quando sai da organização.

Ápice dos Predadores

Uma organização fundada por um ex-militar. A organização utiliza do roubo e da venda de artefatos e objetos elementais como meio de conseguir dinheiro para financiar seus membros, mas também um estudo macabro que permite dar poderes aos seres humanos. Essa organização foi desfeita após a morte de seu líder, Tubarão Branco. Porém, alguns membros ainda continuam ativos, esperando que a Ápice retorne.

Estoque dos Predadores. Você fez parte do grupo de vendas da Ápice e por azar, nem todos os dias as vendas eram das melhores, por isso, não conseguiu evitar de ficar com um dos itens para você. Você recebe um item encantado de Transformação a sua escolha ou pode escolher encantar algum item seu com o elemento de Transformação

Estudo do Medo. Ao entrar para Ápice, você resolveu ampliar as pesquisas de modo a ajudar seus companheiros e acabou notando que grande parte de sua força vem de um elemento estranho, a *Transformação*. Você recebe treinamento com Ocultismo, se já é treinado, recebe +1 no teste e você automaticamente passa em testes de sanidade contra anomalias de transformação ou que tenham transformação em seus elementos secundários. Além disso, uma vez por missão, você pode escolher um superpoder do elemento de Transformação e usá-lo normalmente até o fim da missão, porém gasta pontos de Sanidade ao invés de PP.

Mutação Animalesca. Um dos processos mais comuns dentro da Ápice é de fazer com que seus membros se tornem poderosos através de mutações com o elemento de *Transformação*, lhe dando características de um animal de sua escolha, porém a escolha do animal é permanente. Uma vez por cena, você pode gastar 3 PP e ativar essa forma, ficando uma mutação bizarra entre um animal e um humano, porém ainda são. Você ganha +3 em testes de ataque, +5 em rolagens de dano e 30 PV temporários até o fim da cena. Porém, ativar essa forma é doloroso e te desgasta, perdendo 1d6 pontos de sanidade. Além disso, você aumenta em 1 a sua afinidade com *Transformação*.

Calamar Enterprises

Uma das maiores empresas farmacêuticas comandada por Antônio Calamar, não apenas focada em farmacêuticos, mas também possui uma força tática na qual luta constantemente contra a Malplena em São Paulo e distribui imunossupressores não apenas para São Paulo, mas para o mundo todo.

Analizar Ferimentos. Tendo um contato com ferimentos, você sabe exatamente como continuar os seus ataques. Quando acerta um ataque, você pode gastar 1 PP para fazer com que o alvo fique sangrando.

Kit de Medicamentos. Por ser uma empresa farmacêutica, os seus agentes tem um estoque adicional de medicamentos para levar em suas missões. No início de uma missão, você pode escolher levar

dois medicamentos que não custam nos seus PC. Além disso, você se torna treinado em Medicina, se já é treinado, recebe +1 no teste.

Treinamento Médico. Os cursos médicos te ensinaram a receber o máximo de uma situação de cura quando possível. Uma vez por missão, você pode escolher maximizar uma cura que recebe ou que está fazendo.

Crow Eyes

Organização misteriosa na qual foi responsável por mostrar ao mundo todas as pesquisas da Ordem e os elementos. Uma organização que trabalha por debaixo dos panos onde qualquer pessoa pode ser da organização, você pode ter cruzado na rua com um dos agentes, mas nunca saberia...

Abaixar a Poeira. Todos os agentes da Crow Eyes estão sempre preparados para abaixar a poeira. Em uma situação ruim como policiais estarem indo atrás de você e seus companheiros ou ter feito algo que chamou muita atenção, você pode uma vez por campanha com 1 minuto ligar para o alto-escalão e pedir para que te ajudem nisto. Eles iram dar um jeito, não importa como, porém isso não vem sem um preço, você perde 10 Pontos de Influência.

Anonimato. Você foi um dos informantes da Crow Eyes, sempre sabendo como passar escondido nas situações certas. Você recebe +1 em Diplomacia, Enganação e Furtividade.

Implantar Disfarce. Uma vez por missão, você pode gastar 3 PP para fazer com que a Crow Eyes te ingressasse em alguma empresa, gangue ou instituição. Ao fazer isto, você recebe uniforme e alguns outros documentos para poder se passar por essa pessoa que a Crow Eyes, recebendo +5 em Enganação para se passar por ela.

Ordem das Estrelas

A Sociedade Tática de Avaliação e Relatos Sobrenaturais ou S.T.A.R.S é uma das primeiras organizações criadas para proteger diretamente os inocentes do Inexistente e seu líder, Senhor E, sempre busca novos agentes para ajudar nessa empreitada contra os perigos.

Desconto da Gabriele. Gabriele, a assistente e recepcionista da Ordem tem um carinho especial com todos os agentes e pode "escapar" alguns itens em alguns casos especiais. Você ganha +10 PC e pode colocar uma modificação a mais em algum item a sua escolha, mas ainda tem de pagar os custos.

Intensivão da Ordem. Você ficou tempo o suficiente ouvindo algumas apresentações para adquirir um conhecimento amplificado. Você recebe treinamento em duas perícias a sua escolha e quando faz um teste com alguma delas, pode gastar 2 PP para fazer o teste com vantagem.

Salvar Todos. O Senhor E te ensinou, o que mais importa é salvar o maior número de pessoas possíveis. Você se torna treinado em Iniciativa, se já é treinado, recebe +1 e toda vez que usa a reação proteger, você recebe 1 PP temporário que dura até o fim da cena.

Organization of Prevention and Protection

A O.P.P. é uma organização europeia que já foi gigantesca em suas eras de ouro. Hoje, liderada por um antigo cavaleiro chamado Sir Roland, busca a aceitação legal de novos membros, principalmente agora que está lidando para evitar uma possível guerra elemental e ainda contra anomalias que estão voltando a sua alta com o medo de uma guerra mundial.

Armas de Ouro. A era de ouro da O.P.P. fez com que diversas armas brancas fossem fabricadas e com qualidade alta. Você recebe uma arma corpo a corpo com uma modificação a sua escolha.

Pedido de Ajuda. Tendo vários membros, a O.P.P. sempre tem alguém a disposição para suporte. Uma vez por missão, você pode chamar algum aliado para lhe auxiliar. Se essa habilidade pode ser utilizada, fica a critério do mestre.

Personagens sem Exposição

Nem todos os personagens que são controlados pelos jogadores já tiveram um contato com o *Inexistente*, muitas vezes sendo apenas pessoas comuns e que, por conta do azar ou do destino, vão ter eventos caóticos acontecendo em breve.

A história sobre esses personagens sem nenhum tipo de *Exposição* pode ser especialmente aterrorizante, afinal de contas, não vão conseguir lidar com as situações do mesmo jeito que os agentes já treinados iriam!

Para isso, os jogadores devem criar personagens com 0% de *Exposição*, ou seja, não tiveram nenhum contato com o *Inexistente* e não tem treinamento de agentes (no caso, se estiver usando *Nível de Experiência* e *Nível de Exposição*, eles são nível 0).

Uma aventura com personagens sem *Exposição* vai ser bem diferente das com os agentes normais, tomando um rumo bem mais investigativo, suspense e terror, já que não vão conseguir lutar frente a frente com elas que nem um agente normal.

Outra coisa importante de se notar é que por conta de não terem *Exposição* alguma, mesmo que os seus personagens sejam proeminentes de receber uma *Individualidade*, eles vão iniciar sem ela, já que ainda não acenderam para desperta-la. Bem, para criar um personagem desse jeito, siga os passos abaixo:

Crie um conceito: Como normal. Porém lembre-se de que você ainda não conhece o paranormal e ainda não teve contato algum com a Ordem.

Sem Poderes: O seu personagem ainda não tem poderes e não pode se aproveitar disso, logo ele vive uma vida completamente normal. O mestre pode definir que de algum modo você já tenha o seu poder.

Escolha seus Atributos: Você começa com todos os atributos em 0. Porém, por não ter recebido treinamento, recebe apenas 5 pontos para distribuir ao invés de 7. Você ainda pode reduzi-los para adicionar em outros.

Escolha seu Antepassado: Como normal. Note que, como você ainda não ingressou na organização, ele pode representar o que você faz hoje.

Escolha sua Classe: Você deve escolher a classe sobrevivente, descrita a seguir. Esses personagens possuem 0% de *Exposição* e sua evolução é medida em estágios. Um sobrevivente começa no estágio 1

e, no fim de cada missão, sobe um estágio, em vez de aumentar sua *Exposição* ou nível.

Escolha seu Equipamento: Não usa o sistema de RANKs. Em vez disso, escolha um item de custo 10 e quantos itens de custo 0 quiser, desde que sejam itens que você pudesse ter em seu antepassado. Por exemplo, um civil dificilmente teria uma katana ou uma granada.

Límite de PP: Como um sobrevivente, seu limite de PP é sempre 1, em qualquer estágio.

O Sobrevivente

Pontos de Vida	9 + Constituição
A cada novo estágio	2 + Constituição
Pontos de Poder	2 + Poder
A cada novo estágio	2 + Poder
Pontos de Sanidade	9 + Sabedoria
A cada novo estágio	2 + Sabedoria
Perícias Treinadas	2 + Inteligência
Proficiências	Armas Simples

Os Estágios do Sobrevivente

Estágio	Habilidades
1	Empenho
2	Subclasse (1º Habilidade)
3	Aumento de Atributo
4	Subclasse (2º Habilidade)
5	Acesso

Habilidades de Classe

Empenho: Você pode não ter treinamento especial, mas compensa com dedicação e esforço. Quando faz um teste de perícia, você pode gastar 1 PP para receber +1 no teste.

Subclasse: No 2º estágio, você pode escolher uma das subclasses de sobrevivente (durão, esperto ou esotérico) e recebe a primeira habilidade da subclasse. No 4º estágio, você recebe a segunda (e última) habilidade dela.

Aumento de Atributo: No 3º estágio, você 2 pontos para distribuir entre seus atributos. Você não pode aumentar um atributo desta forma além de 3. Note que, se você aumentar Constituição, aumentará seus PV, se aumentar Poder, aumentará seus PP, se aumentar Inteligência, ganhará uma perícia nova e se aumentar Sabedoria aumentará seus PS.

Aceso: O seu personagem já passou por experiências o suficiente para que o *Inexistente*, o *Poder* toque e permite que a verdade sobre seu próprio ser seja alterada da forma que ele quiser. O seu personagem recebe uma *superpoder*, de acordo com a vontade de seu jogador. Isso vai mudar (e muito!) como o personagem age e interage com o mundo, já que ter um *superpoder* abre a porta para um mundo de oportunidades gigantescas!

É importante que o *superpoder* que ele receba tenha algo a ver com a sua história, seja com a sua personalidade, seja com os motivos que o fez chegar até o 5º estágio ou simplesmente uma vontade que sempre esteve escondida em seu ser.

Junto do *superpoder*, o personagem recebe uma habilidade de poder a sua escolha, que envolva o *superpoder* e a sua verdade. Para mais detalhes, veja *Superpoder e Criação de habilidades de poder*.

Subclasses de Sobreivente

Atlético

Se ninguém for capaz de lhe alcançar, não existe motivo para temê-lo, por isso, você corre com tudo que tem.

Estágio 2 – Pernas de Aço: Você recebe +1,5m de Deslocamento. Este bônus aumenta em +1,5m ao atingir o 4º estágio.

Estágio 4 – Fugindo Para Viver. Caso esteja fugindo, você irá receber +2 em testes de Acrobacia e Atletismo.

Compreensivo

Você é uma pessoa racional, buscando sempre manter todos calmos em situações desesperadas, procurando sempre uma razão para que as coisas aconteçam.

Estágio 2 – Tá Tudo Bem: Você recebe vantagem em testes de acalmar pessoas.

Estágio 4 – Calma: Uma vez por missão, você pode gritar para que alguém retome a consciência, recuperando 1d8 de Sanidade + Sabedoria.

Desastrado

Sua sorte acaba por lhe salvar nas situações mais inusitadas. Talvez graças a ela, você foi capaz de sobreviver por tanto tempo, escapando sempre por um triz.

Estágio 2 – Erros Acontecem: Você já está acostumado a ter problemas por sua falta de sorte e talvez de coordenação motora, por

isso, errinhos bobos não irão lhe afetar com tanta facilidade. A cada vez que falha em um teste de Sanidade em uma missão, recebe 1 de RD mental.

Estágio 4 – Ops: Uma vez por cena, você pode ao falhar em um teste tropeçar no chão e passar automaticamente no teste. Entretanto, ao fazer isso, você fica caído (se estiver em um local elevado, você irá sofrer a pior queda possível).

Destemido

Você tem a coragem de enfrentar o perigo, não temendo encontrá-lo e sendo capaz de o enfrentar quando tal momento chegar.

Estágio 2 – Mente Corajosa. Você recebe +3 Pontos de Sanidade. A cada novo Estágio que adquirir, recebe +1 Ponto de Sanidade.

Estágio 4 – Coragem Inabalável. Você recebe 1 de RD Mental e ao realizar um teste contra algum efeito mental, pode gastar 1 PP para receber +2.

Durão

Você é um indivíduo resistente, que consegue se defender ou defender os outros em situações de perigo. Pode ser um atleta, segurança, trabalhador de construção civil etc.

Estágio 2 – Durão: Você recebe +4 PV. Quando subir para o 3º, recebe +2 PV.

Estágio 4 – Pancada Forte: Quando faz um ataque, você pode gastar 1 PP para receber vantagem no teste de ataque. Se você se tornar um duelista, perde esta habilidade, mas reduz o custo de ativação de *Poder de Ataque* em -1 PP.

Engraçadão

Você é alívio cômico de seu grupo, trazendo alegria em momentos difíceis.

Estágio 2 – Bom de Papo: Caso falhe em um teste de Diplomacia ou Enganação, pode gastar 1 PP para rolar novamente, desconversando o que havia falado.

Estágio 4 – Amenizador: Em situações de grande tensão, você é capaz de amenizar o clima com seus alto-astral. Uma vez por cena, você pode gastar 1 PP e uma ação de movimento para recuperar 1 Ponto de Sanidade de cada aliado.

Esperito

Você é um estudante, técnico, engenheiro ou outra pessoa equipada com conhecimento, inteligência e persuasão.

Estágio 2 – Esperto: Você se torna treinado em uma perícia adicional a sua escolha. Quando subir para o 3º, recebe mais uma.

Estágio 4 – Entendido: Escolha duas perícias que é treinado. Quando faz um teste de uma dessas perícias, você pode gastar 1 PP para somar Id3 no resultado do teste. Se você se tornar um especialista, perde esta habilidade, mas reduz o custo de ativação de *Perito* em -1 PP.

Esotérico

Você é uma pessoa ligada com aspectos espirituais do mundo, como religiões, astrologia e cartomancia, ou apenas possui um sexto sentido em relação ao paranormal e ao *Inexistente*.

Estágio 2 – Esotérico: Você pode gastar uma ação padrão e 1 PP para sentir energias paranormais em alcance curto. Isso pode dar alguma pista em uma investigação ou alertá-lo de algum perigo iminente. O mestre dirá quais informações você consegue obter, se houver.

Estágio 4 – Iniciado: Você recebe parte do toque do *Inexistente*, o Poder ainda não sabe se você é digno o suficiente de receber as redeas do *Universo*. Você aprende uma habilidade de poder de ☆ relacionado a uma ideia de *Superpoder* que tiver. Se você se tornar um *Individualista*, soma esta habilidade junto com as outras que aprender.

Figura Religiosa

Você já possuía noção da existência do Paranormal, existindo para enfrentá-lo a partir de sua fé. Com ela, você se tornou uma figura de autoridade.

Estágio 2 – Lendas Esquecidas: Você recebe treinamento em Religião. Caso já possua, pode ao gastar uma ação de descanso, para realizar um teste para identificar anomalia, item elemental ou poder com Religião em vez de Ocultismo, recebendo um bônus de +3 em seu teste.

Estágio 4 – Crenças de Proteção: Você é capaz de utilizar suas crenças religiosas para proteger os outros com sua fé. Ao

gastar uma ação completa e 2 PP, pode realizar rezas, fazendo um teste de Religião (DT 10). Se passar, irá fornecer +1 em testes de resistência para todos seus aliados em alcance curto. O bônus aumenta em +1 para cada 10 pontos que superar a DT.

Furtivo

A melhor forma de sobreviver a um perigo, é não o encontrar e para isso, você aprendeu a se esconder.

Estágio 2 – Presença Imperceptível: Você é capaz de escapar por triz nas situações mais perigosas. Uma vez por missão você é capaz de gastar 3 PP para passar em um teste de Furtividade que tenha falhado.

Estágio 4 – Permanecer Escondido: Sua facilidade em se manter escondido já lhe salvou em muitos problemas, fazendo com que sempre consiga triunfar perante tais adversidades. Caso esteja furtivo, você recebe +2 em testes de Furtividade.

Heroico

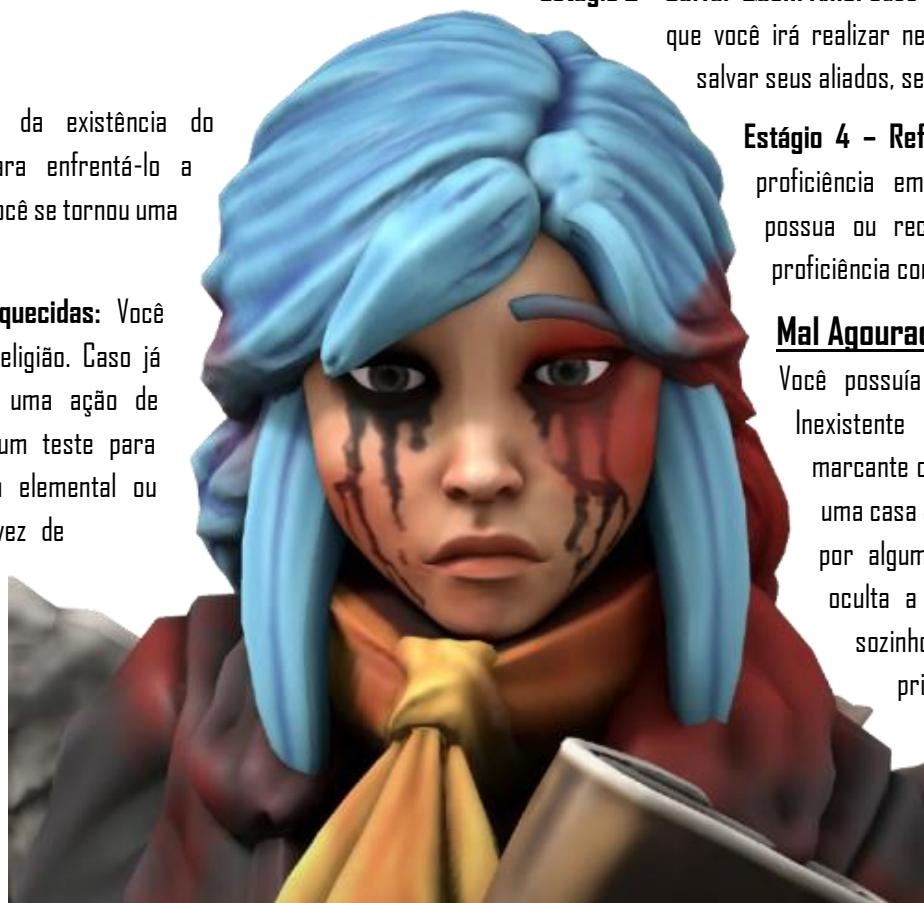
Em situações onde o desespero toma seu corpo, você se desloca em direção aqueles que mais precisam, dando sua vida para poder protegê-los.

Estágio 2 – Salvar Quem AMA: Caso se torne insano, todas as ações que você irá realizar neste estado serão focadas em salvar seus aliados, se sacrificando para fazer isso.

Estágio 4 – Reforço Protetivo: Você recebe proficiência em Armaduras Leves, caso já possua ou receba novamente, irá receber proficiência com Armaduras Pesadas.

Mal Agourado

Você possuía uma ligação prévia com o *Inexistente* antes de ter um encontro marcante com ele. Talvez tenha vivido em uma casa assombrada quanto criança, ou por algum motivo cinta uma presença oculta a todo momento em que está sozinho. De qualquer forma, após seu primeiro encontro com uma presença paranormal, algo despertou em você.



Estágio 2 - Despertar Simplório: Você aprende um superpoder de uma estrela à sua escolha.

Estágio 4 - Sentidos Revelados: De alguma maneira incompreensível, você pode pressentir o perigo e o caos. Caso uma anomalia ou item elemental esteja em alcance médio de você, seu corpo sente está presença, avisando que algo incomum está lá. Este efeito também detecta quando poderes ou habilidades elementais são usadas neste alcance.

Privilegiado

Você cresceu em um ambiente com muitas regalias, não tendo nenhuma dificuldade relevante em sua vida, não tendo grandes problemas para lhe afetar. Ou, pelo menos não até agora.

Estágio 2 - Equipamento Patrocinado: Pela ótima condição financeira de sua família, você possui mais recursos que os demais. Você recebe um item de custo 10 extra.

Estágio 4 - Ausência de Problemas: Acostumado a tudo dar, você se mantém sempre confiante no sucesso. Na primeira vez que falha em um teste em uma cena, pode gastar 1 PP para rerolar o teste.

Sabido

Você possui um conhecimento vasto, podendo ser bem útil ao se deparar com fatores incompreensíveis advindos de outro mundo.

Estágio 2 - Especialização: Escolha uma perícia, um número de vezes por missão igual a sua Inteligência, pode gastar 1 PP para rolar novamente um teste de perícia.

Estágio 4 - Saberes Somáticos: Tendo conhecimento em diversas áreas, você é capaz de deduzir instintivamente fatores de nosso mundo e do Inexistente. Ao realizar um teste de uma perícia baseada em Inteligência, pode gastar 2 PP para se tornar treinado nela. Caso se torne um Especialista, irá perder esta habilidade, mas o seu gasto de PP com Perito irá diminuir em 1 com estas perícias.

Salvador

Você é uma figura de apoio para aqueles desesperados, tendo algum conhecimento medicinal para auxiliar os feridos.

Estágio 2 - Torniquete: Você é capaz de tapar ferimentos simples de aliados. Uma vez por cena pode gastar uma ação de movimento e fazer um curativo rápido em um aliado adjacente. Ele irá recuperar 1d4 PV.

Estágio 4 - Recuperação Emergencial: Situação drásticas exigem medidas desesperadas. Você pode sofrer -2 em um teste de Medicina para salvar alguém para realizá-lo como uma ação de movimento.

Sortudo

Sua sorte acaba por lhe salvar nas situações mais inusitadas. Talvez graças a ela, você foi capaz de sobreviver por tanto tempo, escapando sempre por um triz.

Estágio 2 - Confiando na Sorte: Por confiar que tudo dará certo, você se esforça mais que os demais. Você recebe +2 PP. Quando atinge o 4º estágio, recebe +1 PP.

Estágio 4 - Sorte Salvadoria: Ao falhar em um teste de resistência em que seu resultado seja no máximo 2 pontos abaixo da DT, você poderá gastar 1 PP para rolar novamente.

Treinamento Especial

É possível mudar de sobrevivente para uma das três outras classes. Isso não é uma decisão do jogador, mas sim algo que depende da história. Por exemplo, o personagem pode ser treinado no meio do pesadelo que está vivendo por um agente mais experiente que decidiu fazer isso para ajudar as chances de sobrevivência, ou até mesmo, ser levado para base da Ordem e receber treinamento especial, podendo se tornar um duelista, especialista ou individualista. Nesse caso, na próxima vez que ele subir de estágio, em vez de subir como sobrevivente, se torna um personagem de 5% de Exposição da classe escolhida. Nesse momento, ele recebe os seguintes benefícios, conforme a classe escolhida.

Duelista: +8 PV; perícias: Fortitude ou Reflexos e Luta ou Pontaria; proficiências: Armas Táticas e Armaduras Leves e Pesadas; habilidades: Poder de Ataque.

Especialista: +4 PV, +1 PP, +4 PS; perícias: 6 a sua escolha; proficiências: Armaduras Leves; habilidades: Faz-Tudo e Perito.

Individualista: +2 PP, +8 PS; perícias: Ocultismo e Vontade mais 2 a sua escolha; habilidades: Libertação Elemental.

A partir disso, o personagem não sobe mais estágios como sobrevivente (mas mantém todas as habilidades já recebidas) e passa subir de *Exposição* normalmente.

Nível de Experiência e Nível de Exposição

Dentro do universo de **Stars**, a EXP de um personagem representa ao mesmo tempo sua experiência prática como agente e o quanto envolvido com o *Inexistente* ele está. Esta regra alternativa surge para poder separar esses dois tipos de “treinamento”, onde a Exposição ainda representa o quanto atrelado com o sobrenatural um personagem está, porém, a experiência prática e a competência geral do personagem passam a ser representada por uma nova característica: **Nível de Experiência**.

O nível de experiência de um personagem representa seu conhecimento a respeito das coisas do nosso *Universo*, como técnicas de combate, saber acadêmico e outros estudos mundanos. Ele substitui a Exposição em Benefícios por Exposição, como pré-requisitos de habilidades de classe (exceto em poderes elementais) e em efeitos de origens e habilidades de classe baseados em Exposição (como a de Sobrevivente). Para estas regras, considere que 1 nível equivale a 5% de Exposição.

Exemplo: A habilidade de classe de duellista *Reflexos Rápidos* tem como pré-requisito Exposição 30%. Nestas regras, esse requisito se torna nível 6. A habilidade *Desgarrado* fornece +1 PV e +1 PS a cada nível ímpar de Exposição. Nestas regras, isso se tornaria nos níveis 3, 5, 7 e adiante.

Todo personagem começa em nível 1 (equivalente a 5% de Exposição na regra padrão) e avança de nível conforme conclui missões. Assim, a cada vez que aumentaria 5%, ao invés disso, aumenta seu nível em 1.

Exemplo: Bruna é uma especialista de nível 1. Ao concluir uma missão, sobe para nível 2. Ela agora tem os PV, PP e DS de uma especialista de nível 2 (equivalente a 10% de Exposição na regra padrão).

Esta regra opcional foi criada para fazer com que alguns personagens que são fortes, não necessariamente precisem de uma forte conexão com o *Inexistente* para terem esse nível de força. O mesmo pode ser usado para o exemplo oposto, à vezes, alguém que sofreu muito com o *Inexistente* não vai ser sobrenaturalmente forte sem ter tido treinamento.

Separar os ganhos: Dentro dessa própria regra opcional, você pode diferenciar ainda mais os ganhos que os personagens tem de **Nível de Experiência** e **Nível de Exposição**.

Neste caso, você pode fazer com que quando um personagem suba de nível de experiência, ele ganhe em seus PV, PP e PS apenas os ganhos que aquela classe daria a ele e quando ele subir de nível de exposição, ganhe a cada 5%, o que os seus atributos dariam a ele.

Exemplo: Adrian é um duellista de nível 1 e 5% de Exposição. Ele tem 3 em Constituição, 1 em Poder e -1 em Sabedoria. Após concluir uma missão simples, apenas sobe para o nível 2, onde vai ganhar os bônus de aumento de nível do duellista, sem colocar seus atributos no ganho (+5 em PV, +4 em PS e +3 em PP). Caso chegue aos 10% de nível de Exposição, ganharia pelos seus atributos +3 de PV, +1 em PP e -1 em Sabedoria.

Isso faz com que tenha uma distinção ainda maior entre personagens que tem um nível de experiência alta só que baixa exposição dos que tem um nível de experiência e nível de exposição alto.

Progressão de Exposição

Conforme seu corpo e mente são tomados pelo *Inexistente*, um personagem desenvolve certas capacidades e poderes. Entretanto, isso vem com um preço, pois a *Exposição* ao paranormal pode alterar o próprio ser das pessoas, muitas vezes fazendo com que fiquem em formas debilitantes e horrendas, afastando-as da própria humanidade.

À medida em que a *Exposição* do personagem aumenta, ele sofre as alterações a seguir. Exceto quando indicado o contrário, todos esses efeitos são cumulativos.

O mestre pode também fazer com que essas alterações só começem a acontecer depois que um personagem faz uma *Passagem*, simbolizando o início da sua conexão com o *Inexistente*.

Alterações Gerais

25% de Exposição: Arrepios na espinha que precedem momentos importantes, deixa vus cada vez mais frequentes, pesadelos, cada vez mais vívidos. Uma sensação constante de estar sendo observado não por um, mas por vários seres. As pessoas que não sabem dos horrores já são consideradas apenas crianças para você, não sabendo o que tem do outro lado.

Você pode fazer testes de Ocultismo mesmo sem ser treinado na perícia. Se for treinando, recebe +1 em Ocultismo. Entretanto, você sofre -3 em uma perícia baseada em Carisma a sua escolha. Essa penalidade representa alguma pequena alteração física ou mental que o personagem desenvolve como reflexo de sua exposição, um trauma.

35% de Exposição: Eventos terríveis parecem acontecer especialmente com você, como se o Inexistente tivesse especificadamente te escolhido para sofrer tudo isso por algum motivo misterioso. Os segredos escondidos por trás de toda escuridão parecem ser constantes e sem fim, você já não sabe se consegue aguentar tudo que está passando sem perder uma parte de si mesmo no processo.

Escolha um de seus atributos (exceto Poder). Você soma o atributo escolhido em seu total de PP. Entretanto, seu corpo começa a apresentar um tipo de resistência aos comandos que vem do seu próprio cérebro, se movendo sozinho ou tremendo, e em outras, até recusando-se a se mexer; escolha entre sofre -3 em Atletismo, sofrer -1 em Reflexos e na Defesa ou em reduzir seu total de PV em 10%.

45% de Exposição: Tudo não parece ter fim e um sussurro constante parece vir no fim de seus pensamentos e sonhos, algo, ou melhor, alguém quer conversar e te entender ainda mais. As anomalias que você enfrenta e as suas manifestações não parecem ser tão diferentes, por mais que todas as vezes que a vê, ainda é um horror diferente do outro. Você está ficando mais forte e você sabe disso, a conexão com algo que é muito maior que você é presente e vêm de forma rápida.

Você aumenta seus PP máximos em 5% e escolha entre Fortitude, Reflexos ou Vontade, você recebe +1 em testes da perícia escolhida. Porém, você perde 10% dos seus PS máximos.

50% de Exposição: O Abismo segura a sua mão e ele não pretende soltar. A partir de agora, você faz parte do Inexistente.

Você começa a indiretamente se conectar com um elemento que tem mais afinidade. Entre outras coisas, essa conexão irá determinar os efeitos da sua Exposição a partir daqui. Como consequência dessa conexão, você começa a sofrer sutis modificações visuais. Elas podem ser um reflexo total da sua conexão com a entidade do elemento que tem maior afinidade. Porém, essas marcas também podem alterar fisicamente um personagem através do Poder como um reflexo de seu desenvolvimento próprio. Além disso, a partir deste ponto, na próxima vez que fizer Passagem, você desenvolve a Ascensão Elemental com esse elemento.

Alterações de Realidade

60% de Exposição: A Realidade se torna cada vez mais intensa e sangrenta. Eventos que antes não lhe causariam uma reação

agora fazem você sentir impulsos que são difíceis de controlar. Viver é sentir e todo sentimento é **DOR**. Seus dentes caninos se tornam pontiagudos, suas unhas lembram pequenas garras e seus pelos demoram mais para crescer. Suas **VEIAS** ficam mais protuberantes e exercícios físicos nunca pareceram tão fáceis, todos os seus músculos se adaptam e se fortalecem e aumentam. Seu tempo de reação melhora. A sua **FOME** aumenta. Sua raiva aumenta. Seu amor aumenta. Sua dor aumenta. Tudo é mais, e você é melhor por isso.

Você recebe vantagem em Sobrevivência e se torna imune a calor extremos. Entretanto, sofre desvantagem em qualquer ação que precisa de calma (como Furtividade ou Prestidigitação).

75% de Exposição: **FOME**. Sua mandíbula e seus dentes aumentam. Bom para mastigar, bom pra devorar. **Mais FORTE, Mais DOR**. Pelos corporais caíram. Olhos vermelhos ou devorar os olhos. Roupas grandes incomodam, corpo coça. Pele endureceu, seus músculos rígidos. Veias maiores e pulsantes. **Mais FOME**, melhor. Corpo curvado, corpo maior, corpo **MELHOR**. Menos pensamentos, mais **FOME**. Consumir carne e sangue. Mais sentimento. Sentir é dor, dor é destruir. **CASAR, DESTRUIR, AMAR e RECONSTRUIR**. No fim, **DEVORAR TUDO**.

Você pode conjurar o poder *Aprimorar Físico*, mas apenas em si mesmo (se já tem o poder, o custo para conjura-lo como alvo em si mesmo é reduzido em -1 PP). Entretanto, sofre desvantagem Ciência, Medicina e Tecnologia.

90% de Exposição: **DEVORAR, ANTIGO RUIM, ENXERGAR PELA DOR, RAIVA, BOCA MAIOR, DENTE MELHOR, MASTIGAR, CORPO CURVADO, CORPO RÁPIDO, CORPO MELHOR, TOCAR É DOR, PELE MAIS VERMELHA, AMAR, GARRAS MELHORES, ARRANCAR, CORTAR, BRIGAR, DOR, DOR, DOR, SANGUE, BEBER AINDA MAIS SANGUE, SE FORTALECER, VOCÊ NÃO PODE PARAR, A CRIAÇÃO VEM DA DESTRUÇÃO.**

Você pode conjurar o poder *Forma Monstruosa* (se já tem o poder, seu custo é reduzido em -1 PP). Quando conjura esse poder, você pode gastar +2 PP para eliminar, pela duração do efeito, as condições e

penalidades causadas por suas alterações de Realidade. Entretanto, a penalidade em perícias aumenta para duas desvantagens.

Alterações da Alma

60% de Exposição: A Alma se torna cada vez mais sentimental e dolorosa. Tudo parece fazer você sentir cada vez mais, as artes e revelações que a vida tem a te mostrar são incríveis e você quer buscar cada uma delas para si mesmo. Viver é Sofrer e sofrer é necessário para cada um dos eventos que você tem a vir, a dor é necessária para você entender tudo isso e você quer que os outros sintam a mesma coisa que você está sentindo. Suas cordas vocais ficam mais finas e fica difícil de você falar sem gritar, como se estivesse em um grito constante de agonia. Sua pele fica mais transparente, como se a opacidade de seu próprio corpo tivesse sido reduzida para se assimilar cada vez mais a um fantasma. Você se sente mais leve, como uma pena e todo o seu corpo constantemente estremece quando se vê de frente a um perigo.

Você recebe vantagem em Atuação, Furtividade, Percepção e não pode ser sufocado. Entretanto, sofre desvantagem em testes contra efeitos que te dariam uma condição mental.

75% de Exposição: Sentir Tudo, é o que motiva você a se levantar. A arte e todos os sentimentos que você passa em sua vida devem ser refletidos não apenas nas suas falas, mas em suas ações também. O seu reflexo já não é mais o mesmo, como se fosse a imagem de algo que já foi Puro e Verdadeiro antes, porém agora é manchado e triste, com você sempre tentando voltar ao que era antes. Seus cabelos ficaram mais longos e sua pele afinou como uma lâmina. Seus olhos cianos observam tudo para não perder nada e roupas ritualísticas são as melhores para você. Suas unhas cresceram ou deixaram de existir e sua Presença é quase impossível de notar em meio a tantas pessoas. Sentir é Viver, você precisa sentir, os pensamentos, esse coral, essa música constante que fica em seu cérebro

continua lhe falando em como Sofrer é Viver, sofrer e sentir e sentir é a verdadeira forma de Viver.

Você pode conjurar o poder *Reflexos Espectrais* (se já tem o poder, seu custo é reduzido em -1 PP). Entretanto, sofre uma desvantagem em História e Investigação.

90% de Exposição: A razão pela sua própria existência é uma constante linha de sentimentos que devem ser intensificados a qualquer custo. Sua voz já não sai mais, é como se ela tivesse entrelaçada em diversos setes que constantemente gruem e arranhão a sua garganta, seus olhos ficaram pálidos e a sua própria visão foi alterada, você apenas vê por interesses próprios da alma, sua própria vontade foi completamente apagada afim de completar um coral que nunca vai ter fim, junto das máscaras que todas as pessoas costumam vestir. Você não usa mais roupas pesadas, você precisa ser capaz de sentir tudo, o vento, a dor, o frio, o fogo, tudo. A arte é incontrolável e você precisa constantemente busca-la, seja o que for, a alma, o espírito que persegue a todos vai ser finalmente mostrado deste jeito. Sua pele já está totalmente entrelaçada em um tecido fino que deixa ela transparente e você é constantemente perseguido pelo coral. Você precisa sentir, sentir é sofrer, sofrer é Viver e você vai Sofrer, a Alma não vai te deixar, ela quer ver seu sofrimento.

Você pode conjurar o poder *Espíritos Vingativos* (se já tem o poder, seu custo é reduzido em -1 PP) e você pode gastar +2 em sua conjuração para evitar as penalidades da alma pela duração do efeito. Entretanto, as penalidades para perícias aumentam para duas desvantagens.

Alterações do Tempo

60% de Exposição: A sua percepção ao seu redor começa a lentamente se tornar mais distorcida, cada ~~segundo~~ parece durar um pouco mais do que antes. Padrões e

repetições começam a se tornar cada vez mais perceptíveis e o FIM não parece algo tão ruim para você. A sua pele vai tomando um tom mais acinzentado e MORTO, seus olhos se tornam completamente negros ou acinzentados e marcas aparecem ao redor de seu corpo. NUNCA sem sono já não são incomuns, mas elas não parecem te afetar tanto. Na verdade, poucas coisas conseguem te afetar, pelo menos não o suficiente para você perder o seu tempo, afinal de tudo, você tem muito tempo, mas mesmo assim, consegue VIVER tão pouco. O saber não lhe importa tanto, coisas metódicas são melhores do que ESCAR O FIM DE TUDO.

Você recebe vantagem em Iniciativa e Reflexos, mas tem desvantagem em Diplomacia e Intuição.

75% de Exposição: *TUDO SE REPETE E TUDO TERMINA. Seu corpo está emagrecido e está perdendo toda cor, seus ossos RETORCIDOS emitem constantes estalos em uma dor que parece SER ETERNA, seus olhos já estão completamente negros e suas LAGRIMAS SÃO NEGRIAS. Seu rosto contém FAIXAS PREJAS E RIXAS, mas isso não importa a você. na VERDADE, NADA nAma IMPORtA Para VOCÊ. Poucas coisas fazem você sentir algo. Seus cabelos se tornaram pretos, cinzas ou brancos e estão mais longos. Você já não sente mais a PASSAGEM DO TEMPO como sentia antes. nAma Mais IMPORtA, você não sente mais nada como antes. PIORAS COISAS SÃO IMPORtANtES, então o melhor a se fazer é pensar nas poucas palavras CERTAS E NECESSáRIAS, se comunicando apenas efetivamente e quando é importante. VOCÊ TEM TEMPO Para ISSO, você tem MUITO TEMPO para tudo. Você não precisa mais dormir, você acha que o pouco tempo que tem não é algo que deve ser gasto com isso, na verdade, É MUITO DIFíCIL DE Pensar EM COISAS QUE RealMENTE ValeM O SEU TEMPO. Na verdade, mesmo, nAma É IMPORtANTE.*

Você pode conjurar o poder Velocidade Mortal (se já tem o poder, seu custo é reduzido em -1 PP). Entretanto, a penalidade em pericia em

60% aumenta para duas desvantagens e começa a se aplicar em Diplomacia, Enganação, Intimidação e Intuição.

90% de Exposição: *TUDO PRECISA DE UM FIM, O TEMPO É NECESSáRIO PARA QUE ISSO ACONEÇA. cada MOMENTO agora é APENAS UMA LáGRIMA DERRUBADA EM UM OCEANO NEGRO, UMA ETERNIDADE QUE É APENAS UMA FRACaO DO VERDADEIRO TEMPO NECESSáRIO PARA QUE UMA NOVA VIDA SEJA FEITA, a TRISTEZA DE UMA LáGRIMA na VERDADE é APENAS UM REFLEXO DE ALGO QUE JÁ FOI ESCONDIDO A MUITO TEMPO. TUDO É ETERNO, PORÉM ATé MESMO A ETERNIDADE TEM UM FIM E TODA ETERNIDADE É APENAS Mais UMA PESSOA LáGRIMAS DERRUBADAS EM UM NOVO OCEANO, a PRISoNALDade DENTRO DE SI, O TEMPO LHE DEIXA Mais E Mais infinito e a SUA PERCEPçAO cada VEZ Mais DISTANTE DA VERDADE. SUA APARêNCIA QUASE ESQUELÉTICA, VOCÊ É APENAS UMA MILITURA EXTREMAmENTE antiga DO QUE SEU CORPO REALMENTE Deveria SER, DI QUE O TEMPO LHE RIUJO. SEUS OLHOS FORAM RIUJADOS, APENAS UM CURACO LEVANDO A UMA ETERNIDADE NEGRA IS PREenchendo aíRA, MAS ainda assim VOCÊ Vê, Vê as COISAS EM UM ESTADO ESTRANHO DE PRESENTE, PASSADO E FUTURO. VOCÊ JÁ Sabe QUE TUDO ESTá DESTINADO A TER UM FIM, UM CALHO RETIRADO DA ARVORE E UM CORPO no FIM das COISAS SóL a MESMA COISA PARA VOCÊ, afinal DE COISAS, VOCÊ nAO SE IMPORtA, nADA REALMENTE IMPORtA. Talvez as COISAS JÁ TENHAM ALGUM SENTIDO EM UMA ÉPICA DIFERENTE? Talvez VOCÊ tivesse Sido UMA PESSOA MELHOR SE tivesse SE AFASTADO DISSO TUDO? nAO, nO FIM, nADA FAZ VOCÊ SENTIR VONTADE DE IR COMO ERA ANTES, afinal das COISAS, nADA IMPORtA.*

Você não pode mais ser surpreendido. Além disso, em qualquer cena dividida em rodadas, você pode esperar que todos os seres com Iniciativa menor que a sua declarem suas ações e façam quaisquer testes relacionados antes de declarar e resolver suas próprias ações (essencialmente, você sabe o que os demais vão fazer antes de agir). Entretanto, na primeira vez que interage socialmente com qualquer pessoa em uma cena, você perde 3 PP. É cansativo, doloroso, horrível tentar conversar com alguém que vive em uma percepção temporal tão distante da sua.

Alterações de Transformação

60% de Exposição: Uma constante sensação de terror assola os seus pensamentos, é como se a todo momento, algo horrível estivesse prestes a acontecer e seu corpo

entra em choque só de pensar nisto. Você começa a viver seus dias de forma estranha, é como se toda vez que você acordasse, algo que já aconteceu nas noites anteriores voltasse a você, os de já vus que antes era apenas uma ideia agora se tornam uma certeza, você já viveu isso antes, um ciclo estranho de pesadelos que não parecem ter fim. As suas noites de sonho são sempre atrapalhadas pelos seus piores PESADELOS, que são sempre tão vívidos. O seu corpo esticou um pouco, seus MEMBROS estão mais largos e o seu sorriso mais aberto, porém todo o seu rosto parece MOLDAR de pouco em pouco, em uma mutação que lhe faz sentir cada segundo de dor possível. Alguns PEDAÇOS de seu corpo parecem ficar mais similares a partes de animal e com alguns BURACOS NOJENTOS. O terror constante te assola e mesmo acordando de um pesadelo, ele não parece ter fim, NADA PARECE TER FIM. Você tem vantagem em testes de Fortitude e Intuição, porém em cenas de descanso, quando usar dormir, você sempre tem uma categoria abaixo de descanso e se já tiver um descanso precário, você não consegue dormir.

75% de Exposição: O CONSTANTE FLUXO DOS TERRORS sempre te assola e eles estão presentes a TODO MOMENTO. Seu corpo estica ainda mais e a TRANSFORMAÇÃO É LENTA. O QUE FOI AQUILO? Talvez só mais um de seus PESADELOS que estão criando vida. As pessoas param de ter ROSTOS, apenas SILHUETAS que um dia já representaram o VERDADEIRO HORROR. Seu corpo estica ainda mais e alguns de seus MEMBROS CRIAM MEMBROS EXTRAS COMO PARTE DE SI. Seu rosto agora está DEFORMADO. O QUE FOI AQUILO? Você não consegue saber, o constante pensamento de estar sendo observado te IMPIDE DE DORMIR, algo está vindo, ELE ESTÁ VINDO. Seus PESADELOS não são mais apenas VISÕES DE SEUS SONHOS e sim caminhos feitos para OUTRAS CONEXÕES, outros pontos de medo, PORÉM VOCÊ NÃO PODE

CONTINUAR. ELE ESTÁ VINDO. Continuar pode ser perigoso, ELE PODE CHEGAR e você pode não estar pronto. Esse constante sentimento de estar sendo OBSERVADO POR TUDO E TODOS. VISÕES, elas não param, tudo tem uma forma pior do que realmente deveriam ter. O SEU ROSTO JÁ NÃO É MAIS O MESMO, ele apenas segue em uma constante transformação do seu VERDADEIRO TERROR. O MEDO É INFINITO e isso nunca vai ter fim e mesmo se tiver, não importa, VOCÊ SÓ VAI ENTRAR EM UM NOVO PESADELO.

Você pode conjurar o poder *Invólucro do Medo* (Se já tem o poder, o seu custo é reduzido em -1 PP). Entretanto, todos as condições mentais que sofre duram uma quantidade adicional com você (se era 1 rodada, agora são duas, se era 1 cena, agora são 2, se era 1 dia, agora são 2 e assim por diante).

90% de Exposição: O INÍCIO, É SEMPRE O INÍCIO, NADA DE VERDADE VAI TER FIM, AFINAL DAS CONTAS, PORQUE AS COISAS NÃO ACABARAM ANTES ENTÃO? ELE JÁ ESTÁ AQUI, FOI DIFÍCIL DE PERCEBER ISTO NO INÍCIO, MAS AGORA VOCÊ SABE, OU MELHOR, SENTE, ELE SEMPRE ESTEVE PRESENTE AQUI. TALVEZ AS PESSOAS APENAS DEEM NOMES DIFERENTES PARA ESSE SER, MAS VOCÊ SABE QUE ELAS SÃO SÓ GRÃOS DE AREIA EM UM DESERTO ASSOLADO POR HORRORES DE TODOS OS LADOS. O SEU CORPO JÁ ESTÁ TOTALMENTE MUTADO, VOCÊ NUNCA VAI SER SIMILAR AO QUE ERA ANTES. PARTES QUE NÃO ERAM DO SEU PRÓPRIO CORPO APARECERAM, INVADIRAM, PARASITAS PARECEM SER CONSTANTE EM SUAS BOCAS E MEMBROS. SEU ROSTO DESAPARECEU POR COMPLETO, AGORA É APENAS UMA FACE CEGA QUE REPRESENTA O SEU VERDADEIRO TERROR. VOCÊ CONSEGUE PERCEBER OS CICLOS. TUDO ISSO JÁ NÃO ACONTECEU ANTES? ELE REALMENTE ESTÁ AQUI. ESSES CICLOS, ELES DEVEM SER SEMPRE FINALIZADOS, VOCÊ CONSEGUIU SAIR, VOCÊ FINALMENTE CONSEGUIU SAIR, MAS REALMENTE NÃO IMPORTA. O FIM NUNCA É O FIM.

Você tem 5 de RD e quando sofre um dano, pode gastar 5 PP e uma reação para reduzir aquele dano pela metade ou pode recuperar algum membro perdido, até mesmo a própria cabeça, evitando a morte. Você pode fazer isso uma quantidade de vezes igual ao seu

Poder e recupera seus usos após uma cena de descanso. Entretanto, você sofre -3 em todos os testes de sanidade que faz.

Alterações de Mente

60% de Exposição: A sua visão do Universo é alterada permanentemente, você passa a perceber tudo a partir dos *detalhes*. Você consegue enxergar os sigilos “*Elementa Loqui*”, os padrões e os códigos que formas as *leis naturais* que preenchem tudo. Isso é algo encantador de começo, é como se finalmente tudo fizesse ainda mais sentido, porém como resultado, você consegue ver mais claramente as *deformações* do Universo que são causadas pelo Inexistente ficam ainda mais claras. As *pupilas dos seus olhos* se tornam mais esbranquiçadas como consequência de enxergar cada vez mais através da *Mente*, e não por seus próprios olhos e seu corpo inteiro passa a ser repassado em textos e sigilos que contam as suas *histórias*.

Você passa a enxergar auras paranormais, como se estivesse permanentemente sob o efeito básico do *Ver Elementos* (se já tem o poder, além desse efeito seu custo é reduzido em -1 PP). Entretanto, enxergar através da *Mente* distorce sua percepção do que forma o Universo; você se torna permanentemente ofuscado enquanto não estiver na escuridão.

75% de Exposição: Seus olhos refletem a luz como detalhes gravados em uma escrita antiga. Você começa a enxergar as próprias regras que imbuem o Poder. Algo que deveria ser considerado impossível, porém para você, é finalmente possível e você não consegue não ser grato com isso. Na verdade, parando para pensar, afinal de contas, pensar é algo que você simplesmente não consegue mais parar de fazer, os pensamentos veem e voltam e algumas informações soltas que você não saberia normalmente chegam para você em um piscar de olhos, espera, onde estávamos mesmo? É verdade, é patético aqueles que não conseguem enxergar essas regras, elas parecem tão simples agora que você finalmente consegue ver elas, o quão

inferior e humilhante deve ser viver como um primata acorrentado sem entender o que te espera adiante? Eles realmente não são nem contemplantes das suas *respostas* e por isso você decidi que é melhor apenas *bancar com eles*, ver o que eles têm a oferecer já que a única coisa que resta nesses insetos são novas *experiências*, novas *informações*, novos jeitos de mostrarem os seus *trejeitos*. Espera. Calma, isso era realmente o que você estava pensando?

Manifestações paranormais ficam cada vez mais claras, às custas de sua visão. Você passa a perceber perigos como se estivesse permanentemente sob o efeito do poder *Detectação de Ameaças* em sua forma absoluta. Entretanto, tentar enxergar o Universo em sua forma básica parece cada vez mais cansativo, suas penalidades pela condição ofuscado aumentam para duas desvantagens.

90% de Exposição: Seus olhos refletem em um verde forte. Observar o Universo já não lhe é mais significativo, ela não passa de uma memória antiga e obscura, uma verdade que já foi descoberta e que agora é um novo mistério a ser descoberto por outros seres. É vergonhoso saber que você sequer considerava isso algo importante. A vida degradante dos vassalos, aqueles que são apenas controlados por algo maior, os inacessos, sendo totalmente arrastados pelo Poder, isso não lhe interessa mais, afinal de contas, já está tudo predeterminado, apenas os acessos realmente importam, porque no fim das contas, a história é sobre eles. Você não é como os primatas, os inacessos, eles não sabem, mas você sabe. Você conseguiu enxergar, você conseguiu ver e por conseguir ver, você se cegou. A luz do Universo passa a agredir seus olhos. Quanto não está em escuridão, em vez de ofuscado você se torna cego. Entretanto, sua percepção do Inexistente se fortalece; você pode conjurar o poder *descobrir* (se já tem o poder, seu custo é reduzido em -1 PP). Você não precisa de uma superfície reflexiva para usar o poder; as informações do alvo se formar em sua cabeça.

Alterações do Espaço

60% de Exposição: A sua percepção ao seu redor parece ficar bem diferente, como se uma aura fosse criada entre você e o que tem ao redor de você. Um frio constante é emitido de você, com a sua pele ficando cada vez mais acinzentada e congelada. Todos os seus sentidos ficam muito mais apurados, mas mesmo assim você passa a perceber menos, é como se tudo ao seu redor realmente não importasse, não pelo menos do jeito que as coisas são agora, tão erradas, feitas de uma forma tão idiota que você sente vontade de rir, de arrumar, de dominar para poder finalmente consertar como tudo isso funciona. O vento não parece mais o mesmo, sempre cintilando em um tom escuro e as noites são sempre tão longas, ao olhar a lua, você não consegue parar de divagar o que seria necessário para ter ela por inteira. Você precisa possuir tudo, dominar tudo, fazer com que tudo fique sob o seu controle.

Você recebe vantagem em Percepção e Vontade, é imune a condições de frios extremos, além disso, se recebe dano de frio, se cura metade do valor recebido de dano. Porém, você se torna vulnerável a dano de fogo e tem desvantagem em testes Diplomacia e Enganação e você fica com os efeitos de sede duas vezes mais rápido do que o normal, ou seja, em apenas 12 horas.

75% de Exposição: O frio é constante e ele vai permanentemente fazendo parte de todos os arredores que você passa. A lua, a escuridão, tudo que você vê que cobre grandes quantidades sempre chamam o seu interesse. Sua pele começa a se transformar em escamas similares às de um peixe, refletindo a luz de maneira peculiar, porém todas são distorcidas e fedem a maresia, porém você não se importa mais com esses cheiros, você sabe que não tem que dar satisfação a ninguém de seus próprios modos. A lua agora, ela estava realmente de observando ou era impressão sua? O inverno, ele precisa chegar, você precisa fazer parte dele, não pode simplesmente parar em apenas um local e continuar

andando. Seus olhos se tornam esbugalhados e salientes, permitindo-lhe uma visão mais ampla e detalhada e eles dificilmente se fecham. Uma compulsão intensa para dominar e corrigir o que você considera errado toma conta de você, dirigindo suas ações de maneira obsessiva, mas no fim não importa, tudo que tem aqui é seu por direito, o frio é inevitável e você só está fazendo a sua parte e vai fazer com que todos, eventualmente também façam.

Você pode conjurar o poder *Campo de Distorção Espacial* (se já tem o poder, o custo para conjura-lo é reduzido em -1 PP) e você também tem +5 em testes para respirar embaixo d'água. Porém, as penalidades em perícias são aumentadas para duas desvantagens em Diplomacia, Enganação, Religião e Intuição.

90% de Exposição: Controle, você precisa controlar tudo, o destino já está selado e você e todos os outros seres que estão presentes nessa realidade são apenas engrenagens feitas para concluir a profecia antiga e esquecida. O Inverno Infernal. Você vai viver por isso, vai dominar por isso e vai fazer com que os outros também vivam por isso, ou morram tentando se opor a sua ideia. Sua pele já está totalmente diferente, assumindo uma pelanca totalmente escamada de peixe ou dura como gelo. Seus olhos estão totalmente negros e apenas as suas pupilas brilham em um forte azul que se assemelha a um farol antigo. Você tem total controle dos seus arredores e sabe exatamente o que é importante e o que não é, sempre evitando conversas foras de tópico para sempre manter no seu foco principal. O Inverno Infernal está chegando e mesmo que consigam o parar, ele vai voltar, o Inverno Infernal é Inevitável.

Você consegue respirar embaixo d'água sem fazer nenhum teste e dano de frio te cura totalmente e você também pode conjurar o poder *Chamado das Profundezas* (se já tem o poder, o custo para conjura-lo é reduzido em -1 PP). Porém, você sofre os efeitos de Sede a cada uma hora fora da água e os efeitos de calor extremo são duplicados para você.

Alterações de Poder

60% de Exposição: O Universo começa a parecer entediante. CHATA. Uma angústia surge dentro de você: seria interessante se mais alguma coisa estivesse acontecendo. Mais de uma coisa, talvez? Um RUÍDO constante em seus ouvidos. Muitas coisas poderiam estar sendo feitas agora. Seus dedos começam a tremer e ter pequenos espasmos. A cor de seus olhos muda em momentos aleatórios e eles piscam fora de sincronia. Mais coisas poderiam estar acontecendo. Talvez planejar menos e deixar a SORTE decidir o seu destino seja uma maneira de deixar o Universo um pouco mais interessante.

Você pode conjurar o poder Energia Caótica (se já tem o poder, o custo para conjura-lo é reduzido em -1 PP). No entanto, é inevitável que as coisas se tornem caóticas. No início de cada cena, role 1d6 e receba o efeito indicado até o fim da cena:

1 - O ruído nos seus ouvidos fica cada vez mais alto, como uma estática constante. Você sofre desvantagem em todos os testes de Sabedoria e de perícias baseadas neste atributo (exceto Vontade). Essa penalidade aumenta para duas desvantagens em 75% e três desvantagens 90%.

2 - Uma vez por cena, quando você faz uma ação, o mestre pode disputar um par ou ímpar com você. Se ele vencer, pode trocar o alvo dessa ação para outro à escolha dele. A partir de 75% o mestre pode usar esse efeito duas vezes na mesma cena (mas não na mesma ação) e, em 90%, pode usá-lo três vezes.

3 - O mestre decide um "tique" que você (e seu personagem) consiga fazer, como estalar os dedos ou falar uma palavra específica. Você precisa executar esse "tique" sempre que descrever uma ação de seu personagem. Se esquecer, sente uma descarga de energia elemental no seu cérebro e perde 1 ponto de Sanidade. Em 75% a perda aumenta para 2 pontos e, em 90%, para 3 pontos.

4 - Surtos de energia percorrem seu corpo de forma errática, tornando suas ações incontroláveis. Você fica confuso por 1 rodada (2 rodadas em 75%, e 3 rodadas em 90%) ou até a condição se encerrar sozinha. Isto não é uma condição mental, mas resultado das convulsões de seu corpo.

5 - No início da cena, o mestre joga um d10 e nota o valor rolado. Até o fim da cena, sempre que qualquer d10 em um de seus testes rola o valor anotado, você e todos os seres em alcance curto sofrem 1d6 pontos de dano de Poder. Em 75% o mestre joga 2d10 e anota ambos os resultados e, em 90%, joga 3d10 e anota os três resultados.

6 - Você deu sorte, é claro! Nenhum efeito colateral... por enquanto. **75% de Exposição:** Você precisa de mais estímulos, MAIS COISAS. Suas veias estão coloridas com o PLASMA que corre NELAS. Seus olhos já NÃO TÊM MAIS SÓ UMA COR, por que teriam? Eles agora são um espectro de CORES BRILHANTES e eles se movem INDEPENDENTE UM DO OUTRO! Melhor assim. Seu corpo TREME constantemente, seus pelos sempre estão ARREPIADOS. É difícil se concentrar por causa do MALDITO RUÍDO, se PELO MENOS TIVESSE ALGO PARA TE DISTRAIR DISSO, MAIS COISAS? Tecnologia, Objetos tecnológicos são interessantes. Celulares, computadores. É importante LEVAR ELES COM VOCÊ, amarrar nas suas roupas pode ser uma boa ideia? COISAS NOVAS. O timbre da sua voz MUDA, como se estivesse VIBRANDO O RUÍDO não PARA NUNCA. Melhor assim.

O comportamento caótico do Poder se amplifica; entretanto, sua forma física se torna cada vez mais metamórfica; você pode conjurar o poder Passo do Trovão (se já tem o poder, o custo para conjura-lo é reduzido em -1 PP).

90% de Exposição: MAIS COISAS. SEUS OLHOS BRILHAM, TREMEM E NÃO PODEM SER FECHADOS MAIS COISAS. O RUÍDO É ENSURDECEDOR. MAIS COISAS. ESTÍMULOS SUAS VEIAS BRILHAM E SE MOVEM. SUA PELE SE TORNA TRANSLÚCIDA. SEUS CABELOS FLUTUAM LEVEMENTE E TEM VÁRIAS CORES. MAIS COISAS? COISAS NOVAS. ALGO DIFERENTE. TÁ TUDO TREMENDO OU É VOCÊ? MAIS COISAS POR FAVOR. CONECTAR OS CABOS DOS SEUS OBJETOS TECNOLÓGICOS NA SUA PELE PARA MANTER ELES SEMPRE LIGADOS. TUDO SEMPRE LIGADO. MAIS COISAS. SUA VOZ MUDA COMPLETAMENTE PARA ALGO QUE SOA SINTÉTICO. NÃO QUE VOCÊ PUDESSE ESCUTAR A SUA PRÓPRIA VOZ POR CAUSA DESSE MALDITO RUÍDO ENSURDECEDOR, VOCÊ PRECISA SE DISTRAIR DELE COM MAIS COISAS.

A energia se torna ainda mais caótica, mas você pode conjurar o poder Alterar Destino (se já tem o poder, o custo para conjura-lo é reduzido em -1 PP). Além disso, você não precisa mais falar para conjurar poderes e, se puder digitar o poder em um dispositivo eletrônico enquanto o conjura, a DT para resistir a ele aumenta em +2.

Capítulo Cinco

O Inexistente

O mundo que vivem, o universo é regido por regras normais, porém em outro lugar, existe uma outra força regida pelos sentimentos e eventos que sempre busca existir em nosso universo, um lugar que não existe que já foi dados diversos nomes como Abismo, Vazio e até mesmo o próprio Inferno. Porém, hoje é apenas conhecido como o Inexistente.

O Inexistente se assimila como uma dimensão que é atrelada com os eventos do nosso universo, desafiando e agravando os nossos desejos em busca de algo maior. Neste mesmo lugar, parece ter uma distinção desses seres esquecidos que hoje, conhecemos como Elementos. Estes mesmos elementos possuem seus próprios objetivos dentro do nosso universo e sempre buscam pessoas para completar esses objetivos a eles. Porém, algo separa o Inexistente de se embaralhar com a nossa vivência, uma espécie de barreira ou obstáculo que faz o Inexistente se esvair de algum local e os primeiros humanos a descobrirem sobre os eventos atrelaram esse empecilho do Inexistente como Lux, que hoje os agentes da ordem a denominaram como Aurora. Todos os lugares em que a paz domina são resguardados pela Aurora, que os protege do Inexistente, porém, violência, agonia e principalmente a morte feita de jeito não natural enfraquece a Aurora e faz com que seja possível a manifestação do Inexistente, onde são conhecidos como eventos caóticos.

A Aurora

Como na nossa vida, a aurora resplende a luz em tempos diurnos, quando mais se falta luz e por mais que o nome sugira ser possível ver a Aurora, ela não é um estado físico e sim como uma espécie de barreira entre o nosso Universo e o Inexistente que está sempre em constante luta para assegurar as regras. Enquanto a Aurora estiver em um bom estado, dificilmente qualquer ser do Inexistente irá invadir o nosso lado.

A Aurora rege em todos os lugares dentro do universo, o protegendo constantemente, por isso, podemos a ver em duas formas, na camada universal e em lugares específicos. A barreira universal determina a influência da Aurora em nosso mundo como todo. Quanto mais forte, mais raros os eventos caóticos no nosso mundo.

Mesmo sendo poderosa, a Aurora ainda pode ser enfraquecida e seguindo as lendas, completamente rompida pelos eventos caóticos, que são os eventos de mais puro terror, brutalidade e desordem que vem das diversas formas, lendas de terror, histórias assombradas e desrespeito aos mortos, tudo que gera Caos dentro da essência dos seres enfraquece a Aurora.

Porém, mesmo em um ótimo estado em um todo, a Aurora pode ser enfraquecida nesses lugares específicos por núcleos, desde que tenham sido aclamados pelo Caos, possibilitando a existência de Anomalias e Energias Elementais.

Lugares com a Aurora esvanecida podem ser identificados principalmente pela presença de uma escuridão atípica, névoa intensa, sensações de estar sendo observado, temperaturas inconsistentes, emoções a flor da pele, alucinações ou passagem de tempo distorcida.

Núcleos

Os núcleos são uma forma que o inexistente predomina em um ambiente, uma espécie de fonte de origem para os eventos que estão acontecendo. Todo ambiente com a Aurora danificada possui esse núcleo como origem, que é uma espécie de manifestação eterna do inexistente, um registro de elementos que vira uma ponte entre esses dois reinos.

Um núcleo pode ser um objeto eternizado que resguarda os últimos momentos de uma pessoa que sofreu ou até mesmo uma runa encravada diversas vezes em uma árvore em uma floresta

assombrada. Núcleos também podem vir de lembranças e emoções complexas que resultam em ser mais difíceis de se eliminar.

Enquanto um núcleo não for extinguido de um local, a Aurora não poderá se recuperar e talvez até se danifique mais com o tempo quanto mais caos gerar. Por isso, as missões não são apenas uma cruzada insana em busca de morte de todas as criaturas e eliminar os eventos elementais e sim também investigar e descobrir a origem do núcleo, para que possa ser entendido e "respeitado", assim sumindo do nosso universo da forma que veio.

Manifestações Elementais

Ao ultrapassar o Inexistente, os elementos se tornam algo diferente para se adequar dentro das regras do nosso universo, sendo moldadas pelas ideias e desejos que enfraquecerem a Aurora. Porém, nesse mesmo processo, as entidades elementais também lutam, tentando reinar os seus trejeitos as nossas regras com a ordem ou o caos.

Por causa disso, as manifestações tendem de atingires seres do nosso universo, dando a eles capacidades sobre humanas, capazes de fazerem literalmente o impossível regrado no universo. Esses seres se tornam capazes de influenciar os elementos conforme as suas vontades, recebendo os Superpoderes (veja o capítulo Superpoderes).

Porém, as vezes os elementos buscam priorizar os seus desejos entre os nossos meios e são manifestados através de criaturas ilógicas e surreais que foram formadas através das fortes emoções ruins e desrespeito, um núcleo de caos forte o suficiente para trazer algo que não existe em forma viva ao nosso universo, essas criaturas são chamadas de anomalias (veja o capítulo Ameaças)

Uma anomalia não precisa necessariamente ser conhecida ou famosa para existir e sim só precisa ter sido um núcleo de caos muito poderosa. Assim, uma só pessoa poderia criar uma nova anomalia do inexistente tendo sofrido o suficiente para isso. Por conta disso, é importante que os agentes investiguem bem os núcleos para que consigam de a melhor forma acabar com isso.

Outra forma de manifestação elemental no universo é entre objetos desde que a sua origem tenha sido um núcleo de caos, se atrelando através dos sentimentos. Tais objetos são conhecidos através de objetos eternizados e elementais e podem ter prioridades sobrenaturais ou até mesmo ter superpoderes atrelados a eles!

Estados da Aurora

Para melhor avaliação dentro de suas missões, os pesquisadores e acadêmicos dividiram a Aurora em alguns Estados para melhor introspecção dos perigos. Impedir que a Aurora fique em um estado pior é a primeira prioridade dentro dos agentes, já que quanto mais fraca a Aurora, mais forte as manifestações do Inexistente ficam!

Radiante: O estado mais perfeito da Aurora, apesar de ser um evento considerado impossível, existem registros ao logo da história humana de lugares específicos no Universo que tiveram a Aurora Radiante, porém apenas por um tempo. Seres dentro de um ambiente com a Aurora Radiante recebem 5 de Resistência a danos de sanidade e vantagens de teste de Vontade. Nenhum evento elemental pode acontecer dentro de um lugar com a Aurora Radiante. Portanto, nenhum super poder pode ser acionado, nenhuma anomalia pode ser invocada e nenhum poder elemental vai ser ativado. Se uma anomalia, manifestação elemental ou ser com mais de 50% entrar física uma área com a Aurora Radiante, esse ambiente automaticamente fica com a Aurora Ofuscada.

Ofuscada: O estado mais almejado pelos agentes da Ordem, considerado o mais seguro de se adquirir dentro dos padrões possíveis. Seres dentro de um ambiente com a Aurora Ofuscada recebem 2 de Resistência a danos de sanidade. Nenhuma anomalia pode se manifestar em um lugar com a Aurora Ofuscada. Apenas super poderes de até 25% podem ser acionados e não podem ser aprimorados. Super poderes de Caos ou Ordem não podem ser acionados. Anomalias não conseguem ser invocadas, porém podem invadir vindo de outro lugar e conseguem suar seus poderes normalmente. Para a Aurora se restaurar de um Sombria para Ofuscada é necessário a eliminação de quaisquer manifestações elementais no local, principalmente os núcleos e uma passagem de tempo. A quantidade de tempo varia de acordo com o local, porém o mínimo seria de um semestre sem nenhum habitante no local.

Sombria: O estado em que todos os agentes de campo da Ordem se encontraram, onde as leis e regras do nosso universo estão em constante luta com os eventos do Inexistente. Normalmente, lugares com a Aurora Sombria estão sendo danificados por um núcleo caótico, seja uma anomalia causando terror em habitantes da vila ou uma organização caótica realizando sacrifícios em nome de suas entidades. Junto deste estado, vem transformações na percepção sensorial das pessoas, podendo ver

alucinações e memórias passadas ou até mesmo o espaço onde era normal está totalmente alterado, não fazendo sentido, como uma entrada levar para o mesmo lugar ou entrar dentro de algo que seria impossível normalmente. Todas as regras do livro se aplicam neste estado. Se não pararem o motivo destas coisas, a Aurora pode se tornar-se arruinada em alguns momentos, tudo depende da gravidade da situação.

Arruinada: O estado de mais puro desespero já registrado, onde até mesmo os agentes mais experientes da Ordem temem de estar, causado por verdadeiras calamidades. Um ambiente totalmente sem razão, as leis do universo quase não estão mais presentes e o Inexistente domina. Todos os super poderes são acionados na sua forma mais forte sem custar os PP para isso e caso e mesmo que não possa pelo seu limite. Qualquer anomalia pode manifestar-se nesse ambiente e estão mais poderosas do que nunca. Elas recebem os seguintes bônus:

- +5 em testes de ataque

- +2 dados de dano do mesmo tipo de todos os seus ataques
- 10 de resistência a dano

Estar dentro de um desses ambientes é simplesmente uma das piores coisas em que qualquer ser vivo pode passar, enlouquecedora, podendo ouvir constantemente as vozes de mortos, o tempo não parecendo passar e visões que não são suas. A cada cena que um ser passar dentro desse local, perde (não consta resistência mental) 1d8 de sanidade e 1 de sanidade máxima.

Abolida: A Aurora perdeu, finalmente sendo rompida pelo inexistente. Esse, é um estado impossível e apenas hipotético, porém se tal evento virasse realidade, seria o contato completo do Inexistente com o nosso Universo. Não é possível determinar a onda isso levaria as coisas, porém, a Existência daquilo que não existe não levaria nada ao menos que o Apocalipse. É no pavor de que a Aurora chegue neste estado que os agentes da ordem dão tudo de si em suas lutas, para que o fim do mundo não chegue.

Elementos

Mesmo com todas as adversidades enfrentando e descobrindo o que era possível com o Inexistente, o esforço de diversas pessoas e eras fez com que fosse possível descobrir um padrão através do que não existe e suas constantes. Pelo o que se sabe, é comum em que cultistas e acadêmicos identificaram padrões eternos entre o inexistente, chamando os de elementos e até então, esses elementos são separados em sete. Ao longo do tempo, foram dados diversos nomes, porém hoje são conhecidos pelos arcanistas de: Realidade, Alma, Tempo, Transformação, Mente, Espaço e Poder.

Todo vem do mesmo lugar, porém parecem ter objetivos e desejos diferentes dentro do nosso universo. Essas entidades se manifestam de maneiras ainda misteriosas, porém as manifestações identificadas de um mesmo elemento estão relacionadas, como por exemplo, um Destruído e um Destruidor se comportam de maneira similar. Com isso, um mesmo elemento não é eficaz contra si próprio, um superpoder de mente não vai ser eficaz contra uma anomalia de mente, já que isso faria com que a própria entidade se atacando.

Isso, entretanto é pura hipótese, já que os objetivos dessas entidades são ainda um mistério e também que essas anomalias não estão entrelaçadas diretamente, um Arrependido não irá sofrer se outro sofrer um golpe e vice versa, o núcleo de cada manifestação se torna um evento isolado dentro do Inexistente que apenas busca algo que já existe lá para representa-lo (Ou até mesmo criar uma nova!).

Tudo que sabemos sobre os elementos são anotações constantes sobre as suas manifestações, as analisando fervorosamente para analisar os padrões, seja investigando o do porquê um afogado ter aparecido em tal local ou do porquê uma pessoa com o elemento de realidade em seu superpoder fica furiosa mais facilmente. Porém mesmo com todas as pesquisas do mundo é difícil fazer uma boa interpretação dos elementos, como se o entendimento e percepção do Inexistente em nosso lado funciona de maneira diferente de acordo com o ambiente e aquele que o possui.

Entretanto, uma coisa se tornou uma verdade com os estudos, os próprios elementos parecem ter um sentido de opressão um contra os outros. Cada elemento é mais eficaz contra um outro elemento em específico, com poderes e anomalias se tornando mais potentes e ferozes sendo confrontados pelos elementos que odeiam. Se uma anomalia encontra outra manifestação que seja de um elemento opressor ao dela, ela busca acabar com a mesma de qualquer forma possível, mesmo que isso affligia a sua existência eventual do universo. Porém vale reforçar que uma entidade não é resistente contra outra apenas por ser mais eficiente contra entidades só são resistentes contra si mesmo. Uma anomalia de Transformação não é mais resistente contra um superpoder de espaço, porém sofre menos contra um superpoder de Transformação.

REALIDADE

a CRIAÇÃO É FEITA DA DESTRUÇÃO

a ENTIDADE DO SANGUE EXTREMO: DOR, AMOR, ÓDIO, PAIXÃO E CRIAÇÃO. a REALIDADE SEMPRE BUSCA EXPANDIR A SI MESMO

A COISAS QUE AINDA NÃO EXISTEM ATRAVÉS DO SENTIMENTO FORTE OU DA DESTRUÇÃO DE ALGO ANTIGO. TUDO ISSO É ATRELADO A ESTA ENTIDADE. a MANIFESTAÇÃO DA REALIDADE NO UNIVERSO MAIS COMUNS É ATRAVÉS DA CARNE, AMBIENTES SENDO TOTALMENTE COBERTOS POR UM LÍQUIDO QUE SE ASSEMEILHA A SANGUE. POREM CIENTISTAS JÁ PROVARAM SER OUTRA COISA, VENDO DO INEXISTENTE E HISTÓRIAS DIZEM QUE SE INGERIDO, A PESSOA FICA EM UMA FÚRIA EXTREMA E UM COMPORTAMENTO OBSESSIVO. TAMBÉM SÃO ASSEMEILHADOS COM PESSOAS EXTREMAMENTE DETERMINADAS, NUNCA DESISTINDO QUANDO SE TEM UM OBJETIVO EM MENTE. ANOMALIAS DE REALIDADE SÃO BRUTAIS, BESTIAIS, AGRESSIVAS E ASQUEROSAS. SENDO GERALMENTE CONSIDERADAS BURRAS E IMPULSIVAS. QUANDO SELECCIONAM UM ALVO, IRAM ATACÁ-LO ATÉ O FINAL E GERALMENTE TEM UMA VISÃO DETURPADA, COMO SE O ESPAÇO DE VISÃO DELAS FOSSE DIMINUÍDO DE FORMA SELETTIVA. POREM PARECE QUE AS ANOMALIAS DE REALIDADE "ENXERGAM" DE OUTRA FORMA, SENTINDO ATRAVÉS DE SEUS ALVOS A PRESA COM MAIS RAIVA E SE GUIANDO ATRAVÉS DELAS. ELES ENXERGAM ATRAVÉS DO ÓDIO.

OS SUPERPODERES DE REALIDADE SÃO ASSOCIADOS A SANGUE E ACRESCENTARÃO FORMA FÍSICA OU DESTRUIR DE SEUS ALVOS. SEMPRE SE TORNANDO MAIS BRUTAIS E NOJENTOS. ALGUÉM COM ALTA EXPOSIÇÃO AO ELEMENTO DE REALIDADE SE TORNA UM SER IGNORANTE E EM CONSTANTE RAIVA, NÃO CONTROLANDO AS SUAS PRÓPRIAS AÇÕES DE FORMA CALMA.

O OBJETIVO PRINCIPAL DA REALIDADE PARECE SER CRIAR E DESTRUIR AQUILO QUE NÃO LHE AGRADA, MATANDO E DESTRUINDO O MÁXIMO DE COISAS POSSÍVEIS NO UNIVERSO, CAUSANDO DOR DE FORMA EXTREMA. a REALIDADE É O ELEMENTO QUE MAIS SE MANIFESTA NO UNIVERSO PELA SUA FORMA DE APARECER SER A BRUTALIDADE E VIOLENCIA QUE SÃO CONSTANTES ENTRE NÓS.

a ENTIDADE DE REALIDADE É ASSOCIADA COM: VERMELHO, SANGUE, FOGO, AGRESSIVIDADE, DETERMINAÇÃO, DESTRUÇÃO, DILACERAÇÃO, MÚSCULOS, CRESCIMENTO ABSURDO, INCONSEQUÊNCIA EXTREMA E CRIAÇÃO.

MANIFESTAÇÕES DA REALIDADE NO UNIVERSO: LÍQUIDO PEGAJOSO AVERMELHADO, AMBIENTES COM ALTA TEMPERATURA, TRANSTORNOS DE RAIVA NAS PESSOAS.

CONSEQUÊNCIAS DA AFINIDADE COM A REALIDADE: CABELOS VERMELHOS, SENSIBILIDADE A DOR, OLHOS VERMELHOS, DENTES E UNHAS AFIADAS, ATAQUES DE RAIVA, FIXAÇÃO COM SANGUE E VEIAS SALTADAS.

**a CRIAÇÃO ESPONTÂNEA E A DESTRUÇÃO DE EVENTOS IMPORTANTES SUPERAM E QUEBRAM QUaisquer LEMAS E REGRAS DO
TEMPO**

Alma

É necessário Sofrer para Sentir

A entidade do espirito agonizado: sofrer, refletir, entristecer e avaliar. A Alma sempre busca que os seres sintam as emoções das piores formas possíveis em busca de sua própria expansão através do sofrimento dos outros, tudo isso é atrelado a esta entidade.

As manifestações físicas da entidade de alma no nosso universo parecem vir de uma espécie de sinestesia paranormal, onde todos os sons produzidos dentro de um ambiente parecem ter uma cor forte de ciano que lentamente deixa as pessoas fixadas por eles. Esse som parece ser diferente de acordo com a pessoa escutando-o, mas os efeitos podem ser dos mais simples como a pessoa tentar replicar em algum instrumento ou começar a se automutilar em busca de acabar com ele. Por conta deste efeito estranho nos humanos que parece entrelaçar com seus próprios jeitos de sentir essa entidade foi nomeada de Alma.

Anomalias de Alma são calmas e melancólicas, sempre levando uma situação ao extremo do começo, porém a cada segundo que passa parece tudo se agravar. A aparência das anomalias parece vir de uma nevoa retorcida e transparente que parece estar gritando em silêncio. Elas não têm olhos e apenas conseguem se orientar com base na percepção dos sons.

Superpoderes de alma estão associados a alterações emocionais e invocação de seres ou objetos de formas translúcidas bizarras. Alguém com alta exposição ao elemento de Alma se torna mais melancólico e reflexivo, sempre buscando saber mais sobre suas emoções e cada vez mais se tornando mais intenso. Também é comum que seres com superpoderes de alma tenham um apreço estranho com a música.

O objetivo principal da Alma parece ser e buscar o extraordinário dentro de cada um, fazendo-os sofrer a cada momento de suas vidas em busca de extrair e contemplar-se com um novo jeito de sentir. É considerado raro, porém perigoso identificar uma manifestação de Alma em um ambiente, que determina que houveram quantidades enormes de seres agonizando por ali e de um dos sobreviventes desses locais veio um ditado a ordem “Viver é Sofrer”.

A entidade da Alma é associada com: ciano, agonia, sofrer, músicas, escutar, coral, velas, espíritos, almas, asas, calmaria, alucinações, dor, paciência, penas, tristeza constante e imbuir.

Manifestações da Alma no Universo: Um som de origem misteriosa. Objetos translúcidos. Pessoas entristecidas.

Consequências da afinidade com a Alma: Cabelos cianos, sensibilidade a emoções fortes, olhos cianos, orelhas pontudas, pele se tornando semitransparente, ataques de pânico, cegueira, voz ecoada.

As sensações extremas que atingem o ponto mais fundo transpassam as fontes infinitas da **TRANSFORMAÇÃO**.

TEMPO

TUDO TEM UM COMEÇO E UM FIM

a Entidade da CrônicA IMPARÁVEL: REMORSO, ARREPENDIMENTO, PESAR E PENITÊNCIA. a Entidade do TEMPO SEMPRE BUSCA MANTER OS EVENTOS EM CRÔNICA CERTA, PORÉM SEMPRE BUSCANDO OS MOMENTOS DE ARREPENDIMENTOS, FAZENDO-OS VIVEREM ESSES MOMENTOS DE NOVO E DE NOVO PARA SEU PRÓPRIO aGRADE, BUSCAR O COMEÇO PARA SABERAR O TRÁGICO FIM.

a Manifestação Física do ELEMENTO de TEMPO no Universo é uma Matéria que parece estar Atrelada com o ARREPENDIMENTO de um LOCAL, como se os OBJETOS estivessem com uma espécie de erro a nossa PERCEPÇÃO, mostrando SEUS ESTADOS PASSADOS e FUTUROS ao MESMO TEMPO. Alguns estudos tentaram atrelar esses MATERIAIS ATÉMPORAIS a COMIDAS e as INGERIR parece ter um efeito sem fim nos SERES, que ficam completamente apáticos e falando coisas sem SENTIDO, mas todas parecem ter a VER com um evento que foi demonstrado com "#34!@%@#%". De acordo com análises, MESMO SENDO FRÍAS, PESSOAS COM ESSE ELEMENTO PODEM SER BEM PERSEVERANTES COM OS SEUS OBJETIVOS.

animalias de tempo são confusas e apáticas, porém também parecer mostrrar um certo grau de sofisticação, sempre demonstrando serem maiores do que suas presas. Geralmente, sempre estátis atreladas com aquele mesmo material atemporal e com sons revertidos, revelando momentos que ainda não aconteceram. Elas têm uma PERCEPÇÃO DIFERENTE das outras, talvez vendo tudo em uma velocidade muito mais rápida ou extremamente mais lenta, como se tudo estivesse tão lento para elas em compensação consigo mesmo.

SUPERPODERES de tempo são associados com o começo e o fim ou a História temporal e a Regração orgânica permanente, seja ela de um jeito físico ou psicológico. O tempo consome e nunca busca criar nada, apenas com alta exposição ao elemento de tempo torna-se apática, ficando diferente com o sofrimento alheio e os conceitos de fins, preferindo sempre priorizar o começo de algo ao fim de outro. também, podem começar a ter uma PERCEPÇÃO DIFERENTE DO TEMPO, vendo as coisas mais lentas ou mais rápidas

O OBJETIVO PRINCIPAL do tempo parece buscar o começo de um novo ciclo e o acompanhar até o seu fim inevitável, mesmo que tenha que ter que fazer isso pelos seus próprios jeitos, tornando seus momentos vividos em memórias da morte. as manifestações de tempo vêm de um ambiente onde seres não conseguiram fazer ou fizeram algo que se arrependem do fundo de seus seres, podendo ter quaisquer tipos de perigos atrelados lá, com isso, veio um bicho entre os individualistas desse elemento, "Mas as coisas precisam de um fim".

a Entidade do tempo é associada com: RIXA, REMORSO, ARREPENDIMENTO, CRÔNICA, APATIA, PENSAMENTOS FRÍOS, REPETIÇÃO, INDIFFERENÇA, RELÓGIOS, ISOLAMENTO, ESQUELETOS, ACELERAÇÃO, DESACELERAÇÃO, PARAR, VOLTAR.

Manifestações do tempo no universo: MATERIAIS SE TORNAMOS ATÉMPORAIS, SONS INVERTIDOS, SENTIMENTOS DE ARREPENDIMENTO, RELÓGIOS PARAOS OU INVERSOS.

Consequências da afinidade com o tempo: CABELOS RIXOS, ENVELHECIMENTO PRECICE OU RETARDADO, OLHOS RIXOS, PERCEPÇÃO TEMPORAL ACCELERADA OU RETARDADA, ENGRUGIMENTO, APATIA CONSTANTE, MARCAS NO ROSTO.

não existe menor forte o suficiente para aguentar as consequências do tempo.

TRANSFORMAÇÃO

O FIM NUNCA É O FIM

A ENTIDADE DOS CICLOS DE TERROR: MÉDO, APAVORO, TEMER E AFRONTAR. A ENTIDADE DA TRANSFORMAÇÃO SEMPRE BUSCA TRANSFORMAR AQUILO QUE JÁ EXISTE EM ALGO NOVO, ABSTRACTANDO O PURO TERROR DENTRO DE SUAS PRÓPRIAS ESSÊNCIAS AS EXPONDÖ A SEUS PIORES MÉDOS, O MÉDO DE MUDAR.

A MANIFESTAÇÃO FÍSICA DO ELEMENTO DE TRANSFORMAÇÃO NO UNIVERSO É UMA NÉVOA ALARANJADA QUE SE FIXA EM AMBIENTES ONDE HOUVE UM NÚCLEO FORTE DE MÉDO, ESSA NÉVOA PARECE REVIVER ESSES MOMENTOS DE TERROR SOFRIDOS QUE A ORIGINARAM E TAMBÉM PARECE SE EXPANDIR COM BASE NOS NOVOS MÉDOS DOS SERES QUE A ADENTRARAM. O ELEMENTO DE TRANSFORMAÇÃO TAMBÉM FAZ SER CAPAZ CRIAR NOVAS ENTRADAS OU AMBIENTES COM A AJUDA DA TECNOLOGIA OU DE OUTROS ELEMENTOS, ONDE NOVOS MUNDOS PODEM SER CRIADOS COM DIMENSÕES QUE PARECEM SER INFINITAS. MESMO COM TODAS AS CHANCES, PESSOAS ASSOCIADAS COM ESSE ELEMENTO PODEM DEMONSTRAR BRAVURA EM SITUAÇÕES COMPLICADAS.

ANOMALIAS DE TRANSFORMAÇÃO SÃO ATERRORIZANTES E ASSOMBROSAS, TENTANDO SEMPRE ASSUSTAR E MANTER VIVO AQUELE MAIS SENTE MÉDO DENTRO DOS COMBATES. A PERCEPÇÃO QUE SERES PODEM TER DE UMA ANOMALIA DE TRANSFORMAÇÃO PODE SER DIFERENTE PARA CADA UM, PARECE QUE O CICLO DE MÉDO NÃO É CONTINUO E SIM UMA PERCEPÇÃO SINGULAR DO TERROR DE UM SER.

SUPERPODERES DE TRANSFORMAÇÃO SÃO ASSOCIADOS COM CICLOS E A ALTERAÇÃO CONSTANTE DOS MESMOS, PODENDO COLOCAR UM HUMANO NUM ESTADO CONTINUO DE TERROR OU TRANSFORMAR ALGUÉM NO SEU MÉDO MAIS INTERIOR. ALGUÉM COM ALTA EXPOSIÇÃO AO ELEMENTO DE TRANSFORMAÇÃO SE TORNAM MAIS APAVORADAS E COM UMA ANSIEDADE CONSTANTE E TEMENDO OS NOVOS CICLOS DA VIDA E DA MORTE, FICANDO OBCECADO COM A IDEIA DE SE MANTER ETERNO DE FORMAS DIFERENTES.

O OBJETIVO PRINCIPAL DA TRANSFORMAÇÃO PARECE SER BUSCAR SE MANTER CONSTANTEMENTE EM UM NOVO ESTADO, ELIMINANDO E ODIANDO QUAISQUER TIPOS DE PERMANÊNCIAS. AS MANIFESTAÇÕES EM AMBIENTES DE TRANSFORMAÇÕES SÃO FEITAS ATRAVÉS DE FONTES DE MÉDO, HISTÓRIAS DE TERROR, CONTOS ASSOMBRADOS E MANSÕES ENDIABRADAS, TUDO ISSO PODE SER UM CATALIZADOR PARA QUE O MÉDO PERPETUE POR LÁ, FAZENDO COM QUE ESSE AMBIENTE SE TRANSFORME UM VERDADEIRO SHOW DE HORRORES, AFINAL DE CONTAS "O MÉDO É INFINITO".

A ENTIDADE DE TRANSFORMAÇÃO É ASSOCIADA COM: LARANJA, MILHOS, ABOBORAS, MILHARAL, ESPANTALHOS, TRANSFORMAÇÃO CORPÓREA, ANIMAIS, ATAQUES DE PÂNICO, ANSIEDADE, MUDAR, BRAVURA, CONTINUAR, TERROR, MÉDO, TRAUMAS.

CONSEQUÊNCIAS DA AFINIDADE COM TRANSFORMAÇÃO: CABELOS LARANJAS, MEMBROS ESTICADOS, FACE EM CONSTANTE MUDANÇA, PARTES DO CORPO MUTADAS COM ANIMAIS, OLHOS LARANJAS, ATAQUES DE PÂNICO, ANSIEDADE, TREMER CONSTANTEMENTE.

A MUDANÇA EM NOVOS ESTADOS FAZ QUAISQUER RESQUÍCIOS DE espaço SE ESVAIR.

Mente

Saber tudo é perder tudo

A mente é a entidade do conhecimento excessivo: descobrir,残酷, entender, aprender. Qualquer coisa que envolva se aventurar no desconhecido com sua própria percepção e risco agrada esta entidade da Mente. As manifestações de mente tendem a se embranhar de acordo com o seu núcleo, podendo ser registros escritos em runas esquecidas ou até mesmo uma espécie de gás que busca atear a mente no seu ponto mais profundo, fazendo com que alucinações se tornem reais. Experiências com esses gases fazem de pessoas verdadeiros lunáticos com uma obsessão em descobrir uma Verdade esquecida e essas mesmas pessoas parecem ser uma espécie de anfitriões para verdadeiros jogos da morte, porém, o contrário pode ser descrito das runas, que parece ter uma ligação para cada elemento e que se escrita de forma correta faz os objetos ter propriedades elementais de até outros elementos.

Anomalias de Mente são cruéis e elaboradas, parecendo brincar com seus alvos como se fossem presas em seus jogos, sempre colocando regras absurdas e complexas para que sobrevivam. Muitas anomalias de Mente não têm verdadeiramente uma formalística e sim uma espécie de ilusão vivida de forma material, em pesadelos, sonhos ou até mesmo possessões. Um estado comum dessas anomalias é que diversas vezes foram criadas através da corrupção nefasta de um ser que um dia já foi sã. Mas não se engane, eles nunca vão ser mais humanos.

Superpoderes de mente são associados com a percepção do universo e manipulação da consciência dos seres, como um meio de codificar as próprias mentes em meio a acreditarem em algo que nunca aconteceu. Porém por mais que algo seja considerado "inreal", a manipulação se torna forte o suficiente para que a mente realmente compute que sofreu ou se curou.

O objetivo principal da Mente parece sempre ser expandir essa linha de raciocínio de sempre buscar mais e saber mais, nunca parecendo estar satisfeita mesmo com tudo que tem, sempre registrando as informações, mesmo que as mesmas tenham sido as piores vivência de alguém. Alguém com alta exposição ao elemento de Mente se torna mais lógica, estratégica, manipuladora e má.

A entidade de Mente é associada com: Verde, textos, runas, sigilos, lógica, organização, pergaminhos, sussurros, ilusões, alucinações, vegetação, gases, memórias, queiro, etc.

Consequências da afinidade com Mente: Cabelos verdes, inscrições na pele, ossos frágeis, memória curta ou longa, surdez, olheiras profundas, olhos verdes, sangue esverdeado, escutar sussurros.

A falta de razão em questão aos sentidos faz de a Mente superar as dores da Alma.

Espaço

O FLUXO DA DESORDEM

A entidade da conquista, controle, comando, direção e frieza. O espaço busca possuir tudo em seu alcance aparentemente infinito para fazer parte de seu próprio sistema. As manifestações de Espaço tendem a ter um padrão frio e simples de primeira, que se agrava a cada segundo que passa se revelando um grande infortúnio para aqueles próximos, podendo ser identificadas com um clima que parece se esfriar de maneiras impossíveis. Esse mesmo clima parece se agravar e querer expandir mesmo sem as condições corretas para isso e uma vez inserido, se torna praticamente impossível de ser extinguido, se tornando uma espécie de gelo e neve que parece ser natural, porém se exposto a muito pode fazer alguém se tornar um #####

Anomalias de espaço são frias e calculistas, sempre tendo uma noção de espaço sobre os movimentos de seus inimigos e diferentes de outras anomalias, elas sempre buscam domina-los antes de tentar mata-los. Suas formas sempre parecem emitir figuras geométricas retorcidas que parecem ficar em perfeita simetria, emitindo um frio que parece atrair quaisquer um que o avista e algumas vezes parecem estar congeladas, porém experimentos já identificaram sem outro tipo de substância que age de forma similar.

Superpoderes de Espaço são sempre associados a controle de ambientes, seja movendo objetos, esfriando lugares e até teletransporte em alguns casos mais fortes. Alguns relatos dizem que anomalias foram capazes de levantar até mesmo cidades no ar por conta da manifestação poderosa do elemento.

O objetivo principal do Espaço é a dominação total, tudo precisa pertencer ao seu próprio controle e a sua própria desordem. O espaço nunca irá estar satisfeito até dominar tudo e muitas pessoas associadas com esse elemento tem essa busca insana por ter sempre mais, porém essa busca sempre acaba em algum desastre.

A entidade de Espaço é associada com: Azul, formas geométricas, frio, inverno, controle, possuir, peixes, estruturas antigas, oceano, água, vento, tornados, percepção, desordem, correntes e desorientação.

Consequências de afinidade com Espaço: Frieza, descontrole, aumento ou diminuição de tamanho extremo, levitar levemente, pele acinzentada, reflexos acelerados, sexto sentido, desejo de possuir mais e desconforto com o calor.

O Controle impulsivo do espaço faz as criações da **REALIDADE** se esvair.

Poder

TER O PODER É TER O UNIVERSO

O Poder é o elemento que mais gera mistérios do inexistente e pouco pode ser descrito do mesmo. Parece que todas os elementos e manifestações derivam deste elemento para poderem vir até o nosso universo.

O Poder não pode ser comparado em questões de regras com os outros elementos pois ele impõe as suas próprias regras, tendo uma espécie de padrão que segue de forma aleatória, mas ao mesmo tempo ordenada desde sua existência entre duas vertentes que quando uma inicia a outra vem, o bem e o mal, a luz e a escuridão, a Ordem e o Caos.

Ao longo das épocas, nunca se entendeu a verdade do porque o Inexistente estar diretamente conectado com a relação de respeito que nós vivemos, quanto mais Caos em um ambiente, as manifestações também se tornam mais potencializadas por esse mesmo elemento.

Porém, parece que existe uma lógica ainda escondida perante a grandiosidade do Poder, que parece intencionalmente estar dividido nesses dois estados que se encontra, fazendo com que qualquer pessoa se torne capaz de fazer feitos que seriam considerados impossíveis, magia, mandinga, ritual ou o simples poder de fazer isso vem de forma aleatória.

Essas pessoas tem diversos nomes, individualistas, acesos ou até mesmo azarados e uma vez escolhidas pela essa ordem aleatória, sua vida nunca mais será a mesma. Alguém com a capacidade de moldar o universo apenas com o seu próprio desejo está fadada a estar sempre entre a Ordem e o Caos.

A manifestação física do Poder em nosso universo parece vir de uma forma impossível de se detalhar, sempre variando de acordo com aqueles que a observam, mas os raros e espaços relatos sobre esse elemento o descrevem como um vislumbre ao impossível, uma forma de desejo puro onde aquele que o toca se torna algo a mais.

Ainda não existem relatos de anomalias ou algum tipo específico de manifestação de Poder puro, mas ele se vê sempre presente entre outros elementos e quando intensificado pode alterar as regras comuns de como acabar com ele, algumas vezes fazendo com que as anomalias se tornem virtualmente imortais. Porém, esse estado de puro poder que elas se encontram podem ser impedidos e cortar essa ligação pura que elas têm com o elemento, mas isso varia de manifestação para manifestação, por isso, é sempre importante descobrir a origem de seus núcleos para poder estabelecer a Ordem Absoluta perante elas.

Superpoderes de Poder são infinitos e dos mais variados, sempre brincando e bagunçando o que seria considerado padrão, podendo conceder azar a um ser ao ponto de acabar com a sua vida ou simplesmente poder intensificar tanto as energias aos pontos de destruir qualquer coisa, são várias as opções que se podem ter com este elemento.

Quem ou o que verdadeiramente possui o controle por trás dessas correntes que controlam o destino aleatório das coisas permanece um mistério em nosso mundo, porém os relatos indicam que essa força tende a aparecer para as pessoas em momentos de mais puro caos e desespero, onde estão em entre a vida e a morte. Após esse encontro, tendem a mostrar verdadeiras mudanças em suas personalidades, agindo em prol de buscar aquilo que traz o mal em nosso universo, o Caos.

E o Caos parece estar sempre atento aos acontecimentos e por mais lentos e confusos que podem ser, seus planos sempre parecem almejar algo maior dentro da nossa existência e um encontro com esse ser do impossível afeta permanentemente os envolvidos e seus resultados são imprevisíveis. Quando perguntado para essas pessoas o que seria essa manifestação do Caos puro elas nunca conseguem responder de um jeito coeso, mas algo se tornou comum entre esses relatos, sempre falando que não importa se não sabiam o que era o Caos, pois iriam conhecer ele em breve e quando perguntando quem era esse ser, um nome era dito. "Mundus"

Exposição Elemental

Uma pessoa que entra em contato com os elementos e as manifestações causadas pelo Inexistente é permanentemente alterada em seu próprio ser, se tornando naturalmente mais forte conforme mais eventos passam. Essas experiências insanas são medidas através de uma porcentagem que é nomeada Exposição Elemental ou Exposição Caótica e ela vai de 0%, que se refere a uma pessoa que nunca teve nenhum tipo de contato com os elementos e até 99%, que é o ápice de poder que qualquer ser pode chegar ainda mantendo a sua identidade. Não existem relatos ou histórias de pessoas que chegaram em total contato com os elementos, mas teorias apontam que tal coisa seria similar a se transformar completamente em outra pessoa ou até mesmo virar uma anomalia que assola o nosso lado.

É importante ressaltar que nem todas as pessoas que tem uma exposição alta necessariamente tem superpoderes ou quaisquer poderes elementais, muitas vezes os seres com alta exposição só foram azarados de estarem no lugar errado e na hora errada.

A Exposição Elemental é como uma marca que se recusa a sair daqueles que já tiveram efeitos, fazendo-os sempre pensar nesses eventos caóticos impossíveis lhes tornando anormais a aqueles que ainda não o viram, porém, com as certas condições, um ser podem eventualmente ter a sua exposição elemental reduzida, como se esta marca que reside nele se esvaísse pela normalidade de sua vida, porém nunca em hipótese alguma alguém pode voltar a 0%, as coisas nunca mais vão ser como antes. Porém, o oposto também foi encontrado e achado ao longo dos séculos, estudiosos sobre o assunto descobriram que existe uma forma de marcar permanentemente a exposição elemental de uma pessoa, porém com um grande custo, fazendo um rito antigo que cria um caminho direto com o ser e a dimensão horrível que é o inexistente, esse ritual foi chamado de Passagem.

Passagem

Desde o início de tudo, as pessoas são cercadas pelos maus que preenchem o inexistente, porém alguns tem visões distorcidas e objetivos tão grandes que buscam se fortalecer com o caos que vem do outro lado. Com isso, foi criado a passagem, um rito arcano antigo capaz de fazer com que um ser se conecte completamente com o inexistente e teorias sugerem que foi isso que fez com que fosse criado o primeiro aceso, a primeira pessoa com a capacidade de poder manipular os elementos, de ter os superpoderes. A Passagem pode acontecer de duas formas, uma

que acontece sem preparo e mais pela ocasião de um evento de um ser, muitas vezes sendo pelo contato muito forte com as manifestações do inexistente que é chamada de Passagem Forçada e a outra é feita com preparo, com o intuito próprio de fazer com que um ser seja mutado e fortalecido pelo inexistente, que é mais conhecida por Passagem Contida, porém, esta passagem contida necessita de um símbolo e objetos que sirvam como a manifestação do Inexistente vinda de cada um dos sete elementos, como se agisse como uma porta para outro mundo de forma segura, porém também é possível realizar a Passagem Contida sem esses objetos, porém ela é mais irregular, consumindo mais os seres que a realizam e diversas vezes revelando segredos absolutos.

Os efeitos da Passagem são inúmeros e variam de experiência para experiência, como se o próprio Inexistente criasse de acordo com a essência do ser que o afronta o evento que irá mais marca-lo, deixando-os sempre instigados a buscarem mais essa conexão enquanto o deixa mais forte e recuperado, porém, os consumindo e entrando em seus seres, fazendo que fiquem permanentemente marcados pelas energias caóticas que são relacionadas aos elementos que compõem o inexistente, essas energias são emoções e eventos deturpados e caóticos que quando transferidos a um ser viram *Poderes Elementais*, retirando uma parte de seu próprio indivíduo. Por isso, a Passagem é tão perigosa, ela consome e destrói a sanidade daqueles que a presenciam enquanto deixa eles com uma espécie de vício para voltarem, para terem mais, para ter tudo.

Os efeitos da Passagem Contida em Regras

Em termos de jogo, toda vez que sobe de nível, pode realizar a Passagem Contida se tiver as condições corretas, no caso, um símbolo que serve de porta para o inexistente, o mais comum sendo o próprio símbolo do Caos que serve como essa conexão e sete objetos eternizados para criar a estabilização entre o Universo e o Inexistente. Quando um personagem faz isso, ele não ganha sanidade máxima neste nível e ainda perde sanidade máxima de acordo com o *Poder Elemental* que pegou, porém recupera todos os seus pontos de vida e poder e retira quaisquer condições físicas que estavam lhe afigindo. Caso o personagem faça a Passagem Contida sem os objetos eternizados para criar a estabilização, você perde o dobro de sanidade máxima que perderia com o *Poder Elemental* que pegou. Em ambos os jeitos, o seu personagem recebe 1 de resistência mental a cada Passagem Contida que realizar,

isso significa que por estar se alinhando ao Inexistente, seu personagem vai se acostumando a ele. A Passagem Forçada não pode ser feita sem uma espécie de gatilho específico, os mais comuns sendo por conta de Objetos Eternizados e Anomalias.

Tempo do Rito

O tempo que leva para realizar uma passagem varia muito do ser que está fazendo e o que está buscando, podendo levar de poucos segundos até horas ou até mesmo dias. Para isso, leve a consideração a seguinte tabela para determinar aleatoriamente o tempo que leva a passagem com uma jogada de 1d6:

- 1 = 10 segundos
- 2 = 1 minuto
- 3 = 10 minutos
- 4 = 1 hora
- 5 = 10 horas
- 6 = 1 dia

Um personagem não pode se tirar do rito da passagem e só pode "sair" caso seja morto durante o processo, porém um corpo em contato direto com o Inexistente vazio não é o melhor que pode acontecer...

Após um certo tempo após o personagem chegar em um novo nível de porcentagem elemental, ele perde a possibilidade de realizar a passagem, esse tempo é definido pelo mestre.

Afinidades Elementais

Alguns *Poderes Elementais* são precisos ter uma compatibilidade e conexão maior com o elemento que os representam, essas são as afinidades elementais. Afinidade significa estar em uma espécie de alinhamento com os trejeitos daquele elemento, se tornando cada vez mais parte dele. Alguém que apenas superpoderes de um elemento, porém nunca realizou a Passagem não necessariamente vai agir de acordo com os jeitos do elemento, porém aqueles que fazem passagem acabam permanentemente se moldando por conta das energias elementais. As consequências de afinidade com os elementos estão descritas em seus respectivos elementos.

Essas afinidades servem como pré-requisitos para conseguir alguns poderes elementais e são adquiridos quanto mais superpoderes e poderes elementais o personagem tiver daquele certo elemento. Por exemplo, se Vitor tem 5 superpoderes do elemento de Tempo, ele tem 5 de afinidade com Tempo e conseguira pegar um poder elemental de pré-requisito 5 ou menor. Alguns *Poderes Elementais* têm pré-requisitos de elementos variados, como Asas de Energia que são necessárias 2

afinidades de alma e 2 de transformação, caso o personagem consiga preencher ambos os pré-requisitos, consegue pegar o poder. *Poderes Elementais* que tem apenas o nome do elemento, porém nenhum número ao lado pode ser pego independente se o personagem tem afinidade com o elemento.

Boatos dizem que em um certo nível de porcentagem algum ser realizar a passagem, se torna algo semelhante as anomalias do inexistente, se eternizando na memória desta outra dimensão e tornando incrivelmente mais forte, porém muito mais instável também.

Interesse do Inexistente

Quando um ser realiza a passagem, seja forçada ou contida, o Inexistente busca entender e compreender os motivos e emoções desta pessoa, fazendo perguntas e revelando segredos sombrios. O motivo ao certo do porque esta dimensão realizar essas perguntas são ainda misteriosos, talvez seja para buscar acabar com a essência de cada ser ou buscar algo extraordinário do mesmo?

As perguntas são várias e geralmente estão atreladas a *Objetos Eternizados*, podendo perguntar "Quem você mais odeia?" para um objeto de Realidade, "Qual foi o seu pior momento?" para um objeto de Tempo, "Quem do grupo você deixaria sofrer?" para um objeto de Alma e "Se você pudesse fazer qualquer coisa, o que faria?" para um objeto de Poder. O objetivo em jogo com isso é fazer com que o jogador pense em dilemas morais para seus personagens e colocarem contra a parede, todos nós temos segredos que não gostaríamos que fossem revelados. Alguns exemplos de perguntas para cada elemento são:

Realidade

- Quem você mais odeia?
- O que você destruiria por completo?
- Se tivesse que devorar algum dos seus aliados para sobreviver, quem seria?

Alma

- O que faz você querer parar de existir?
- Qual foi o momento que você mais sentiu dor?
- Quem você faria sofrer?

Tempo

- Quem você traria de volta da morte?
- O que você mais se arrepende de ter feito?
- O que você faria se pudesse ver o futuro?

Transformação

- O que você mudaria em si mesmo?
- Qual é o seu maior medo?
- Quando você mais se sentiu um covarde?

Mente

- Você tem que escolher três dos seus aliados para ficarem presos para sempre, quem você escolhe?
- O que você mais quer saber?
- Qual foi a pior coisa que você fez?

Espaço

- Quando você morrer, para onde você quer ir?
- Onde você se sentiu mais infeliz?
- Você prefere viver preso e feliz ou livre e atormentado?

Poder

- Se você pudesse fazer alguém parar de existir, quem seria?
- Como você quer morrer?

- O que você faria para ter o que quiser?

É importante que o Mestre ao fazer essas perguntas faça ainda mais baseadas nas respostas que os jogadores entregarem, se falarem como querem morrer, pergunte o do porque isso ou do porque odeia aquela pessoa. Isso faz com que entrem em saias curtas sobre seus desejos egoístas, dando muito mais profundidade aos seus personagens.

Passagem sem aumento de Exposição

Em algum momento, os personagens podem escolher fazer a passagem sem ter chegado a um novo nível de Exposição, fazendo com que o interesse do Inexistente seja nulo (caso o personagem já tenha feito a passagem anteriormente). Neste caso, o personagem não recupera pontos de vida e poder até o seu máximo e sim recupera apenas 1d6 + Metade do Limite de PP em seus valores atuais. Porém, a falta de interesse do Inexistente nesse sentido faz com que tudo que ele veria normalmente seja ainda pior, perdendo o mesmo valor que foi jogado no teste em seus pontos de sanidade máxima.

A Presença do Caos

É impossível não ser afetado com os terrores do Inexistente, porém algumas pessoas perdem a sua própria essência em frente aos confrontos com as energias maléficas e fazem coisas impensáveis por conta do pavor. O Caos pode fazer uma pessoa tremer, ficar paralisada, sair correndo ou, em alguns casos, deixá-la mais forte. O Caos também é mais do que isso, o Caos sobrepõe os elementos que contemplas o Universo e o Inexistente. O Caos é uma força do sobrenatural, algo que é inevitável e que sempre está acontecendo, todos os males que existem dentro desse mundo vêm através da ligação indireta que o Caos tem e é impossível o parar. O Caos está sempre presente na vida dos agentes, é ele que faz as coisas alavancarem e chegarem em situações que seriam consideradas impossíveis. A luta contra ele é a luta mais importante que os agentes tem, sem o Caos, todos os males que a Ordem incansavelmente luta seriam extinguidos.

Em termos de jogo, o Caos ocorre sempre que os agentes encontram uma situação assustadora ou uma manifestação paranormal. Quando isso acontece, o personagem sofre dano mental, aos poucos perdendo sua capacidade de realizar ações especiais e se aproximando do pânico e da loucura. Esse dano constante de sanidade pode incentivar o jogador a fazer com que seu personagem tente se esconder ou fugir quando confrontado com as fontes do Caos, se comportando de forma coerente com uma pessoa frente a algo assustador! O dano é definido pelo mestre, de acordo com a fonte do Caos, e pode ser evitado ou reduzido à metade com um teste de Vontade bem-sucedido (a DT do teste de Vontade também é definida pelo mestre de acordo com a fonte do caos).

A seguir estão exemplos de situações que podem causar Caos:

Visão inquietante

O personagem encontra algo aterrorizante, como um cadáver dentro de um quarto ou restos de um ritual envolvendo partes de seu corpo.

1d4 mental – Vontade DT 8 anula

Visão perturbadora

O personagem encontra algo enervante, mas ainda dentro dos limites do nosso universo, como um cadáver preparado para o que parece ser um ritual ou fotos de um crime particularmente violento.

1d6 mental – Vontade DT 10 reduz à metade

Visão assustadora

O personagem encontra algo assustador e misterioso, que oscila entre o real e o paranormal. Exemplos incluem indícios que apontam para a existência de uma anomalia do Inexistente como uma garra animal sobrenaturalmente grande (*isto é realmente de algum animal?*) ou um

boneco com uma faca que surge escada abaixo (*ele realmente caiu ou veio correndo?*)

2d6 mental – Vontade DT 12 reduz à metade

Visão sinistra

O personagem vislumbra o paranormal, em uma visão que dificilmente pode ser considerada mundana, como sangue brotando de uma parede maciça ou um cadáver que se move.

4d4 mental – Vontade DT 15 reduz à metade

Visão macabra

O personagem encontra algo indiscutivelmente paranormal, capaz de enervar mesmo um agente veterano; como uma casa cujas paredes interiores são feitas de carne pulsante.

4d8 mental – Vontade DT 18 reduz à metade

Visão aterrorizante

O personagem encontra algo capaz de despertar seus temores mais profundos, como criaturas impossíveis torturando uma cidade inteira.

4d12 mental – Vontade DT 20 reduz à metade

O QUE SÃO TESTES DE SANIDADE?

Em alguns lugares deste livro, são referenciados os testes de Sanidade, geralmente relacionados a efeitos de Caos ou encontro com anomalias. Em geral, um teste de Sanidade é um teste que os personagens devem fazer para evitar ou reduzir a perca ou dano que vão sofrer, com um teste de Vontade.

Testes de Sanidade são comuns nos exemplos acima, com as visões, mas principalmente ao se encontrar anomalias, com suas Presenças Caóticas. Qualquer efeito que faça um personagem realizar um teste para evitar que sofra muito dano em sua Sanidade é um teste de Sanidade.

EXEMPLO: Ao entrar na casa amaldiçoada, Luisa se deparou com uma visão sinistra, as paredes da sala de entrada estavam todas cobertas por escritas sob sua própria vida, mas isso não poderia ser possível, afinal, só ela e seu pai sabiam disso. Por conta de estar assustada, ela deve fazer um teste de Sanidade (DT 18), se falhar, sofre 4d8 pontos de dano Mental, ficando perplexa ao entender o impossível.

Ambiente horripilante

Estar dentro de um lugar assustador, como uma mansão escura e repleto de barulhos inexplicáveis e vultos constantes, pode corroer a coragem de qualquer um, até mesmo os agentes. De acordo com o mestre, estar em um ambiente assim causa 1 ponto de dano mental por rodada. O mestre pode aumentar esse dano para 2 ou mesmo 5 pontos por rodada para lugares especialmente pavorosos ou onde a consciência humana não deveria estar presente, como uma caverna que constantemente muda de lugares e formas, repleta de vozes ou ficar dentro de um videogame, em uma dimensão completamente diferente. Se não estiver usando rodadas, os personagens sofrem dano a cada ação ou intervalo de tempo adequado (como 5 ou 10 minutos).

Dano de anomalias

Para efeitos destas regras, todo dano mental causado pela Presença Caótica de anomalias, bem como todo dano mental causado por anomalias de Poder, é considerado dano de caos.

Perda de sanidade e dano mental

Existe uma diferença entre um personagem sofrer dano mental e perder sanidade. Quando sofre dano mental, ele coloca qualquer valor de resistência que possui para o cálculo, enquanto na perda, ele perde o valor independente do seu valor de resistência.

Efeitos Caóticos

Sempre que a Sanidade de um personagem é reduzida a 0 por dano mental, e sempre que o personagem sofre dano mental enquanto está com Sanidade 0, ele sofre um efeito caótico. Para definir o efeito, o jogador rola 2d10 na tabela abaixo, os efeitos duram até o personagem recuperar pelo menos 1 ponto de sanidade, a menos que descrito o contrário.

Se o personagem sofrer mais de um efeito caótico na mesma cena, deve somar +1 na rolagem para definir o efeito por cada vez adicional, aumentando a chance de sofrer efeitos mais severos. Assim, na

segunda vez que sofrer um efeito de medo, rola 2d10+1, na terceira vez rola 2d10+2 e assim por diante.

Além disso, caso role um efeito que já possui, em vez disso recebe o próximo efeito na tabela. Por exemplo, um personagem que já está sob efeito de um abalo e role um resultado "II", em vez disso sofre alucinações.

Caos e Insanidade: Essas regras conflitem diretamente com as regras descritas antes na sessão de combate, destacando um foco mais narrativo e severo ao invés de fazer o jogador perder o controle de seu personagem permanentemente, fazendo assim, um dos maiores perigos das suas missões, a sua própria mente e a perda de seu ser, de pouco em pouco. Assim, essa regra substitui diretamente as regras de *Insanidade* e *Loucura*.

Ações contra o Caos

Acalmar: Se você for treinado em Diplomacia ou Religião, pode gastar uma ação padrão e fazer um teste de uma dessas perícias para acalmar um personagem adjacente que esteja com PS 0. A DT deste aumenta para cada vez que o personagem tiver sido acalmado na mesma cena (Veja *Diplomacia*).

Se Entregar ao Caos: Um personagem reduzido a Sanidade 0 por dano mental pode escolher "se entregar para o caos" – em vez de lutar contra ele abre totalmente o seu ser para essa sensação que vem diretamente do *Inexistente*. Se fizer isso, o personagem rola um *segundo* efeito caótico, somando +5 nesta segunda rolagem (ou seja, rola 2d10 + 5, ou 2d10 + 6 se é a segunda vez que é reduzido a Sanidade 0 e assim por diante). O jogador deve interpretar os efeitos rolados (tanto o original quanto o segundo) de forma exagerada – um personagem que se entregue ao caos e fique em pânico, não vai apenas sair correndo, mas sim sair correndo enquanto chora e berra que todos vão morrer! Porém, na rodada seguinte, o personagem recupera 1d4 pontos de Sanidade por nível de Exposição e, caso esteja paralisado ou inconsciente, se livra dessas condições. É possível se entregar para o caos apenas uma vez por sessão de jogo.

Efeitos Caóticos

2d10	Efeito	Descrição
2	Encorajamento	Às vezes, o caos traz o melhor de nós. Você recupera 1 Pontos de Sanidade para cada 5% de Exposição e recebe vantagem em um teste qualquer à sua escolha até o fim da cena.
3	Surto de adrenalina	Você recebe +3 em testes de ataque e rolagens de dano até o final da cena. Porém, se quiser fazer qualquer ação que não seja agredir, precisa fazer um teste de Vontade (DT 10). Se falhar, não consegue e perde a sua ação.
4	Hesitação	Você balbúrdia ou gagueja alguma coisa e vacila. Você fica atordoado por 1 rodada.
5	Fraqueza	Você começa a passar mal e a suar, talvez até vomitando. Você fica fraco.
6	Lapso	Sua memória começa a falhar, e eventos ocorridos há mais de uma hora começam a ficar nebulosos. Você fica frustrado.
7	Ansiedade	Você fica muito nervoso e tenso. Você automaticamente falha no próximo teste que fizer (você pode gastar uma ação padrão em seu próximo turno fazendo algo “inútil”, para qual a falha não será importante, para se livrar dessa penalidade – mas terá perdido uma ação, na prática).
8	Desorientação	Você tem dificuldade para entender exatamente onde está e o que está acontecendo. Você fica desprevenido.
9	Desespero	Você é atacado por tristeza avassaladora, talvez com sentimento de culpa ou inutilidade. Você falha automaticamente em qualquer teste de Vontade.
10	Histeria	Você ri ou chora descontroladamente por 1d4 rodadas. Durante este período, sofre desvantagem em todos os testes.
11	Abalo	Você fica tremendo e ofegante, com dificuldade de fazer qualquer coisa. Você fica abalado.
12	Alucinação	Você começa a ver e ouvir coisas que não existem ou de forma distorcida. Por exemplo, pode ver sombras se movendo sozinhas; ver pedaços de anomalias mesclados aos rostos de pessoas comuns; escutar vozes em sua cabeça; escutar as vozes de outras pessoas de forma deturpada, como se fossem faladas por monstros. Sempre que faz um teste, se o valor rolado no d10 for ímpar, o teste é automaticamente uma falha. Você pode ignorar as alucinações, mas talvez aquele vulto se aproximando por trás seja realmente um monstro...
13	Susto	Você passa a tremer e arfar de forma incontrolável. Você fica apavorado.
14	Confusão	Você perde o controle de suas ações e fica confuso.
15	Paralisia	Você “congela”, ficando paralisado por 1d4 rodadas e então abalado.
16	Pavor	Você entra em pânico. Você precisa gastar todas as suas ações para fugir da fonte de seu caos da melhor maneira possível. Entretanto, ações que exijam concentração (como usar uma habilidade de poder) possuem 50% de chance de falha. (role qualquer dado; em um resultado ímpar, você não consegue fazer o que queria e perde seu turno). Se não conseguir fugir, fica encolhido, chorando, sem realizar nenhuma ação. Se conseguir fugir, pode voltar a agir, mas fica abalado.
17	Desmaio	O caos gera um choque na sua mente, que se “desliga” para se proteger. Você cai inconsciente.
18	Trauma	Você fica paralisado (como o resultado 15) e deve rolar 1d6. Em um resultado de 1 a 5, perde 1 ponto permanente em um atributo (Carisma, Constituição, Destreza e assim por diante). Em um resultado 6, não perde nenhum ponto de atributo (mas ainda fica paralisado).
19	Loucura	O caos é demais para sua mente e parece te corroer, te buscar e fazer você sucumbir. Você fica enlouquecendo.
20 ou +	Choque sistêmico	O caos é demais para seu corpo, que entra em choque. Isso pode ser uma parada cardiorrespiratória ou outra condição física. Você fica morrendo.

Poderes elementais

Quando você faz uma passagem, você realiza uma espécie de ritual para adentrar temporariamente e completamente com o Inexistente e conversar e entender melhor as entidades e os elementos. Em termos de jogo, você recebe um poder elemental desta seção. Este poder cobrar seu preço: sempre que faz passagem, você não recebe os pontos de sanidade daquele aumento de Exposição e ainda perde de pontos máximas acordo com o poder elemental que escolheu, porém, recebe +1 RD Mental para todas as vezes que fez passagem.

Pré-requisito: Para poder pegar alguns poderes elementais, você tem de atender os pré-requisitos de afinidade para adquiri-los e, ao menos que o texto indique o contrário, só pode escolher cada poder uma vez. Alguns exigem que você possua afinidade com aquele elemento para poder pega-lo. Afinidade aumenta a cada poder elemental ou superpoder que você tem com aquele elemento. Por exemplo, para escolher um poder elemental com pré-requisito Tempo 3, você precisa ter 3 de afinidade com Tempo. Alguns poderes podem ter mais de um elemento para afinidade, como pré-requisito Realidade 2 e Espaço 1, que no caso precisa atender ambos os requisitos. Caso não tenha número ao lado do elemento, não é necessária nenhuma afinidade para pega-lo.

Custo do Caos: Quando você pega um poder elemental, você perde um valor de sanidade máxima que está descrito no poder que não é reduzido por nenhum tipo de resistência mental. Quando faz uma passagem contida sem os objetos eternizados, o custo do caos é dobrado em seus pontos de sanidade máximas reduzidos.

Ascensão Elemental

Quando atinge 50% de Exposição você se conecta com um elemento a sua escolha entre Realidade, Alma, Tempo, Transformação, Mente, Espaço ou Poder. Na primeira vez que fazer uma passagem após isso, irá desenvolver uma ascensão com o elemento escolhido, ficando permanentemente conectado com ele, mudando permanentemente sua aparência, trejeitos e até ideais.

As consequências e eventos de se conectar e ascender com um elemento são as das mais variadas, podendo revelar momentos

passados, presentes ou até mesmo futuros ao ser que buscou o apreciar e se conectar, ficando cada vez mais perto de descobrir a *Verdade Absoluta* do porque tudo isso vem a acontecer, porém em termos de jogo, a ascensão fornece as seguintes características:

- ❖ Uma vez por dia, você pode conjurar uma habilidade de poder do elemento que tem ascensão como uma ação livre. Se não possui uma individualidade do elemento, pode criar uma individualidade daquele elemento, porém não pode conjura-lo como uma ação livre.
- ❖ Você recebe +5 em testes contra efeitos do seu elemento. No entanto, recebe -5 em testes contra efeitos do elemento opressor ao seu.
- ❖ Você pode escolher poderes elementais do seu elemento uma segunda vez para receber o benefício listado na linha "Afinidade". Para poderes elementais variados com mais de um elemento, considera-se que precisa de afinidade com o elemento que possui maior requisito, se ambos os requisitos forem iguais, afinidade com qualquer um dos elementos basta. Você também pode, ao pegar um novo poder elemental e já possuindo ascensão elemental com o elemento, gastar 3 pontos de Sanidade permanentes para pegar a sua versão com afinidade.
- ❖ Recebe +10 em rolagens de dano que tem o seu elemento como dano, porém recebe +10 de dano em rolagens de dano que tem o seu elemento opressor como dano. Ascensão com o elemento de Poder ao invés do anterior, causam +5 de dano em todos os ataques elementais que fazem, porém recebem +5 de dano em todos os danos elementais que sofre.

Lista de Poderes Elementais

Poderes Elementais Variados

Aprender Poder | Varia

O *Caos* abre portas nunca mais vistas e oportunidades para que até mesmo a pessoa mais comum também seja agraciada pelo *Poder*. Você recebe uma habilidade de poder a sua escolha. Esse poder conta como afinidade do elemento escolhido. Você não pode aprender um poder de um nível de estrelas que não possa lançar. Você pode pegar esse poder várias vezes.

Custo: O número de estrelas do poder pego.

Conjuração Resiliente | Varia

O Elemento escolhido começa a lhe fortalecer gradativamente, tornando-o ainda mais poderoso em suas mãos. Habilidades de poderes deste elemento recebem +1 na DT e +2 na rolagem de dano (apenas se causar dano). Esse poder conta como afinidade do elemento escolhido. Você pode pegar esse poder várias vezes para cada elemento.

Custo: 5 de sanidade máxima.

Afinidade: Aumenta o bônus para +2 na DT e +5 em rolagens de dano.

Resistência Elemental | Varia

Escolha um elemento, você recebe 10 de resistência contra danos deste elemento. Este poder conta como afinidade do elemento escolhido. Você pode ser pego várias vezes.

De acordo com o elemento escolhido, pode ter uma diferença nítida na sua aparência como por exemplo:

Realidade: Braços, pernas mais rígidas, como se o sangue parasse de coagular normalmente e formasse uma carapuça ao seu redor.

Alma: A pele ficando mais transparente e todas as suas cicatrizes brilhando em um tom de ciano constantemente, como um fogo eterno que reage aos golpes.

Tempo: Seu corpo fica mais cinza, como se tivesse entrando em uma espécie de decomposição inicial e seu cabelo também, tudo retardando mais o Tempo.

Transformação: Seu corpo fica mais longo e carnudo, sua massa corporal tendo crescido exponencialmente e todos os seus ossos são esticados, sendo claramente visíveis por baixo de sua pele.

Mente: Seus olhos tomam uma tonalidade mais esverdeada, junto com todas as suas veias também que constantemente brilham em textos.

Espaço: Seu corpo todo fica mais duro e rígido e algumas partes ficam mais similares como pedra ou gelo.

Poder: Seu corpo parece ficar revestido em ouro ou em eletricidade pura.

Custo: 3 de sanidade máxima.

Afinidade: Aumenta a resistência para 20.

Anatomia Insana | Realidade 3 e Transformação

O seu corpo é transfigurado e parece desenvolver um instinto próprio separado da sua consciência. Você tem 50% de chance (resultado par em 1d4) de ignorar o dano adicional de um acerto crítico ou ataque furtivo.

Custo: 5 de sanidade máxima.

Afinidade: Você é imune aos efeitos de acertos críticos e ataques furtivos.

Asas de Energia | Alma 2 e Transformação 2

Seu controle de seu próprio corpo e o que é capaz de fazer é tão grande que faz com que sua própria energia elemental faça-o voar. Você pode gastar 1 PP para criar grandes asas de sangue recebendo deslocamento de voo igual ao seu deslocamento padrão até o final da cena.

Custo: 6 de sanidade máxima.

Afinidade: Você pode gastar 10 PP e a duração da habilidade para 1 dia.

Braços de Sangue | Transformação 3 e Realidade 1

Uma vez por cena, você pode gastar 1 PP para ramificar um de seus braços em 2, ao fazer isto, você pode segurar um item a mais com esse braço novo. Ao utilizar a ação atacar, você pode gastar 2 PP para fazer um ataque extra com este braço.

Custo: 5 de sanidade máxima.

Afinidade: O custo de utilizar a habilidade aumenta em 3 PP e ao utilizar, você ramifica seus 2 braços os transformando em 4. Caso ataque, pode gastar 2 PP para fazer um ataque com ambos, realizando 2 ataques extras.

Cauda | Realidade e Alma

Você desenvolve uma cauda que pode ser ocultada como uma reação e o gasto de 1 PP. Enquanto não estiver com a cauda oculta, recebe +3 em testes de Atletismo, Acrobacia, Prestidigitação e em testes de Manobras.

Custo: 2 de sanidade máxima.

Afinidade: O bônus aumenta para +4 e quando faz um ataque, pode gastar 2 PP para fazer uma manobra como uma ação livre.

Células Cicatrizantes | Tempo e Transformação

Suas células lábeis se multiplicam e se tornam minúsculas criaturas presentes em um grande coletivo, ao realizar a ação de descanso para dormir, recupera +1 PV e +1 PP por limite de PP por rodada.

Custo: 2 de sanidade máxima.

Afinidade: Recupera +2 em vez de +1 e é capaz de passar parte de suas células para um aliado, fazendo com que ele recupere +1 PV e +1 PP por limite do PE por rodada, te fazendo recuperar somente +1 PV e +1 PP além do normal.

Confiança | Mente e Espaço

Seu corpo se acostumou a viver sempre entorpecido, por isso ele se sente muito bem dessa forma. Caso esteja sobre efeito de alguma condição de física ou sensorial, você recebe +2 em todos os testes.

Custo: 2 de sanidade máxima.

Afinidade: Além disto, seu dano corpo-a-corpo aumenta em mais um dado e você recebe +2 de Defesa enquanto estiver com alguma condição sensorial.

Estudo do Combate | Mente 2 e Realidade 2

A *Mente* e *Realidade* se moldam em seu cérebro e sangue para fazer você aprender e lutar dentro de um combate. Você é capaz de copiar qualquer habilidade não-elemental (Exemplo: Ataque Extra, Faz-Tudo e etc...) que já presenciou dentro de uma cena de combate. Para aprender uma habilidade, você precisa presenciar ela e gastar 3 PP. Você pode realizar a habilidade aprendida gastando a quantidade de PP necessário da habilidade. Máximo de 2 habilidades aprendidas até o final da cena.

Custo: 4 de sanidade máxima.

Afinidade: Aumenta o máximo para 4 habilidades e você é capaz de copiar habilidades de criaturas paranormais que tem VD igual a metade do seu nível ou menor até o final da cena.

Feridas Permanentes | Realidade 2 e Espaço 1

Você sente o cheiro do sangue de seus inimigos no ar, o que direciona seus ataques. Quando realiza um ataque contra alvo machucados, você aumenta em 2 a margem de ameaça em seu golpe.

Custo: 3 de sanidade máxima.

Afinidade: Os bônus aumentam 3 a margem de ameaça e +5 na rolagem de dano.

Glutão | Transformação 1 e Espaço 1

Todo o seu interior foi mudado pelos elementos, te permitindo engolir e regurgitar itens como quiser, você recebe +4 Espaços e sacar qualquer item neles como uma ação livre e 1 PP. O único problema é que estes itens estão guardados dentro de você. Estes itens são impossíveis de serem detectados a não ser por visão elemental, X ou térmica.

Custo: 2 de sanidade máxima.

Afinidade: O bônus aumenta para +8 espaços e você não precisa gastar PP para sacá-los como ação livre.

Precognição | Espaço 2 e Mente 1

Você possui um "sexto sentido" que o avisa do perigo antes que ela aconteça. Você recebe +2 em Defesa Passiva e quando sofre um ataque e não possui reação, role 1d10, de 6 para cima ganha uma reação para este ataque.

Custo: 4 de sanidade máxima.

Afinidade: Você recebe uma reação adicional.

Previsões | Tempo 1 e Mente 1

Em situações de perigo você consegue ver levemente no futuro. Quando é atingido por uma habilidade que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre dano se passar. Você ainda sofre o dano normalmente se falhar no teste de Reflexos.

Custo: 3 de sanidade máxima.

Afinidade: Você recebe +2 em testes de Reflexo e quando falha em um teste, sofre apenas metade do dano.

Sensibilidade Espacial | Alma e Espaço

Você não enxerga mais pelos seus próprios olhos, como se sentisse as áureas e objetos ao seu redor, percebendo literalmente pelos elementos. Você recebe +2 em testes de Percepção e visão no escuro.

Custo: 3 de sanidade máxima.

Afinidade: Você ignora camuflagem e invisibilidade.

PODERES ELEMENTAIS ALMA

Arte da Guerra | Alma

Lutar não é nada mais que mostrar a sua forma mais pura para afigir os outros. Você pode substituir testes de Luta ou Pontaria por Atuação e quando ataca desta forma, você adiciona Atuação na sua rolagem de dano.

Custo: 3 de sanidade máxima.

Afinidade: Além do padrão, você pode atacar de forma tão estupenda que anima os seus aliados. Quando acerta um ataque usando Atuação, você pode gastar 1 PP para dar vantagem no próximo teste de ataque de seus aliados em alcance curto.

Buscar o Extraordinário | Alma

A Alma faz com que você sinta o extraordinário dentro de cada ser que você já teve contato e você sabe utilizá-la para descobrir ainda mais facilmente o potencial das pessoas. Uma vez por dia, você pode gastar 3 PP, uma ação padrão e tocar no alvo para fazer com que uma pessoa (que não seja você) sinta uma adrenalina e um êxtase paranormal, ficando completamente obcecada com um objetivo próprio que ela mesmo tenha, recebendo +3 em qualquer teste que o envolva. Esse objetivo é completamente relacionado com a pessoa, por exemplo, se for usada em um agente que está em busca de sua filha, vai receber o bônus na rolagem em testes que envolvam ajudá-la, como atacar quem as sequestraram. Qualquer teste feito que não envolva o objetivo é feito com desvantagem. O efeito dura até o fim do dia e se o alvo não conseguiu completa-lo, ele perde 2d10 pontos de sanidade, porém

se sucedeu, recebe 1d6 pontos de sanidade máxima. O objetivo não pode ser algo supérfluo, como "Quero muito entender este documento" a não ser que esse objetivo já tenha sido determinado anteriormente.

Custo: 2 de sanidade máxima.

Afinidade: Você pode usar o poder em alcance curto e em uma quantidade de pessoas igual ao seu valor de Poder.

Conexão Empática | Alma 1

Você consegue usar a Alma para se conectar com objetos pequenos. Você pode gastar uma ação completa e 2 PP para tocar um objeto. Até o fim da cena, ou até deixar de tocá-lo, você pode conversar com o objeto como se fosse um ser consciente, e de algum jeito consegue escutar respostas. Um objeto tem percepção limitadas de seus arredores, e sua personalidade e memórias que contém registrado dentro de si, como um objeto eletrônico apenas lembrando de coisas que estão dentro de seu sistema. O objeto possui uma atitude inicial indiferente, mas pode ser persuadido com testes de Diplomacia (objetos normalmente tem Vontade +1, mas outros mais sofisticados podem ter +2 ou +3 a critério do mestre). Apenas você é capaz de "ouvir" o objeto e precisa falar em voz alta para que ele te "escute". O objeto deve ser de peso 1 ou menor para você ser capaz de usar isso. Quando o efeito termina, o item emite um lamento enquanto experimenta uma sensação traumática de morte; se você tentar falar novamente com ele, sua atitude será hostil devido ao sofrimento que foi exposto.

Custo: 3 de sanidade máxima.

Afinidade: você recebe +5 em testes de perícias em Inteligência e Carisma com o item e pode gastar 5 PP para fazer com o item fique vivo até o fim do dia.

Elevação Esguia | Alma 1

A sua aparência a ficar bem transparente, com as pessoas conseguindo ver através de você e seu peso é reduzido consideravelmente, como se pesasse igual papel. Você recebe imunidade a dano de queda e as pessoas tem desvantagem em testes de percepção contra você para te ver.

Custo: 3 de sanidade máxima.

Afinidade: A sua pele transparece ainda mais, caso esteja de noite, você recebe camuflagem parcial contra qualquer ataque.

Forma Etérea | Alma 2

Você e seu corpo passam a funcionar de modo diferente, como se em um todo você se sentisse mais parte do Inexistente do que seu próprio universo, fazendo com que efeitos mundanos não funcionem tanto. Você recebe 5 de RD contra danos não elementais.

Custo: 5 de sanidade máxima.

Afinidade: Aumenta a RD para 10 para danos não elementais.

Sensitivo | Alma

Você consegue sentir as emoções e intenções de outros personagens, como medo, raiva ou melancolia, recebendo +2 em testes de Diplomacia, Intimidação e Intuição.

Custo: 2 de sanidade máxima.

Afinidade: Quando você faz um teste oposto usando uma dessas perícias, o oponente sofre -2 no teste dele.

Senso Artístico | Alma

A sua percepção própria das artes é amplificada, a onde você sempre busca sentir e realizar a verdadeira arte para fazer com que os outros desfrutem do mesmo jeito que você sente. Você recebe +5 em testes de Atuação e toda vez que é sucedido em um teste de impressionar, você pode fazer com que seus aliados também recebam o bônus.

Custo: 1 de sanidade máxima.

Afinidade: O bônus que você recebe de impressionar são dobrados.

Ver o Espetáculo | Alma

Sentir e prever os objetivos das pessoas é o que faz você se conectar tanto com a Alma e você desenvolveu a capacidade de não apenas sentir como ver. Se estiver vendo uma pessoa em alcance longo, você pode gastar 3 PP para invadir os sentimentos e objetivos dessa, sabendo como ela está se sentindo nos últimos detalhes desde a última semana, os eventos e coisas que aconteceram ficam a respeito do mestre. Ao saber disso, você recebe vantagem em testes de Carisma envolvendo o alvo.

Custo: 2 de sanidade máxima.

Afinidade: Você pode fazer com que o alvo fique confuso sobre os próprios sentimentos, como deixar ele feliz que algum parente morreu ou triste que vai viajar para um resort.

PODERES ELEMENTAIS ESPAÇO

Campo Protetor | Espaço 3

Você consegue gerar um campo de energia que o protege de perigos. Por 1 PP, você gera este campo e até o início de seu próximo turno, você recebe +4 em Reflexos.

Custo: 4 de sanidade máxima.

Afinidade: Você aumenta o bônus recebido para +6 e enquanto estiver com este bônus, se passar em um teste de Reflexos que reduzira o dano à metade, em vez disso não sofre nenhum dano.

Escuridão do Além | Espaço

A lua, a sua escuridão eterna que vem de um lugar inabitável para os seres humanos é algo que sempre chamou a sua atenção e a partir de agora, você guarda parte dela dentro de si mesmo e solta-la para fazer com que os outros seres a sintam. Você pode gastar uma ação completa e 2 PP para soltar essa escuridão que tem 6m de raio. Todos dentro da área ficam cegos e em camuflagem total (menos você) que não pode ser ignorada por qualquer habilidade. Qualquer fonte de luz que está por perto para de funcionar ou é sugada até essa escuridão que constantemente busca mais coisas para agarrar.

Custo: 3 de sanidade máxima.

Afinidade: Você pode escolher seres a sua escolha para não serem afetados pela escuridão. Adicionalmente, todos dentro da escuridão sofrem 2d10 de dano de Espaço no início de seus turnos.

Glacius | Espaço 4

O Espaço lhe observa atentamente e vê que tu é digno de sua força, mesmo que isso te faça ficar só no final, fazendo com que em seu corpo e ao seu redor uma aura de frio comece a ficar cada vez mais visível e uma névoa passa a te acompanhar. Uma vez por cena, você pode gastar 3 PP para fazer com que essa aura se intensifique ainda mais, fazendo com que você receba RD 10 a frio e ganhe +3d6 de dano de frio em rolagens de dano com ataques. Adicionalmente, seres adjacentes a você devem fazer um teste de Fortitude (DT Poder) no início de seus turnos, se falharem, perder 1d6 pontos de

dano de frio que só podem ser recuperados se saírem do alcance adjacente.

Custo: 5 de sanidade máxima.

Afinidade: Aumenta a RD para 20, +3d10 de dano de frio em rolagens de dano e alvos adjacentes fazem os testes de Fortitude com desvantagem.

Levitação | Espaço

Um campo eletromagnético se forma ao seu redor que faz você perder a necessidade de ter que encostar no chão com frequência, facilitando e auxiliando seus movimentos. Você não pode mais sofrer efeitos ou condições que diminuem ou seu deslocamento (como lento ou imóvel) e ganha vantagem em testes de resistência que precisem que esteja no chão (como um terremoto ou óleo escorregadio).

Custo: 2 de sanidade máxima.

Afinidade: Você recebe +3 de deslocamento e passa a ficar imune a condições que precisem que esteja no chão.

Lua de Prata | Espaço 3

Todos aqueles que se prezem sabe que a lua é um dos símbolos mais agraciados pelos seguidores do *Espaço* e você passa a receber a sua influência. Contanto que esteja sob a luz da lua, você recebe metade do seu valor de afinidade com *Espaço* em testes e RD a dano.

Custo: 4 de sanidade máxima.

Afinidade: Você passa a receber seu valor de afinidade completo ao invés da metade.

Penumbra Gravitacional | Espaço

Sua gravidade está permanentemente alterada para acompanhar um sentido diferente. Você pode gastar 1 PP para receber deslocamento de escalada até o fim da cena. Adicionalmente, você recebe +2 em testes de Acrobacia.

Custo: 2 de sanidade máxima.

Afinidade: Você recebe deslocamento de escalada permanentemente.

Percepção Elemental | Espaço

A sua percepção foi amplificada e nunca retornara. Em cenas de investigação, sempre que fizer um teste para procurar pistas, você pode rolar novamente um dado com resultado menor que 5. Você deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja menor que a primeira.

Custo: 1 de sanidade máxima.

Afinidade: Você pode rolar novamente até 3 dados com resultado menor que 5.

Rigidez Congelante | Espaço 3

O *Espaço* busca e procura o seu corpo como uma forma de caminhar sobre as terras do nosso Universo, fazendo com que seu corpo todo fique lentamente coberto com placas enrijecidas de gelo que ficam protuberantes em seu corpo. Você recebe 2 de RD. Uma vez por cena, você pode fazer com que essas placas fiquem ainda mais resistente. Com uma ação de movimento e 2 PP, durante uma quantidade de rodadas igual ao seu valor de Poder, você recebe metade do dano de danos balísticos, cortantes, impactantes e perfurantes. Porém, você tem -3 em seu deslocamento e -2 em Atletismo.

Custo: 5 de sanidade máxima.

Afinidade: A RD aumenta para 5 e pode gastar 5 PP para reduzir à metade qualquer tipo de dano.

Superioridade | Espaço 2

O *Espaço* muda o seu estilo de pensar e se portar, fazendo com que sua Inteligência seja usada em desempenho em combate. Você recebe +2 em testes de ataque contra seres cujo atributo de Inteligência seja inferior ao seu.

Custo: 5 de sanidade máxima.

Afinidade: O bônus aumenta para +4

PODERES ELEMENTAIS MENTE

Absorver Conhecimento | Mente

Você se conecta diretamente com a Mente do *Inexistente* para adquirir informação de forma paranormal sem precisar gastar nenhum tempo, afinal de tudo, ele não importa. Se estiver

empunhando uma fonte de informação (como um livro, um texto aberto em um celular ou uma pedra de runas), você pode gastar 1 PP e uma ação completa para fazer uma pergunta a esta fonte. Se a resposta estiver armazenada na fonte, você a obtém automaticamente. Você deve ser capaz de enxergar o objeto.

Custo: 2 de sanidade máxima.

Afinidade: A Mente amplia as suas capacidades. Toda vez que utiliza uma habilidade de poder de Mente que tenha alvo 1 ser (exceto você), se poder encostar no alvo enquanto usa a habilidade de poder, seu custo é reduzido em -1 PP.

Análise Paranormal | Mente

O seu cérebro funciona de forma diferente a partir de agora, vendo as interações com outras pessoas como forma de armazenar novos trejeitos de se portar. Uma vez por dia, você pode gastar uma ação livre e 1 PP para receber o grau de treinamento em uma perícia, porém, essa perícia tem de ter sido utilizado por outro personagem na mesma cena. O efeito dura até o fim da cena.

Custo: 3 de sanidade máxima.

Afinidade: A duração aumenta para um dia e o custo é reduzido para 0 PP.

Apatia Herege | Mente

Saber tudo é perder tudo. Porém, nada impede de usar o que já foi aprendido para não perder nada e você aprendeu a como receber essas informações através da Mente para se tornar mais resistentes contra os terrores grotescos do paranormal. Quando faz um teste contra uma condição mental ou testes de sanidade, você pode gastar 2 PP para rolar o teste novamente. Você deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que tenha tido um valor menor do que a primeira.

Custo: 3 de sanidade máxima.

Afinidade: Você pode usar esse poder depois de saber se passou no teste e pode escolher a melhor rolagem entre as duas.

A Voz de Todas as Coisas | Mente

O saber te permite entender todas as criaturas, dentre as dores nas palavras de monstros, até as palavras de filhotinhos. Você consegue entender-las, mas não falar com eles, para falar com eles,

você deve fazer um teste de adestramento, onde recebe +3 no mesmo.

Custo: 1 de sanidade máxima.

Afinidade: Você consegue interagir e conversar com absolutamente qualquer coisa, seja uma folha de hortelã ou um pedaço de concreto. Eles te entendem e conseguem responder. Os testes para lidar com eles se tornam diplomacia e você recebe +2 no mesmo.

Conhecimento Compartilhado | Mente 2

Todo conhecimento contido é inútil e agora seu corpo quer expelir essa inutilidade para afetar outros seres. Durante uma cena de descanso, você pode ensinar uma habilidade de classe que conhece para um aliado, que é desaprendida após um uso.

Custo: 3 de sanidade máxima.

Afinidade: Pode ser usada com vários aliados. Além disso, a habilidade aprendida dura pelo resto da cena após ser usada.

Duro na Mente | Mente 1

Sua mente é calma e se recusa a enlouquecer. Quando entra em enlouquecendo, você recebe +2 no teste.

Custo: 2 de sanidade máxima.

Afinidade: Você recebe +3 no teste.

Expansão de Conhecimento | Mente 2

Você se conecta com as mentes do outro lado, rompendo os limites da sua compreensão. Você aprende uma habilidade de classe que não pertence à sua classe.

Custo: 5 de sanidade máxima.

Afinidade: Você aprende um segundo poder de classe que não pertence à sua classe ou a primeira habilidade de uma das subclasses de sua classe.

Falsificação Forçada | Mente

Você consegue fabricar com muita facilidade qualquer documento físico como uma ilusão. Uma vez por cena, você pode criar um documento simples como uma identidade falsa ou um documento capaz de entrar em uma festa privada. Um teste de Vontade contra sua DT de poderes desacredita.

Custo: 1 de sanidade máxima.

Afinidade: Você é capaz de criar documentos complexos, como papéis de divórcio e outros. Você também recebe +2 em Enganação.

Fotossíntese Paranormal | Mente 1

O seu corpo foi modificado para agir de forma similar à de uma planta e consegue se recuperar com a luz solar. Caso esteja de dia e você esteja em contato com a luz solar, você recupera 1d4+1 de PV e PP a cada hora que passar.

Custo: 2 de sanidade máxima.

Afinidade: Aumenta a recuperação para 2d4+2 de PV e PP.

Poliglota Paranormal | Mente 1

O conhecimento faz parte do Inexistente em um total e esse conhecimento expande e te permite possuir ainda mais através das línguas. Você sabe todas as línguas, tanto ler, falar ou escrever.

Custo: 3 de sanidade máxima.

Afinidade: Você pode fazer com que seres iguais ao seu Valor de Poder também entendam todas as línguas até o fim de uma cena.

Sabedoria ao Ataque | Mente

Você encobre sua arma com pensamentos dolorosos que irão ferir não só o corpo como a mente do inimigo. Você soma o seu valor de Sabedoria em rolagens de dano com ataques.

Custo: 3 de sanidade máxima.

Afinidade: Você adiciona sua Sabedoria em sua resistência a dano.

Sabedoria a Defesa | Mente 1

Você recebe resistência mental igual ao seu valor de Sabedoria. Adicionalmente, quando faz um teste de resistência de Fortitude ou Reflexos, pode gastar 2 PP para adicionar sua Sabedoria no teste.

Custo: 3 de sanidade máxima.

Afinidade: Quando falha em um teste de Vontade, você pode gastar 3 PP para reduzir o dano pela metade.

Toxina Lacinante | Mente

Seu corpo se torna mais esverdeado e musgoso, se assemelhando a um estado de uma planta que reage a ataques. A primeira vez que sofre dano corpo a corpo em uma rodada, pode fazer com que essa

toxina seja lançada no alvo, que sofre 4d4 dano de Mente e sofre -1 em testes de Ataque contra você até o fim do seu próximo turno.

Custo: 2 de sanidade máxima.

Afinidade: Aumenta o dano para 6d6 de dano de Mente e a penalidade para -2. Além disso, quando você faz um ataque corpo a corpo desarmado ou com uma arma, você faz com que essa toxina também se passe para o golpe, adicionando +3d6 de dano de Mente na rolagem de dano.

PODERES ELEMENTAIS PODER

Acerto de Mentira | Poder 1

O Caos deve sempre ocorrer, não importa o que esteja em seu caminho. Gostando 3 PP, você pode converter dano mundano que seria Lesão Grave em perda de sanidade.

Custo: 2 de sanidade máxima.

Afinidade: Você pode converter dano elemental que seria Lesão Grave em perda de Sanidade.

Afortunado | Poder

O poder potencializa tudo, até mesmo os piores resultados e agora ele escolheu te potencializar, onde você constantemente sente uma onda de sorte vindo com você. Você pode jogar novamente dados uma quantidade de vezes igual ao seu valor de Poder. Os usos voltam após uma cena de descanso.

Custo: 4 de sanidade máxima.

Afinidade: Os usos voltam após uma cena.

Aprimoramento do Caos | Poder

Seu ser é aprimorado e fortalecido pelo poder, fazendo com que ganha um ponto em algum atributo a sua escolha (podendo passar o limite de 5). Se escolher Sabedoria, não ganha pontos de sanidade máximos retroativos pela escolha.

Custo: 15 de sanidade máxima.

Afinidade: Você recebe outro ponto de atributo.

Arma da Sorte | Poder 3

Você aprendeu a converter as propriedades das armas que toca. Com uma ação de movimento e tocando em uma arma, role 1d6, se tirar 1 ou 2, o dano causado por ela é diminuído pela metade, se rolar 3 ou 4, o dano aumenta em um dado. Se rolar 5 ou mais, aumenta em dois dados.

Custo: 4 de sanidade máxima.

Afinidade: Em vez do normal, você rola 1d4+2 e todos os efeitos são duplicados.

Conservar Energia | Poder 2

Ao longo do tempo, você aprendeu a guardar e conservar sua própria energia para gastos futuros. Durante cenas de ação, seu limite de gasto em PP aumenta em +2.

Custo: 3 de sanidade máxima.

Afinidade: Durante cenas de ação, seu limite de PP aumenta em +2 (para um total de +4).

Energizado | Poder

As energias do Poder percorrem por todo o seu corpo, sugando as energias elementais ao seu redor. Você recebe +1 PP por nível. Quando sobe de nível, os PP que recebe por este poder aumentam de acordo. Por exemplo, se escolher esse poder no nível 35%, recebe 7 PP. Quando subir para 40%, recebe +1 PP adicional e adiante.

Custo: 3 de sanidade máxima.

Afinidade: Você aumenta esse bônus para +1 PP (para um total de +2 por nível).

Golpe de Sorte | Poder 1

Seus ataques recebem +1 na margem de ameaça e +1d nas rolagens de dano críticos.

Custo: 5 de sanidade máxima.

Afinidade: Aumenta o bônus +2 na margem de ameaça e +2d nas rolagens de danos críticos.

Jogo de Cassino | Poder

O Poder gosta de apostas, por que não jogar um jogo com ela? Durante cenas de combate, você pode gastar 1 PP para jogar 3d6 para ganhar um bônus, ou penalidade, de uma tabela definida pelo

Mestre, tendo até 16 resultados diferentes. Cada vez que usa esse poder no mesmo dia, seu custo aumenta em +2.

Manipular Energia | Poder 2

Você ganhou a capacidade de levemente mudar os resultados das pessoas com elementos. Você pode gastar 2 PP para fazer um alvo em alcance curto (sem ser você) rolar novamente um teste.

Custo: 3 de sanidade máxima.

Afinidade: o alvo rola novamente todos os dados que você escolher.

Potencial Reaproveitado | Poder

Você absorve as vezes que triunfou e usa elas em combate! Uma vez por rodada, quando passa num teste de resistência, você ganha 2 PP Temporário. Os pontos desaparecem no final da cena.

Custo: 3 de sanidade máxima.

Afinidade: Você ganha 1 PP para cada ponto que ultrapassar a DT e você passa a poder acumular até 3 vezes o valor de sua Poder.

Valer-se do Caos | Poder

Você pode tentar controlar a aleatoriedade do Poder que percorre ao seu redor, porém isso é um processo complicado e penoso, o Poder é impiedoso. Quando faz um teste, você pode escolher tentar controlar o caos. Se fizer isso, você recebe vantagem no teste. Entretanto, se o teste for uma falha, ou se o resultado desse dado adicional for igual ou menor que 3, você perde 1d6 pontos de sanidade. Toda vez que utiliza esse poder no mesmo dia, o valor para perder sanidade aumenta em +2 e o dado de perda de sanidade aumenta em +1.

Custo: 3 de sanidade máxima.

Afinidade: Você perde PS se o teste for uma falha ou se o resultado do dado adicional for 1 ou 2 e o aumento diminui para +1 por uso por dia e o dado para 1d4.

PODERES ELEMENTAIS REALIDADE

Arma de Sangue | Realidade

A realidade se molda junto ao seu sangue para o transformar numa poderosa arma. Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PP para produzir garras, chifres ou uma lâmina de sangue cristalizado que brota do seu antebraço. Qualquer que seja sua escolha, é considerado uma arma simples leve e causa 2d6 de dano de realidade. Uma vez por turno, quando você usa a ação agredir, pode gastar 1 PP para fazer um ataque corpo a corpo adicional com a arma de Sangue. A arma dura até o final da cena.

Custo: 4 de sanidade máxima.

Afinidade: A arma de sangue fica permanentemente em seu corpo e seu dano aumenta para 2d8.

Brimstone | Realidade 5

Seu sangue percorre pelo seu corpo de maneira agressiva e afeta negativamente os outros em contato, como se tivesse vida própria. Quando estiver machucado, você recebe +1d de dano de realidade em seus golpes corpo a corpo. Adicionalmente, você recebe o superpoder "Brimstone".

Custo: 6 de sanidade máxima.

Afinidade: Aumenta o bônus para +2d de dano de realidade e pode usar "Brimstone" como uma ação de movimento.

Causalidade Realista | Realidade 1

A realidade o conduz para um sucesso mais rápido. Em cenas de investigação, a DT para procurar pistas diminuem em -2 para você.

Custo: 2 de sanidade máxima.

Afinidade: A DT para procurar pistas diminui em -5 para você permanentemente.

Devorar | Realidade

Um dos primeiros passos a se seguir quando possui o interesse na *Realidade* é entender que a principal fonte de força é através da carne, consumindo-a por completo e você passa a possuir esse hábito, com seus dentes ficando protuberantes e pontiagudos, como navalhas. Se uma pessoa ou animal estiver morrendo ou inconsciente, você pode gastar uma ação padrão para devorá-lo, comendo sua pele e intestinos, ao fazer isso, você recebe 3d8 + 3 PV temporários que duram até o final do dia e enquanto estiver com esses PV temporários, recebe +2 em Fortitude.

Custo: 3 de sanidade máxima.

Afinidade: Você pode também devorar anomalias e se as devorar recebe 6d8 + 6 PV temporários e +4 em Fortitude. Adicionalmente, quando realiza um ataque desarmado e acertar, você pode realizar um ataque adicional com uma mordida, que causa o dano de um ataque desarmado com um bônus de +1d8 de dano de Realidade.

Instintos Assassinos | Realidade

Você e todo o seu corpo é moldado pela *Realidade*, fazendo com que a sua pele fique extremamente mais fina e seus olhos mais apurados, como uma verdadeira besta, despertando os sentidos de uma anomalia. Você recebe visão no escuro e faro.

Custo: 3 de sanidade máxima.

Afinidade: Seus instintos aguçados são aprimorados e uma tempestade viciante de adrenalina percorre por sua veia. Você não pode mais ser flanqueado, não fica desprevenido e recebe +3 em testes de resistência contra armadilhas, sejam paranormais ou não.

Piromaníaco | Realidade 3

O fogo e toda a sua evolução fez parte do nascimento da humanidade, porém parte da criação do fogo também vem da sua destruição e é isso que você passa a querer buscar pela *Realidade*. Você recebe RD 10 a dano de fogo e quando sofre dano de fogo, pode gastar 5 PP para perder essa resistência até o final do turno e ganhar PP temporários igual a metade do dano recebido.

Custo: 4 de sanidade máxima.

Afinidade: Aumenta a resistência para 20 e passa a receber PP temporários igual ao valor inteiro do dano recebido, ao invés da metade.

Sangue de Ferro | Realidade 1

A realidade enriquece seu sangue, fazendo o ficar mais agressivo, o tornando quase como uma criatura. Você recebe +2 Pontos de Vida por EXC. Quando sobe de EXC, os PV que recebe por este Poder aumentam de acordo. Por exemplo, se escolher esse poder em 20%, recebe 8 PV. Quando subir para 25%, recebe +2 PV e assim por diante.

Custo: 3 de sanidade máxima.

Afinidade: Você recebe +1 em Fortitude e se torna imune a venenos e doenças.

Sangue Fervente | Realidade 1

Enquanto estiver machucado, você recebe +1 em um atributo em Destreza ou Força, à sua escolha (escolha sempre que este efeito for ativado).

Custo: 3 de sanidade máxima.

Afinidade: O bônus que você recebe aumenta para +3.

Sangue Vivo | Realidade 3

Na primeira vez que ficar machucado durante uma cena, você recebe cura acelerada 2. Esse efeito se mantém, até você retornar a 50% de seus PV, lhe tirando de machucado.

Custo: 3 de sanidade máxima.

Afinidade: A cura acelerada aumenta para 5.

Sede de Destrução | Realidade

Quando faz um acerto crítico ou mata um alvo com um ataque corpo a corpo, você recebe um bônus cumulativo de +1 em testes de ataque, limitado pelo seu valor de Força.

Custo: 3 de sanidade máxima.

Afinidade: Além do normal, o bônus também se aplica em rolagens de dano e o limite passa a ser a soma de seu valor de Constituição com seu valor de Força.

PODERES ELEMENTAIS TEMPO

Absorver Potencial | Tempo

Falhar é algo que é comum em toda a nossa vida, nós apenas conseguimos melhorar por conta dessas falhas, e muitos associam o sucesso com o *Tempo*, porém os experientes sabem que o *Tempo* exige falhas, ele precisa se alimentar disso. Toda vez que alguém falha em algum teste, você pode gastar 1 PP para receber +1 em testes. Esse bônus é cumulativo, podendo gastar 2 PP para receber +2 em testes e assim por diante, limitado pela sua afinidade com *Tempo*.

Custo: 4 de sanidade máxima.

Afinidade: Aumenta o bônus recebido para +2 a cada 1 PP gasto.

Antecipar Vitalidade | Tempo 1

Sua ligação com o *Tempo* faz com que você possa sacrificar parte de sua vitalidade para auxiliar seu presente. Quando fazer um teste, você pode acumular uma carga de antecipação para adicionar uma vantagem ao teste. Você pode acumular cargas de antecipação igual ao seu valor de Poder ou Constituição, o que for maior. Enquanto estiver com uma carga de antecipação, na sua próxima ação de dormir em uma cena de descanso, em vez de recuperar PV normalmente, você perde uma dessas cargas e recupera apenas metade dos PV.

Custo: 3 de sanidade máxima.

Afinidade: O *Tempo* valoriza a sua contribuição para o fim inevitável e você consegue ampliar ainda mais seus sacrifícios para o presente. O limite de cargas de antecipação que você pode acumular aumenta em +2 e você passa a perder 2 cargas por ação dormir.

Aproveitamento Diurno | Tempo 3

Estar tão próximo do fim fez com que você soubesse cada vez mais se aproveitar dos tempos em que você está simplesmente não fazendo nada e o *Tempo* faz com que tudo isso passe de forma ainda mais devagar, para que você possa entender ainda mais que o fim é inevitável. Você recebe uma ação de descanso adicional.

Custo: 8 de sanidade máxima.

Afinidade: Se usa esta ação para dormir, o seu descanso é considerado uma categoria a mais do que o padrão.

Desaceleração | Tempo 1

O *Tempo* se importa com a sua relevância na linha temporal, fazendo com que impactos que causariam a sua morte sejam desacelerados. Uma vez por cena, quando receber dano que o deixaria com 0 PV, você fica com 1 PV.

Custo: 2 de sanidade máxima.

Afinidade: Isto pode acontecer um número de vezes por cena igual a 1 + metade da sua Constituição.

Destino Selado | Tempo

Você pode gastar 3 PP e uma ação livre para rolar 5d10, nos próximos 5 testes, você deve substituir 1 dos dados por um dos 5 dados, seguindo a ordem que foram rolados. Você pode gastar uma ação padrão para negar um dado ou uma ação completa para negar dois.

Custo: 1 de sanidade máxima.

Afinidade: Você pode jogar novamente os dados uma quantidade de vezes igual ao seu valor de Poder.

Fim Evitável | Tempo

No momento em que sua morte chega, tudo passa pela sua cabeça, incluindo o tempo perdido. E o *Tempo* usa tudo que foi perdido, ela ainda não acha que sua morte chegou. Quando estiver morrendo, você pode perder 3 pontos de sanidade para jogar o teste de morte com vantagem, para cada vez que usa isso na mesma cena, aumenta o dano em +3.

Custo: 2 de sanidade máxima.

Afinidade: A primeira falha em um teste de morte que você tiver é desfeita e uma vez por cena, quando sai de morrendo, você recupera 2d4 + 2 PV e PP.

Rebobinar | *Tempo* 3

O *Tempo* é capaz de marcar os lugares a onde você já esteve, e pode te levar a ele em segundos. Você pode marcar o local onde está por um custo de 1 PP. Após isso, você pode gastar 2 PP e uma ação de movimento para retornar nesse local imediatamente, tomando 1d6 de dano mental por cada 9m de distância (até 9m não toma).

Custo: 4 de sanidade máxima.

Afinidade: O dano é reduzido para 1d4 por cada 18m de distância. Além disso, podem ser marcados 2 locais.

Seguir as Linhas | *Tempo* 2

As linhas que percorrem o nosso *Universo*, regidas pelo *Tempo* começam a ser perceptíveis e fascinantes para você, é algo verdadeiramente lindo de se ver, mas ao mesmo tempo, perturbador ver que quase todas as coisas estão conectadas. Uma vez por rodada, você pode começar a seguir essas linhas por auxílio nas coisas que for fazer, você pode adicionar 1d4 em qualquer rolagem que for fazer, porém perde o mesmo valor em pontos de sanidade.

Custo: 3 de sanidade máxima.

Afinidade: Aumenta o bônus para 2d4, porém só perde sanidade do maior valor entre esses dois dados.

Surto Temporal | *Tempo* 4

A sua percepção temporal se torna completamente diferente das outras pessoas, se passando mais lentamente, te mudando completamente. Uma vez por cena, durante seu turno, você pode gastar 3 PP para ganhar realizar uma ação padrão adicional.

Custo: 5 de sanidade máxima.

Afinidade: Você pode usar a habilidade uma vez por rodada.

PODERES ELEMENTAIS TRANSFORMAÇÃO

Adaptação | Transformação 5

Uma das características mais perigosas das anomalias de *Transformação* é a velocidade surreal que elas têm de se adaptar em perigos complexos, conseguindo estender as batalhas até acharem uma brecha para conseguirem vencer e a *Transformação* fornece essa habilidade procurada por muitos por um custo. Se você sofrer uma condição, após ela se encerrar, você pode gastar 3 pontos de sanidade para assimilar o seu ser com uma anomalia de *Transformação*, ficando imune aquela condição pelo resto da cena. Não funciona para condições universais.

Custo: 6 de sanidade máxima.

Afinidade: Aumenta a duração da imunidade pelo resto do dia.

Armadura Viva | Transformação 1

Você não precisa de uma proteção, seu próprio corpo já é uma. Você é uma espécie de exoesqueleto de placas rígidas logo abaixo de sua derme, tornando sua pele dura e rígida, porém impossível de se notar de longe. Caso não esteja usando uma armadura, você recebe +3 em sua defesa passiva e 3 de resistência contra danos de balístico, cortante, impacto e perfurante.

Custo: 3 de sanidade máxima.

Afinidade: As placas ficam ainda mais rígidas. Você recebe seu valor de Constituição em RD.

Aura de Puro Pavor | Transformação 3

Você é tocado pelo próprio medo, como se a *Transformação* escolhesse nunca mais te abandonar. Do ponto de vista de outras pessoas, é como se ao seu redor as coisas ficasse distorcidas, estranhas, com vultos e imagens irreais passando por sua cabeça, você se tornando de pouco em pouco, um invólucro de medo. Você pode gastar 2 PP e uma ação de movimento para expandir essa área para deixar mais intensa em uma pessoa ou animal, deixando a apavorado (Vontade DT Carisma reduz para abalado). O alvo não precisa nem ver ou te ouvir. Esta condição termina no fim da cena, se o alvo se afastar de você além de alcance médio ou se você usar esse efeito em outro ser. Uma mesma pessoa só pode ser alvo deste efeito uma vez por dia.

Custo: 5 de sanidade máxima.

Afinidade: A DT para resistir a este efeito aumenta em +2 e o número de alvos muda para quaisquer pessoas ou animais dentro

do alcance e eles também sofrem 2d10 de dano de Transformação (metade no teste bem-sucedido).

Espreitar da Besta | Transformação 1

A *Transformação do Inexistente* deu a você o poder de controlar seu corpo e se mover exatamente como as bestas animalescas fazem. Você recebe +2 em Furtividade. Em cenas de perseguição, se for o caçador, pode usar Furtividade em vez de Atletismo. Em cenas de furtividade, seus movimentos são calculados pelos seus instintos, o que permite que faça ações discretas sem sofrer desvantagem.

Afinidade: O bônus em Furtividade aumenta para +5.

Olhos Novos | Transformação

Você cria um olho ou par de olhos novos, o que permite ter visão de 360º e te deixa imune a ser flanqueado. Adicionalmente, você recebe +2 em testes de Percepção baseado em visão.

Custo: 1 de sanidade máxima.

Afinidade: Você fica imune as condições de Surpreendido e Vulnerável.

Fome de Medo | Transformação 4

O medo é algo estranho, é uma espécie de substância criada a partir dos pavores das pessoas e animais e transformado em combustível pela *Transformação*. Esse medo que é dado pela entidade pode te fortalecer. Quando sofre dano mental, pode gastar 3 PP para ganhar metade do dano causado em PV temporários.

Custo: 3 de sanidade máxima.

Afinidade: Você passa a ganhar todo o dano causado em PV temporários, ao invés da metade e também pode usar essa habilidade para saborear o medo de outros seres, contanto que estejam em alcance adjacente a você.

Modificar Aparência | Transformação

Entre os ciclos e espirais, as pessoas foram capazes dos atos mais insanos para alterarem a si mesmos por motivos diferentes, seja por conta de insatisfação com seu próprio corpo, seja por desejo ou luxuria. Porém, algo consegue fazer com que isso aconteça, a *Transformação* é capaz de permanentemente mudar totalmente a sua aparência da forma que você sempre desejou, como altura, voz, rosto, cabelos e outras partes do corpo. A mudança não lhe causa diferenças em seus atributos, porém você recebe +3 em alguma perícia de Carisma a sua escolha. Porém, você ainda é visto em sua aparência comum em reflexos, como espelhos ou sob a água. As

pessoas que te viram antes dessa transformação têm um pressentimento estranho ao te olhar, um teste de Intuição (DT 10) vê pequenos relapsos de sua antiga aparência.

Custo: 2 de sanidade máxima.

Afinidade: Aumenta o bônus para +5 e pode escolher outra perícia.

Reação Impulsiva | Transformação 3

O seu próprio corpo parece reagir a perigos constantemente, estalando e fazendo com que você sinta uma dor que te deixa mais apreensivo contra os perigos. Você tem uma reação adicional por rodada, porém só pode usar essa para bloquear, contra-atacar ou esquivar.

Custo: 5 de sanidade máxima.

Afinidade: Você é capaz de contra-atacar mesmo se utilizar a reação Esquivar ou Bloquear caso o atacante erre o golpe em você.

Sangue Preto | Transformação

Você sente que o seu metabolismo começa a se alterar e partes de dentro de seu corpo começam a se tornar negras, repulsivas e lentas, como se andassem em espirais. Você ganha vantagem em testes de Fortitude e +1 Rodada antes de avançar em um Estágio de doença ou veneno.

Custo: 3 de sanidade máxima.

Afinidade: Você é imune a condição sangrando, venenos e doenças.

Transmutação | Transformação 1

O constante fluxo que corre junto a *Transformação* faz com que suas capacidades físicas possam ser alteradas para assumir uma forma que não é sua, por medo e de tentar se esconder. Uma vez por cena, você pode moldar o seu corpo em um processo rápido, porém extremamente doloroso, com seus ossos rasgando a sua carne enquanto seus dedos ficam cada vez mais distorcidos. Você perde 2d10 PV, porém se transforma em um objeto de espaço 10 ou menor a sua escolha até o fim da cena. Você tem +10 em testes de Furtividade e está petrificado até retornar para seu estado normal. Ao ser segurado, um ser pode fazer um teste de Percepção com +5 no teste, percebendo que o objeto não tem as características normais é esta com partes de carne em meio a ele.

Custo: 4 de sanidade máxima.

Afinidade: Você passa a poder se transformar em objetos maiores que você, como uma mesa ou até mesmo em um carro, porém perde 5d12 PV.

Super Poderes

Desde o início do universo, os elementos se entrelaçaram com as nossas emoções e desde que isso aconteceu, as pessoas começaram a ter pequenas alterações em seus próprios seres, se tornando capazes de alterar as regras, tendo seus próprios superpoderes.

No começo, as capacidades eram pequenas e quase insignificantes, algo como criar pequenas gotas de água e levitar levemente, porém de acordo com o crescimento abundante da população, foram ficando cada vez mais fortes, sendo capazes de criar tsunamis e levantar cidades.

Cada superpoder está relacionado a um ou mais elementos em específicos, tendo sempre um como principal, como se estivesse usando aspectos daquela entidade para mudar as regras de acordo com os seus próprios desejos.

Ter superpoderes é um evento raro e poucas pessoas tem essa capacidade e geralmente se tornam acesos (pessoas capazes de feitos impossíveis) a partir de algum trauma ou grande emoção que ativou os seus poderes.

Não existe uma idade em específico para alguém ativar os seus poderes, porém as idades mais comuns são jovens, a onde todos os nervos estão a flor da pele, porém ainda é bem perigoso por conta da imaturidade de lidar com estas situações. Também é comum que pessoas sem poderes acabem se tornando acesos em missões de agentes por conta da grande exposição nesses lugares, o que pode ser perigoso de se conter quando tudo está um caos!

Criando o seu Superpoder

Os superpoderes são a principal fonte de poder para os agentes da ordem, dando diversas possibilidades para eles dentro de um conceito já estabelecido. Os poderes principais, também chamados de individualidades, dos personagens podem ser criados a partir de qualquer ideia, a tabela de poderes no capítulo inicial desse livro pode te auxiliar a escolher algum, porém recomendo fortemente você mesmo criar o seu poder. Todos quando crianças imaginávamos tendo algum tipo de poder irado e você pode colocar no seu personagem! Apenas sendo necessária a atenção e cuidado para definir bem seus limites, os quais podem até mesmo serem burlados com criatividade e inovação.

Dentro de várias mídias tem superpoderes que podem servir como inspiração, animes como *Boku no Hero* ou *Jujutsu no Kaisen*, filmes de heróis como *Vingadores* ou magias de *Harry Potter*. Criar um superpoder é criar algo individual e que vai definir como os

jogadores e os personagens o veem, seja em situações sociais, investigação ou combate. Alguém com um poder de gelo pode ser bem frio e calmo, porém preciso nos combates. Não existe nenhuma regra de como o seu poder influência o seu personagem, porém é interessante pensar como ele agiria sabendo que tem tal poder, afinal de contas, é algo essencial na vida dele.

Porém, além de pensar apenas em narrativa qual é o seu poder, é necessário montar dentro do sistema, traduzindo-a para números e dados.

Uma individualidade permite a criação de vários superpoderes como uma espécie de extensão, como por exemplo, um personagem que tem seu poder principal sendo visor de calor pode ter diferentes superpoderes envolvendo essa mesma individualidade, como acertar um alvo em específico, esquentar objetos ou armas para que serem largadas, lasers teleguiados ou até mesmo fazer alguma espécie de proteção com os lasers. Isso tudo em um mesmo superpoder, porém para poder usar seu poder de diferentes formas, o personagem primeiro deve ganhar experiência e treinamento com esse poder, no caso, deve ganhar *Exposição*.

Dentro dos sistemas, os poderes de uma individualidade são divididos em níveis de estrelas, que determinam o quanto forte um poder é e quanto custoso é para poder ser ativado e o seu elemento, onde um personagem quando decide o seu superpoder tem um elemento considerado principal para a ativação de seus poderes.

Antes de seguir para a criação, você irá encontrar o máximo de poderes iniciais e como consegui-las, além de uma explicação sobre cada um dos níveis de estrelas dos poderes, que variam de uma estrela até sete estrelas, totalizando sete níveis.

Habilidades de Poderes Iniciais

Aprender e usar poderes não é algo fácil, requerendo treinamento, esforço e até mesmo sorte para ativa-lo! Após decidir a individualidade principal do seu personagem, você deve criar habilidades com este tema e inicialmente a quantidade de habilidades que tem é definido pela sua classe:

Duelistas e Especialistas: Por não serem focados e treinados totalmente no uso de seus poderes, possuem apenas uma habilidade de poder de acordo com a sua individualidade.

Individualistas: Por serem focados apenas em seus próprios poderes, na natureza e como usa-los, os individualistas começam com três habilidades de poder de acordo com a sua individualidade.

Recebendo e Criando Habilidades de Poderes

Além das habilidades, os personagens também treinam e ganham novas habilidades de poderes conforme a Exposição de seus personagens aumenta e também pela sua classe:

Duelistas e Especialistas: Ganham uma nova habilidade de poder em todo nível de exposição ímpar (15%, 25%, 35%, 45%...).

Individualistas: Ganham uma nova habilidade de poder em todo nível de Exposição novo após os 5%.

Também se recebe uma habilidade de poder adicional em 50% e outra em 99%.

Todos os poderes e habilidades são separados dentro do jogo por estrelas, como dito anteriormente, nos quais determinam o seu custo em Pontos de Poder e o quanto forte uma habilidade de poder é.

Estrelas	Custo em PP
☆	0 PP
★	1 PP
★★	3 PP
★★★	6 PP
★★★★	9 PP
★★★★★	12 PP
★★★★★★	15 PP
★★★★★★★	20 PP

Este é o custo padrão para as habilidades, que podem ser influenciados por condições e outras habilidades de classes – principalmente da classe de individualista – que reduzem o custo dos poderes. Entretanto, toda habilidade de poder deve possuir um custo mínimo de 1 ponto de poder, a menos que seja uma habilidade de estrela vazia (☆).

O acesso a novos níveis de estrelas está restrito ao nível de Exposição e a restrição vai diminuindo conforme o nível do personagem com as seguintes regras:

Exposição	Individualistas	Outras Classes
5% a 15%	★★	★
20% a 35%	★★★	★★
40% a 55%	★★★★	★★★
55% a 65%	★★★★★	★★★★

70% a 80%	★★★★★	★★★★★
85% a 95%	★★★★★★	★★★★★★
99% ou +%	★★★★★★★	★★★★★★★

Em suma, individualistas começam com habilidades de até duas estrelas enquanto duelistas e especialistas vão até duas estrelas e vão aumentando os níveis que podem utilizar conforme aumentam sua Exposição.

Alguns personagens podem escolher individualidades um pouco mais fortes para seus personagens do que poderiam em uma Exposição baixa. Nesses casos, converse com o Mestre e defina bem o que ele poderia fazer e qual nível de habilidade tal poder requereria

- Por exemplo, parar o tempo é um poder extremamente forte que teria nível de estrelas igual a seis, porém o personagem está em 5%. Nesse caso o Mestre deve decidir se o personagem pode ou não ter essa individualidade e se tiver, qual vai ser o seu uso e tentar balancear para que não fique mais forte que outros personagens.

O nível da habilidade que tem com o poder é o que define as suas capacidades, com cada nível possuindo valores base para seus efeitos, os quais estão mais à frente no *Guia de Criação de Poderes*. Tudo feito a partir daqui deve ser discutido com o Mestre da mesa.

Níveis de Estrelas

As habilidades de poderes são divididas em níveis de estrelas com o principal objetivo de balancear. Todas as individualidades podem ser usadas em diferentes graus de poder, e quanto mais forte, mais trabalhoso, o que é representado dentro dos níveis de estrelas. Toda esta seção é dedicada a explicar e dar uma ideia do que é possível fazer dentro de cada nível.

Habilidades de Estrela Vazia ☆

As habilidades de estrela vazias representam um uso básico de uma individualidade, sendo considerado tão simples que o ser em si não gasta energia elemental suficiente para ficar um pouco cansado. Uma habilidade de estrela vazia geralmente é uma habilidade passiva ou de utilidade básica, porém ainda pode ser usada em uso ofensivo ou suporte, porém seu efeito será bem reduzido de outros níveis.

- Um exemplo seria algo com a individualidade de emitir chamas e fazer uma faísca pequena para iluminar aos seus arredores. É algo tão pequeno que nem gastaria algum tipo de energia elemental para ser produzida,

porém o uso por si só teria que ter algum tipo de treinamento.

Habilidades de Uma Estrela ★

O início do uso dos poderes dos agentes sempre começa por esse nível, não são complexas, mas já consomem energia. As habilidades desse nível geralmente carregam a principal característica da individualidade do personagem, visto que não são tão custosas, podendo criar habilidades ofensivas, auxiliares ou de suporte em um nível mais considerável, porém ainda se mantendo no básico. Um bom jeito de criar habilidades desse nível é pensar em usar o fundamento básico da sua individualidade e tentar amplificá-lo para outras áreas.

- Um exemplo seria a habilidade de Brian Spencer, que tem a capacidade de soltar uma teia para afigir diferentes condições em um mesmo alvo.

Habilidades de Duas Estrelas ★★

A partir deste estado, os personagens sabem ainda mais sobre seus próprios poderes e de como usá-los, ampliando ainda mais os seus graus de efetividade, tanto ofensivamente ou a suporte, aumentando o número de alvos ou até a distância que podem alcançar. Em alguns casos, personagens podem preferir a usar e criar habilidades desse nível ao invés de primeira por ser apenas um pouco mais custoso.

- Um exemplo é Kelly, que tem asas e treinou para fazer com que quando fosse atacada ou visse alguém sendo atacado, enrijece-se as asas e reduzir parte do dano.

Habilidades de Três Estrelas ★★★

Já são bem mais poderosas e brutais, consumindo grande parte da energia. Esse tipo de habilidade busca os fundamentos básicos de uma individualidade e tenta explorá-la para outros lados, usando em um grau de complexidade maior potencial e complexidade.

- Um exemplo é Emi, que tem a individualidade de manipulação do DNA, onde ela consegue com uma habilidade dela trocar as características de um alvo que esteja tocando com as dela, explorando ainda mais o conceito próprio de sua individualidade.

Habilidades de Quatro Estrelas ★★★★

É o meio do caminho entre os níveis de estrelas. Com um grande aumento no custo, o nível dos poderes começa a crescer, assim como da complexidade e capacidade

- Um exemplo é Boris, que tem a individualidade de controle total dos seus próprios músculos, possuindo uma

habilidade de quatro estrelas onde ele fica extremamente resistente a golpe, ficando tão duro quanto uma parede.

Habilidades de Cinco Estrelas ★★★★★

Novamente dando um considerável aumento no custo, começam a chegar perto do ápice das individualidades e o uso da sua própria energia elemental. O potencial se torna enorme, dando uma liberdade grande sobre como canalizar a sua individualidade em uma única ação. Podem causar danos massivos ou um suporte capaz de mudar o rumo da batalha, seja em área ou em indivíduos, assim como causar condições poderosas.

- Um exemplo é Merlin, que tem a individualidade de emitir raios e controlar a eletricidade, possuindo uma habilidade de cinco estrelas onde ele cria um domo feito de eletricidade com um elemento escolhido para que nenhum poder daquele elemento possa ser usado.

Habilidades de Seis Estrelas ★★★★★★

O penúltimo passo dos poderes, poucas pessoas tem habilidades nesse nível e as que tem são consideradas únicas e perigosas entre as pessoas. Habilidades desse nível tem todas as características descritas na de cinco estrelas, porém ainda mais fortes, apenas um uso de uma habilidade deste nível em um combate vai mudar totalmente o rumo das coisas.

- Um exemplo é Vitor, que tem a individualidade de retornar seu corpo no tempo em um ponto escolhido. A diferença deste uso para outras habilidades é que Vitor a recebeu como poder principal e conforme foi aumentando sua Exposição o custo para sua habilidade foi reduzindo.

Habilidades de Sete Estrelas ★★★★★★★

O final do uso de seus próprios poderes, que correspondem as habilidades máximas que um acesso de grande poder. Um personagem capaz de as usar já alcançou ou está muito próximo de seu ápice e quase não existem relatos de poderes que chegaram a esse nível de fine-se. Qualquer habilidade que seja desse nível é capaz de acabar com quaisquer situações em apenas uma ação. Tente pensar no próximo do impossível com a sua individualidade e tente replicá-la em uma técnica, se aproximando muito de seu limite total.

Elemento dos Poderes

Juntamente com os níveis de estrelas, os poderes dentro do universo de Stars têm seus próprios elementos que são os motivos do porque tal poder funciona de tal jeito.

Não se sabe exatamente o do porque os elementos escolhem pessoas em específicas e do porque essas pessoas terem poderes,

talvez a pessoa que sempre teve aquele poder e aquele elemento só faz parte dela ou o elemento que a escolheu, fazendo com que se possa o poder, porém no fim realmente não importa.

Quando um personagem tem um poder, as energias elementais que estão sempre presentes no universo que fazem parte dele funcionam de modo diferente do que antes, permitindo o usar seu poder, coisa que outros seres não poderiam. Junto a isso, um dos elementos (veja inexistente) se torna o elemento principal da sua individualidade.

Cada individualidade pertence um dos sete elementos do Inexistente: Realidade, Alma, Tempo, Transformação, Mente, Espaço e Poder. Para todos os efeitos, um poder é considerado uma habilidade de seu elemento. Cada elemento se manifesta no universo de uma forma distinta; assim, poderes de um mesmo elemento tendem a ter efeitos similares.

Decidir o elemento principal do seu superpoder é puramente baseado no que ele faz. Aparentemente todo o sentido dos sentimentos é quase apagado e tudo que resta é a lógica do porque aquele elemento se entrelaçou, por conta das suas características. Para ter uma ideia de qual elemento é o principal do seu personagem, você pode ler a parte dos elementos no capítulo do inexistente, mas a seguir tem um resumo de suas características:

- **Realidade:** Criação, sangue, fogo, destruição, ira, vida e agressividade.
- **Espaço:** Movimento, frio, transposição, expansão, teletransporte, tamanho, clima, água, vento, barreira, objetos, telecinese e dimensão.
- **Transformação:** Modificar, inconstância, mutação, pavor, medo, paranoia, animais, troca equivalente, ciclos, espirais e adaptação, mudança.
- **Alma:** Emoções, drama, arte, espiritualidade, sons, sanidade, forma etérea e conexão, sofrimento.
- **Mente:** Controlar, inteligência, conhecimento, dominar, natureza, compreensão, ilusão, autocontrole e linguagem.
- **Tempo:** Cronologia, parar, iniciar, remorso, absorver, aceleração, anacronismo, perecer, decair, corrupção e erosão.
- **Poder:** Potencial, sorte, força, velocidade, aleatoriedade, energia e eletricidade.

Uma mesma individualidade pode ter elementos complementares além do seu principal para que faça mais sentido, por exemplo, alguém com poder similar a Ace de One Piece teria seu elemento principal de realidade que está ligado a fogo e elemento complementar de transformação para poder virar fogo.

No fim, você pode selecionar seus elementos principais e complementares, porém o Mestre sempre terá a palavra final se aquele elemento faz sentido ou não com a sua individualidade.

Você recebe afinidade +1 elemental com o elemento principal de sua individualidade (Individualistas recebem 3) e cada habilidade de poder que tiver ganha +1 com aquele mesmo elemento.

Relação entre Elementos

Os elementos possuem uma relação entre si, sendo mais ou menos efetivos de acordo com o tipo de relação. Isso é relevante em dois cenários: quando o poder é usado contra uma criatura que é efetivo contra ou quando é do mesmo elemento.

Cada elemento é efetivo contra outro e menos efetivo contra si. Assim, se você usar um poder de Alma em uma anomalia de Transformação, ela será mais suscetível aos efeitos dele. Se utilizar um poder de Alma contra uma anomalia de Alma, ela será mais resistente.

- Realidade é efetivo contra Tempo.
- Tempo é efetivo contra Mente.
- Mente é efetivo contra Alma.
- Alma é efetivo contra Transformação.
- Transformação é efetivo contra Espaço.
- Espaço é efetivo contra Realidade.
- Poder é efetivo contra si mesmo.

Elemento contra Anomalia

Quando uma habilidade de poder é usada contra uma anomalia ele pode ser mais ou menos efetivo. Se o poder for do elemento opressor ao elemento da anomalia, a criatura sofre -5 em seu teste de resistência contra o poder (se houver). Por outro lado, se o poder do mesmo elemento da anomalia, a criatura recebe +5 em seu teste contra o poder (se houver).

Conjurando Poderes

Poderes são habilidades (veja Usando Habilidades). Conjurando um poder é um ato chamativo, perceptível por aqueles ao redor.

Ação e Custo. Conjurando um poder exige gastar uma ação, cujo é indicado no poder, e um número de pontos de poder de acordo com o nível de estrelas do poder.

Gestos e Componentes. Conjurando um poder, por padrão, também exige gesticular com pelo menos uma mão livre, se possuir componentes ritualísticos do elemento em questão, recebe bônus ao conjurá-lo. Se você não puder usar as mãos, não poderá conjurar o poder.

Concentração. Por fim, conjurar um poder exige concentração. Se você estiver em uma situação difícil ou sofrer dano durante a execução, precisa passar em um teste de Fortitude ou Vontade. Se falhar, o poder não funciona e os PP são perdidos.

- *Condição ruim: DT 7 + metade do custo em PP do poder.*
Exemplos incluem estar dentro de um veículo em movimento ou caído no chão, ou conjurar durante uma tempestade,
- *Condição terrível: DT 10 + metade do custo em PP do poder.*
Exemplos incluem estar dentro de um veículo em alta velocidade ou sendo agarrado por outro ser, ou conjurar durante um terremoto.
- *Ser ferido durante a execução do poder: DT igual a metade do dano.* Para poderes que exigem uma ação padrão ou menos, você só pode ser ferido durante a execução se for atacado como uma reação ou se estiver sofrendo dano contínuo (por fogo, por exemplo). Você também deve fazer esse teste quando sofre dano enquanto mantém um poder com duração sustentada.

Montando os Poderes

Agora, já tendo noção dos níveis de estrelas e dos elementos, é preciso saber como as habilidades e poderes são montados dentro do jogo. É bem simples pois de maneira geral, elas irão seguir uma fórmula definida, onde todas as informações importantes estarão listadas como a seguir:

Nome da Habilidade - Número de Estrelas

Elemento

O elemento principal e complementares. O elemento principal é o que conta para habilidades ou outros efeitos que marcam poderes.

Execução

Usar uma habilidade exige gastar algum tipo de ação, cujo é indicado na habilidade do poder. No caso de habilidades com execução maior do que uma ação completa, você fica desprevenido ao estar usando a habilidade.

Alcance

A distância máxima que uma habilidade alcança.

Pessoal: A habilidade afeta somente quem a usa e/ou objetos que ele esteja carregando. Também podem ser habilidades em área que se inicia a partir do personagem (podendo ou não o afetar).

Toque: A habilidade precisa tocar o ser ou objeto para o afetar, mas não precisa gastar uma ação ou fazer testes para isso.

Curto: A habilidade alcança uma distância curta (9m ou 6q).

Médio: A habilidade alcança uma distância média (18m ou 12q).

Longo: A habilidade alcança uma distância longa (36m ou 24q).

Extremo: A habilidade alcança uma distância extrema (90m ou 60q).

Ilimitado: A habilidade alcança qualquer lugar no mundo. Geralmente habilidades com este alcance necessita que você já tenha visitado ou saber do lugar.

Alvo ou Efeito

Se acerta um ou mais seres, objetos ou outros. Outros alvos são uma área (que afetam todos dentro dela). E outras criam ou invocam coisas, ao invés de afetar aquelas que já existem.

Alvos: A habilidade tem um ou mais, que podem ser seres (pessoas, animais e anomalias) ou objetos. Você lança a habilidade diretamente contra os alvos. Você deve ser capaz de perceber o alvo. Uma habilidade lançada sobre um tipo errado de alvo falha automaticamente.

Área: A habilidade afeta uma área. Você decide um ponto que possa perceber a partir do qual a habilidade tem efeito, mas não controla quais seres ou objetos serão afetados – qualquer coisa dentro da área será sujeita aos efeitos (isso inclui você). De acordo com o Mestre, você pode lançar uma habilidade numa área que não possa perceber com um teste de Ocultismo (DT 10 + Número de estrelas). Em geral, as áreas se enquadram em uma das categorias a seguir.

- *Cone:* Um cone surge adjacente a você e avança na direção escolhida, ficando mais largo com a distância. Sua largura final será igual ao seu alcance.
- *Cubo:* Um cubo surge no quadrado ou quadrados escolhidos, ocupando o volume indicado.
- *Esfera:* Uma esfera surge na interseção de quatro quadrados, estendendo-se em todas as direções até o limite de seu raio.
- *Linha:* Uma linha surge adjacente a você e avança reta até o final do alcance. A menos que indicado o contrário, uma linha tem 1,5m de largura.
- *Outros:* Algumas habilidades podem ter áreas específicas explicadas em sua descrição.

Todas as áreas avançam até o seu limite ou até serem interrompidas por uma barreira capaz de bloqueá-las.

Efeito: Algumas habilidades criam ou convocam coisas. O conjurador decide onde essas coisas vão aparecer e deve ter uma linha de efeito até esse local. Depois de criado ou invocado, o efeito pode se mover para fora da linha do efeito.

Linha de Efeito: É um caminho direto e sem obstruções até onde a habilidade pode ter efeito. Um personagem deve ter uma linha de efeito para qualquer alvo ou área que queira afetar ou para qualquer espaço onde queira criar um efeito. Qualquer barreira sólida, visível ou não, anula a linha de efeito.

Duração

A duração que a habilidade mante o efeito. Quando ele termine, é como se a energia necessária para manter aquele efeito "vivo" não seja mais suficiente e ele se dissipa.

Instantânea: A manifestação de uma habilidade instantânea aparece e se dissipa no momento em que ele é lançado, mas suas consequências podem durar mais tempo. Uma habilidade como *Decadência* age instantaneamente, mas os ferimentos continuam curados. Habilidades instantâneas não podem ser dissipadas, mas podem ser anuladas.

Cena: A habilidade dura uma cena inteira, esvaindo-se quando esse momento da história acaba. Uma cena não tem duração fixa. Pode ser desde algumas rodadas, para um combate, até várias horas, para uma viagem sem incidentes.

Sustentada: A habilidade precisa de um fluxo constante de energia. O conjurador deve gatar 1 PP para habilidades de estrelas vazias até 3 estrelas e 2 PP para 4 estrelas ou mais, com uma ação livre no início de seus turnos para manter o efeito ativo. Se não o fizer, a habilidade termina com o efeito. Você só pode manter uma habilidade de poder sustentada por vez.

Duração Definida: A duração pode ser medida em rodadas, minutos, horas, dias ou outra unidade.

Permanente: A habilidade fica ativa indefinidamente. Uma habilidade permanente ainda pode ser dissipada.

Outros: Algumas habilidades tem durações diferentes, como certos gatilhos para que parem os seus efeitos que estarão na sua descrição.

Encerrando Habilidades: Um conjurador pode dissipar uma habilidade seu quando quiser. Fazer isso é uma ação livre (ou reação caso esteja fora de seu turno), porém deve estar dentro do alcance para poder dissipá-lo.

Morte e Duração: A morte de um conjurador não tem efeito sobre suas habilidades (exceto sustentados) – eles permanecem até que a sua duração termina.

Resistência

A maioria das habilidades prejudiciais permite que seus alvos façam um teste de resistência para evitar o efeito ou parte dele. O tipo de teste (Fortitude, Reflexos ou Vontade) e a maneira como ele altera o efeito são descritos no texto. Habilidades que não permitem testes de resistência não incluem este trecho.

Dificuldade: A dificuldade do teste de resistência contra uma habilidade é calculada com a DT sendo = 5 + Poder + Limite de PP dividido pela metade. Assim, a DT para resistir as habilidades de um agente com Poder 3 em 35% de Exposição é 11 (3 + 3 + 5). Já a

dificuldade para habilidades de um agente com Poder 5 e 99% é 20 (10 + 5 + 5).

Cada habilidade indica o que ocorre quando um alvo faz um teste de resistência, usando os seguintes termos:

- ❖ **Anula:** A habilidade não tem efeito sobre um alvo que passe em seu teste de resistência.
- ❖ **Desacredita:** Se um ser interagir com a habilidades (examinando de perto ou tocando-o; apenas observa-lo de longe não é suficiente) tem direito a um para perceber que ele não é real. A habilidade continua funcionando mesmo que alguém perceba que ele não é real; esse pode avisar seus aliados como uma ação livre, permitindo que eles façam teste para desacreditar.
- ❖ **Parcial:** O efeito da habilidade é menor em um alvo que passe no teste.
- ❖ **Reduz à Metade:** O efeito da habilidade é reduzido à metade em um alvo que passe no teste (aplicado antes da resistência).

Descrição

Varia de acordo com a habilidade, é o coração de todas as habilidades que existem.

Aprimoramentos

Algumas habilidades tem aprimoramentos que deixam elas mais fortes. Todas as habilidades podem ter um ou dois aprimoramentos que as coloca em um nível acima que estão gastando PP que faltam para se equivaler ao nível. Por exemplo, uma habilidade de uma estrela pode ser aprimorada quando conjurada para uma de duas estrelas gastando +2 PP na sua execução ou uma de três estrelas por +5 PP na sua execução e ganha os bônus de acordo com esse aprimoramento, seja ganhando mais dano, aumentando seu alcance ou tendo um tipo de execução ou efeito que seja diferente, porém ainda seguindo a ideia original da habilidade.

Invocando os Elementos Primordiais

Dentro do universo de Stars, os elementos são uma espécie de conseguir colocar em forma de energia os aspectos de nosso universo, porém dentro desses elementos existe uma espécie de dois lados, que retratam a energia maligna do Inexistente e a energia pura do Universo, esses dois lados são sempre apelidados de *Ordem* e *Caos*.

São raros, porém existem pessoas que tem afinidade com esses elementos (mesmo sem saberem) e conseguem utilizar alguns poderes com eles, que são o pináculo da alteração das regras do universo, sendo capazes de moldar o que quiserem ao seu favor, sendo extremamente perigosos. As pessoas capazes de utilizar

esses poderes são comumente chamados de escolhidos, "Acesos", como se estivessem em um nível diferente das outras pessoas.

Até agora, não existem pessoas que conseguiram ativamente criar poderes com esses elementos, sendo ainda um grande mistério para os pesquisadores paranormais. Geralmente são sempre "dados" para pessoas após um encontro com uma entidade maior, seja pro lado do bem ou do mal. Talvez as entidades tiveram um interesse maior nos *Acesos* para darem armas tão poderosas para eles.

Independentemente disso, aqueles que usar poderes primordiais seguem uma regra diferente, ao invés de buscar a energia e esforço dentro da pessoa para poder ser conjurado, os elementos primordiais buscam o próprio ser da pessoa, fazendo com que percam parte de si mesmo para alterarem as regras. Por esse motivo, quando usa um poder do elemento de *Caos* ou *Ordem*, perde sanidade atual igual ao número de estrelas do poder que utilizou e perde 1 ponto de sanidade máxima. Caso use esse poder de forma aprimorada, perde +1 ponto de sanidade máxima a cada aprimoramento.

Modelo dos Poderes

Este é o modelo padrão para todas as habilidades e poderes que tem dentro do sistema, informando tudo de essencial. Abaixo, tem alguns exemplos de como habilidades de poderes seriam para um personagem conhecido, Monkey D. Luffy de One Piece, que no universo de Stars tem a individualidade de ser feito de borracha e adaptando suas habilidades para o sistema seriam desse jeito:

Pistola de Borracha ★

Elemento: Transformação

Execução: Padrão

Alcance: Curto

Alvo: 1 ser

Duração: Instantânea

Descrição: Luffy estica seu braço criando uma força capaz de imitar a dor de uma pistola. Escolhendo um alvo dentro do alcance, faça um ataque corpo a corpo ou a distância no alvo, caso acerte, causa danos desarmado +4d8 de dano de impacto.

Aprimoramentos:

Tiro Rápido +2 PP: Luffy faz o ataque ser mais rápido e mais potente, conseguindo atacar com uma ação livre.

Feito de Borracha ★ - Passiva

Elemento: Transformação

Todo seu corpo é feito de borracha, o que te faz ficar ainda mais resistente. Você é imune a dano de impacto.

Foguete de Borracha ★★

Elemento: Transformação

Execução: Ação padrão

Alcance: Linha de 18m

Alvo: Pessoal

Duração: Instantâneo

Resistência: Reflexos (reduz metade)

Descrição: Luffy estica seus braços em algum objeto preso no ambiente e se usa como estilingue para se lançar em alguma direção até finalizar o alcance. Qualquer ser ou objeto que seja acertado dentro do alcance sofre 6d8 de dano de impacto. Um teste sucedido de reflexos reduz a metade do dano.

São apenas alguns exemplos, porém como no próprio anime, a única coisa que te faz mais forte é a sua própria criatividade. As coisas que podem fazer, contanto que faça sentido com a sua individualidade, é possível.

Agora tendo uma mínima de ideia de como funcionam as habilidades, só falta você mesmo criar as suas habilidades de poderes na próxima parte, **Criação de Habilidades de Poderes**.

Criação de Habilidades de Poderes

Todas as partes anteriores do capítulo explicaram diferentes aspectos e partes dos poderes dentro de Stars e, neste guia, será aprofundando no processo, detalhado passo a passo.

O maior objetivo de todo esse sistema é para dar liberdade aos jogadores, permitindo os jogar com um personagem que tem o poder que quiser, usando-o do jeito que quiser dentro das aventuras. Não existem limitações em questão do poder que um personagem pode ter, exceto pelos níveis de estrelas e a quantidade de vezes que essas habilidades podem ser usadas no próprio sistema.

Você pode tanto ter uma individualidade de fogo, parar o tempo, controlar eletricidade, virar um demônio ou até mesmo copiar outros poderes. Claro que dependendo da individualidade que escolher, para criar habilidades da mesma será ou mais simples ou mais complexo.

Porém, ter todo esse leque de opções, pode ser tornar um pouco desnorteando e confuso para os iniciantes, tendo uma certa dificuldade para adaptar seu poder desejando de uma maneira divertida e balanceada dentro do jogo. Por isso, o objetivo desta sessão é oferecer valores e referências para criar as suas habilidades de maneira a encaixar dentro do sistema.

As coisas escritas nessa parte não são absolutas, nenhum poder é completamente ditado por regras, afinal de contas, as possibilidades são quase infinitas. Porém, é sempre importante levar em consideração as coisas dessa parte para não sair muito do que seria balanceado para outros jogadores.

E por fim, tenha em mente que o balanceamento dos poderes e habilidades são extremamente importantes para um divertimento geral para todos. As habilidades de poderes são criadas por você, porém sempre devem ser revisadas pelo seu Mestre, no qual deve julgar se está muito forte ou até mesmo muito fraco. É um trabalho que deve ser feito em conjunto, assim permitindo a melhor experiência possível.

As Verdades da sua Individualidade

Antes das habilidades do seu poder, é necessário montar a parte essencial da sua individualidade, chamado de Verdade do Poder.

A Verdade do Poder é onde deve descrever as capacidades do seu poder, que serão utilizadas para criar as habilidades do seu poder tentando não escapar do que está apresentado nele. Normalmente, a primeira parte será apenas conceitual e descritiva, como a verdade do poder do "One for All".

"Seu poder permite que o usuário canalizar energia elemental em diferentes partes do seu corpo para deixá-los mais fortes, rápidos e resistentes."

Então, primeiro, escreva sobre o que seu poder o possibilita fazer narrativamente e em ideia, para definir o núcleo dela. Caso precise, após escrever a primeira parte, pode ser necessária uma segunda, a qual entregará aquilo que é necessário para o uso do poder.

Como exemplo, nós temos Wayward Son como individualidade, que tem o princípio de pegar alguns objetos e de acordo com a qualidade deles, recriar em outros, como equipamentos ou armas. Nesse caso poderia ser interessante colocar alguns equipamentos extras que vem junto do poder para o personagem, porém nada muito caro e precioso (A não ser que o personagem gaste custo dele para isso).

É mais comum que poderes mais limitados e específicos recebam mais benefícios, enquanto aquelas mais simples e amplas não necessitem deles.

- A DT para resistir aos seus poderes é = 5 + Poder + Metade do seu Limite de PP

Criando as Habilidades

Após montar a base de seu poder, é hora de partir a criação das habilidades de poder, sendo aplicações de tudo que foi apresentado. Para facilitar o uso do guia, as habilidades de poderes foram colocadas em alguns tipos:

- **Habilidades de Estrela Vazia**, que seguem um padrão diferente, sendo funcionamentos básicos que buscam o núcleo do poder, assim não gastando nenhum ponto de poder.
- **Habilidades de Dano**, cujo propósito principal seja infligir dano em criaturas, além de poderem causar

condições negativas e prejuízos em seus alvos, variando conforme o número de estrelas.

- **Habilidades Auxiliares**, as quais dão suporte aos personagens aumentando certos valores, concedendo aumentos na defesa, redução de danos ou bônus em rolagens, os quais dependem de seu nível.
- **Habilidades Curativas**, que focam em recuperar pontos de vida, também podendo fornecer pontos de vida temporários caso seja mais acessível.
- **Habilidades Passivas**, que conferem benefícios permanentes para os personagens em troca de uma redução no máximo de energia elemental.

Existem vários tipos de habilidades para seus poderes, porém para é melhor fazer um afunilamento das habilidades.

Habilidades de Estrela Vazia

Dentre as habilidades de poder há um nível que é diferente e único, estando ligados a essência daquele poder, que são as habilidades de estrela vazia. Por padrão, não consomem ativamente a energia do usuário, representando um gasto tão mínimo que não chega a impactar o usuário.

Normalmente serão ou habilidades passivas, explicadas mais à frente, ou habilidades ativas que sejam bem simples. No caso de serem passivas, normalmente irão fornecer bônus ou características únicas do seu usuário, tornando-se mais fortes conforme mais específicos.

Caso seja uma habilidade ativa, é comum que ela esteja ligada a algum funcionamento mais avançado da técnica, representando a base dele ou um caminho para conseguir o causar. Por exemplo, um personagem cujo poder necessite de marcas em um inimigo poderia ter uma habilidade de estrela vazia que permite criar marcas sem gastar, sendo elas também necessárias para outras habilidades serem usadas.

Um bom exemplo de habilidade de estrela vazia é a rajada de fogo de uma individualidade de fogo, a qual se baseia no núcleo do poder.

Rajada de Fogo ☆

Elemento: Realidade

Execução: Ação padrão

Alcance: Curto

Alvo: 1 ser

Duração: Instantânea

Descrição: Pelas palmas de sua mão, você inicia uma pequena reação em cadeia que inicia um fogo fraco, lançando-o no alvo com um teste de pontaria. O alvo sofre 1d10 de dano de realidade.

Para encontrar referências em valores, basta seguir até a seção do tipo de habilidades que pretende criar: de dano, auxílio ou passiva, onde você irá encontrar as tabelas necessárias.

Criando Habilidades de Dano

O tipo mais comum de habilidades em Stars, pois o simples efeito de gerar dano já é capaz de derrotar qualquer anomalia. Sendo mais simples, seu fator principal é a decisão do dano que irão causar.

Para decidir os valores, você encontrará tabelas e referências a seguir, que fornecem o dano que uma habilidade pode causar baseado no nível de estrelas. Existem diferentes tipos de tabelas, entre elas são teste de ataque e testes de resistência, assim como o dano em alvo único ou em área.

As tabelas fornecem uma rolagem padrão para poder causar o dano do seu nível, o qual também terá sua média listada logo ao lado, caso queira montar uma habilidade que utilize dados diferentes. Este dano também pode ser aumentado ou diminuído ao alterar a ação que a habilidade utiliza, com as tabelas sempre se referindo a habilidades que tem a execução de uma ação padrão.

Tabela de Dano em Alvo único - Teste de Resistência

Estrelas	Dano da Habilidade
☆	1d8 (Média 4)
★	3d8 (Média 16)
★★	4d12 (Média 24)
★★★	8d8 (Média 32)
★★★★	12d8 (Média 48)
★★★★★	14d10 (Média 70)
★★★★★★	18d10 (Média 90)
★★★★★★★	18d12 (Média 108)

A tabela acima possui os valores para habilidades que tenha um alvo único, o qual deve realizar um teste de resistência para evitar. Caso seja de estrela vazia, suceder no teste irá anular o dano da habilidade; caso seja de uma estrela ou mais, suceder irá reduzir o dano pela metade.

Tabela de Dano em Alvo único - Teste de Ataque

Estrelas	Dano da Habilidade
☆	1d10 (Média 5)
★	4d8 (Média 16)
★★	6d8 (Média 24)
★★★	9d8 (Média 36)
★★★★	14d8 (Média 56)

★★★★★	16d10 (Média 80)
★★★★★★	19d10 (Média 95)
★★★★★★★	20d12 (Média 120)

A tabela acima possui os valores de uma habilidade que requer um teste de ataque para acertar o alvo, caso acerte, cause danos de acordo com a tabela; em um erro, não causa nenhum dano.

Tabela de Dano em Alvo Múltiplos/Área - Teste de Resistência	
Estrelas	Dano da Habilidade
★	2d6 (Média 6)
★★	3d8 (Média 12)
★★★	8d6 (Média 24)
★★★★	6d12 (Média 36)
★★★★★	10d10 (Média 50)
★★★★★★	10d12 (Média 62)
★★★★★★★	12d12 (Média 72)

A tabela acima possui os valores de dano para habilidade que afete uma área ou tenha múltiplos alvos, realizando um teste de resistência para tomar metade do dano. Como visto na tabela, habilidades de estrela vazias não podem ser usadas para dano em área.

Como dito anteriormente, o dano leva em conta as habilidades tendo uma execução de uma ação padrão. Caso mude a ação, você deve alterar o dano desta maneira:

- **Caso a habilidade use uma ação completa**, a quantidade de dados aumenta em 1 + número de estrelas da habilidade.
- **Caso a habilidade use uma ação de movimento**, a quantidade de dados diminui em 1 + metade do número de estrelas da habilidade.
- **Caso a habilidade use uma ação livre ou reação**, a quantidade de dados diminui em 1 + número de estrelas da habilidade.

Uma habilidade deve no mínimo causar 1 dado de dano.

Com o dano decidido, há um fator restante, que é o alcance e a área das habilidades, os quais também são baseados nas estrelas.

Tabela de Alcance - Habilidades com Alvo	
Estrelas	Alcance
★	Curto
★	Curto
★★	Curto

★★★	Médio
★★★★	Médio
★★★★★	Longo
★★★★★★	Longo
★★★★★★★	Extremo

Tabela de Área Afetada - Habilidade de Área	
Estrelas	Área Afetada
★	1,5 Metros
★★	3 Metros
★★★	4,5 Metros
★★★★	6 Metros
★★★★★	9 Metros
★★★★★★	12 Metros
★★★★★★★	15 Metros

Caso a área de habilidades seja uma linha, aumente ela em 1,5 vezes. Os valores acima considerem habilidades de área esféricas ou cônica, por exemplo.

As tabelas de alcance e área afetadas são as bases, que podem também servir outros tipos de habilidade que você venha criar. Sendo uma base, ela pode, por exemplo, ser aumentada em troca de reduções no dano, acerto ou dificuldade para resistir ou diminuída para receber aumento nestes valores. Você também pode fazer o contrário, diminuir o alcance ou área para aumentar o dano. Em média, a cada vez que diminui a área ou alcance, aumenta um dado de dano da habilidade.

Tipo de Dano

Por padrão, as habilidades causam danos igual ao elemento principal ou complementar da sua individualidade. Ou seja, uma habilidade com elemento principal de transformação de 3 estrelas de alvo único causa danos de transformação. O Mestre tem a palavra final se a habilidade causa danos elementar ou dano "normal" quando usada, porém por padrão tem de ser dano elemental.

Restrições Poderosas

Diversas habilidades de poder podem se tornar mais fortes a cada limitação que são colocadas, como uma maneira de potencializar os efeitos da habilidade, o que também reflete em escala menor na hora de criar suas habilidades. Reduzir o alcance de uma habilidade para toque, assim aumentando o seu dano ou dificuldade para resistir; aumentar o alcance de uma habilidade em alguns metros, mas reduzir a sua precisão e reduzir a precisão de uma habilidade

para aumentar o seu dano são exemplos de como utilizar este aspecto.

Por exemplo, uma habilidade que só possa causar danos em um personagem que esteja com uma marca ou condição específica causaria uma quantidade maior de dano, sendo está uma recompensa pela maneira que foi desenvolvida. Ainda não tem parâmetros para poder potencializar suas habilidades, porém sempre tenha uma boa conversa com seu Mestre para algo justo.

Entretanto, para facilitar esse gerenciamento, sem o risco de chegar em um patamar que quebre o jogo, mantenha-se dentro das seguintes indicações:

- ❖ **Uma habilidade não pode receber um aumento/redução em dados de dano superior a 1 + nível de habilidade.**
- ❖ **Uma habilidade não pode receber um bônus/prejuízo no acerto superior ao dobro do nível da habilidade.**
- ❖ **Uma habilidade não pode ter sua DT aumentada/reduzir em um valor superior a 1 + nível de habilidade.**

Além disso, existem outros fatores que reduzem os danos, como aplicação de condição, explicando na seção *Gerência de Dano*. As indicações acima não são consideradas para a mudança de ações nem a adição de condições, mas sim para meios adicionais como a redução de alcance ou acerto.

Gerência de Dano por Condições

Como mencionado, a tabela listada na seção anterior se refere ao valor base que cada habilidade pode causar de dano, baseado no seu nível, o qual é afetado por diferentes fatores e específicos.

Uma das principais fontes de alteração são as condições, sendo efeitos que um ser afetado pela habilidade recebe em troca de ter o dano reduzido. Nesta seção você encontrará a quantidade de dados de dano que devem ser reduzidos baseado na condição que for adicionada.

Ao colocar uma condição em uma habilidade, ela reduz o dano baseado no seu nível (encontrada mais a frente), seguindo o padrão de:

- Uma condição fraca reduz o dano em 1 dado.
- Uma condição média reduz o dano em 3 dados.
- Uma condição forte reduz o dano em 5 dados.
- Uma condição extrema reduz o dano em 8 dados.

Vale-se notar também que uma habilidade pode causar uma quantidade de condições igual ao nível dela. Sendo assim, uma habilidade de duas estrelas para um alvo único e teste de ataque

poderia ter duas condições médias e ainda causar dois dados de dano.

Outro fato importante sobre as condições são que elas são limitadas baseado no nível da habilidade, com condições mais forte só podendo ser colocadas em habilidades de estrelas maior. Segue-se esse padrão:

- Habilidades de estrela vazia não aplicam condições.
- Habilidades de uma estrela pode aplicar condições fracas.
- Habilidades de duas e três estrelas podem aplicar condições fracas e médias.
- Habilidades de quatro e cinco estrelas podem aplicar condições fracas, médias e fortes.
- Habilidades de seis e sete estrelas podem aplicar condições fracas, médias, fortes e extremas.

Entretanto, ao adicionar uma condição em uma habilidade que cause danos, ela não é simplesmente aplicada diretamente no alvo do poder, tendo ainda uma possibilidade de resistência:

- **Caso seja uma habilidade de teste de resistência**, a criatura recebe as condições caso falhe no teste para resistir.
- **Caso seja uma habilidade de teste de ataque**, o alvo deve realizar um teste de resistência ao ser acertado, recebendo a condição em uma falha.

Uma condição tem uma duração padrão, a qual depende do nível de habilidade e da condição: condições fracas terão uma duração maior do que condições extrema, por conta do poder fraco delas. A seguir você encontra a tabela para gerenciamento de rodadas que uma condição tem:

Nível de Habilidade	Fraca	Média	Forte	Extrema
★	1	-	-	-
★★	2	1	-	-
★★★	3	2	-	-
★★★★	4	3	1	-
★★★★★	5	4	2	-
★★★★★★	6	5	3	1
★★★★★★★	7	6	4	2

A tabela apresenta um número de rodadas que uma condição tem por conta de seu nível, porém um ser ainda pode se livrar dela antes que o tempo termine: *sempre que infligir uma condição, o ser*

que estiver sofrendo com ela pode repetir o teste de resistência novamente, com a mesma DT, no final de seu turno após a condição ser aplicada, livrando-se caso consiga suceder.

Então é possível para uma habilidade de poder de 6 estrelas fazer com que o alvo fique com uma condição fraca durante 6 rodadas, mas com ele podendo repetir o teste nos finais de seu turno. Algumas condições não entram nessa categoria, como *caído* que pode ser retirada com o alvo apenas se levantando com uma ação de movimento.

É possível fazer com que o alvo não possa repetir os testes no final de seu turno, porém a condição tem um número de rodadas sendo aplicada diminuído pela metade, ou seja, usando o mesmo exemplo da habilidade de 6 estrelas, ela apenas duraria 3 rodadas, porém sem chance do alvo retira-la.

Também é possível criar uma habilidade com foco ofensivo apenas focada em causar condições. Caso o faça, ela deixará de causar dano, mas certas alterações são feitas:

- **A habilidade passa a contar como de um nível superior**, mas ainda utilizará os dados de dano que ela causaria normalmente como base para as selecionar. Através disso, é possível burlar a limitação de nível das condições, mas só é possível colocar uma condição que seja de nível superior por habilidade.
- **A duração padrão das condições é aumentada em 1 rodada**, estendendo por quanto tempo o alvo pode sofrer da condição. Porém, caso seja uma condição de nível superior ao máximo comum do nível da habilidade, ela sempre irá durar apenas uma rodada.

Condições Garantidas

Ao criar uma habilidade em infligir condições, a qual deixa de causar dano, é possível colocar uma condição mesmo em um sucesso, assim tendo uma condição garantida.

Para isso, a condição garantida deve ser de um nível de estrelas inferior ao maior que a habilidade pode causar, com uma habilidade de 4 estrelas podendo garantir uma condição fraca ou média, e ela também tem sua duração reduzida pela metade.

Nível das Condições

Para facilitar o balanceamento com a aplicação de condições, elas foram divididas em níveis de estrelas, baseado no seu poder e impacto no combate. Ao adicionar uma condição, consulte o seu nível aqui para ver o quanto o dano será reduzido.

Condições Fracas: Abalado, agarrado, caído, desprevenido, sangrando, surdo.

Condições Médias: Acabado, cego, doente (varia), eletrizado, em chamas, enjoado, envenenado (varia), fascinado, fraco, frustrado, lento, ofuscado, vulnerável.

Condições Fortes: Alquebrado, apavorado, asfixiado, confuso, congelando, debilitado, enredado, esmorecido, exausto, fatigado, imóvel, pasmo, surpreendido.

Condições Extremas: Atordoado, enlouquecendo, inconsciente, indefeso, morrendo, paralisado, petrificado.

Efeitos Especiais em Habilidade de Dano

Além de condições, é possível colocar certos efeitos especiais em uma habilidade de dano, como a capacidade de superar resistências, causar uma morte imediata ao reduzir os pontos de vida a 0 ou outras possibilidades.

Aplicar um efeito especial em uma habilidade de poder irá, como uma condição, reduzir o dano da habilidade em uma certa quantidade de dados. Os efeitos padrões são:

- **Acerto Melhorado:** Um efeito que auxilia a dificuldade de um alvo conseguir desviar da sua habilidade ou fazer com que o seu acerto seja melhorado. Você reduz os dados de dano em 2 uma quantidade de vezes igual ao nível de estrela que quiser, ao fazer isso, recebe ou +1 na DT ou +2 no teste de ataque por cada 2 dados reduzidos.
- **Dano Garantido:** Um efeito que diminui a quantidade de dados de uma habilidade para causar bônus na rolagem de dano. Você pode diminuir uma quantidade de dados de uma habilidade para receber em sua rolagem de dano um bônus igual a metade do valor daquele dado. Por exemplo, se um poder de 3 estrelas tem 10d12 como sua rolagem padrão, você pode remover 3 dados e adicionar +18 na rolagem de dano, ficando 7d12 + 18. Você pode diminuir dados uma quantidade de vezes igual a 1 + número de estrelas da habilidade.
- **Ignorar Resistências:** Um efeito o qual faz com que a habilidade de poder ignore imunidade ou redução de danos, causando dano diretamente. Esse efeito só pode ser aplicado em habilidades de 6 ou 7 estrelas, sendo extremamente perigoso e reduz em 5 dados de dano.
- **Morte Direta:** Um efeito que faz com que, ao ter seus pontos de vida reduzidos a 0, a criatura morre imediatamente. Este efeito só pode ser implementado em habilidades de 4 estrelas ou maior e reduz em 4 dados de dano.
- **Quebra de Ataques:** Um efeito que faz com que uma habilidade que tenha alvo único e teste de ataque possam ser feitos vários ataques ao invés de apenas um. Com isso, o dano é diminuído em -2 dados para cada ataque extra feito

e os dados de dano restantes são divididos igualmente para cada ataque. Por exemplo, um poder que causa 10d12 naturalmente seria reduzido para 8d12 por ter um ataque extra e cada ataque teria um bônus de +4d12 em sua rolagem de dano. Esse efeito só pode ser utilizado em habilidades que tem seu elemento principal como *Tempo* e sejam de 3 estrelas ou maior. A quantidade de ataques máximos é igual ao valor de estrelas da habilidade.

- **Selo da Agonia:** Um efeito que faz com que a dor que o alvo sofra continua permeado em seu corpo, impossibilitando o alvo de se curar. Esse efeito dura uma quantidade de rodadas igual ao nível de estrelas da habilidade. Reduz em 3 dados de dano.
- **Vampirismo:** Um efeito diferente dos outros, fazendo com que o usuário da habilidade se cure baseado no estrago que causou com o poder. Esse efeito especial só pode ser posto em habilidades que tem como elemento principal *Realidade* ou *Transformação*, precisando ser uma habilidade com alcance de toque e que seja de 2 estrelas ou maior, fazendo com que o alvo recupere metade do dano causando em pontos de vida temporários. Reduz os dados de dano pela metade.

Você pode ter uma quantidade de efeitos em uma habilidade de poder igual a 1 + número de estrelas pela metade.

Criando Habilidades Auxiliares

O próximo tipo de habilidade a ser abordado são as auxiliares, que focam em conferir benefícios e aumentos de certos aspectos do personagem. Entende-se como dar auxílio aos aliados ou a si mesmo, por exemplo, através de aumentos na defesa, conceder RD, fornece bônus em rolagens ou aumentar o movimento e muitas outras possibilidades.

Tendo o foco o auxílio, existem poucos limites do como isso pode ser feito, desde que sirva como uma ajuda. Entretanto, para dar uma referência, nesta seção você encontrará tabelas diferentes tipos de habilidades auxiliares, com a sua potência dependendo do número de estrelas dela.

Todas as tabelas apresentam os valores de cada estrela, assim como a variação que depende da duração do auxílio, sendo dividida em alguns tipos principais:

- **Instantânea**, donde o benefício irá durar apenas em poucos segundos.
- **Rodadas**, cujo o benefício irá durar uma quantidade específica de rodadas, a qual não pode ser maior do que 1 + número de estrelas.

- **Sustentada**, cujo benefício pode durar uma cena inteira, mas requer um gasto constante de energia a cada rodada que se manter.
- **Cena**, cujo benefício vai durar até o final da cena, normalmente sendo mais fraco.

Por padrão, todas as tabelas consideram que habilidade terá como alvo apenas uma criatura, com o bônus sendo focado nela. Entretanto, caso queira afetar uma quantidade maior de alvos, deve-se dividir o bônus entre elas. Além disso, você pode colocar o requisito de concentração na habilidade para aumentar a quantidade de alvos.

As habilidades que tem a duração de rodadas, por sua vez, concede o seu bônus por uma quantidade de rodadas definida na sua criação a qual, como especificado, não pode ser maior do que 1 + número de estrelas. Após selecionar a quantidade de rodadas que o benefício irá durar, é necessário calcular seu valor final: bônus / (número de rodadas - metade do número de estrelas arredondado para cima).

Por exemplo, ao criar uma habilidade que é por rodadas de aumento de Defesa de 3 estrelas, o seu bônus padrão seria de 12 de Defesa; definindo sua duração para 4 rodadas, o seu bônus de 12 na Defesa será dividido por (4 - 2), resultando em +6 de Defesa por 4 rodadas.

Tabela de aumento de Defesa Passiva				
Estrelas	Instantânea	Rodadas	Sustentada	Cena
★	+2	+1	+1	0
★	+3	+2	+1	+1
★★	+4	+3	+2	+1
★★★	+6	+4	+3	+2
★★★★	+8	+5	+3	+2
★★★★★	+10	+6	+4	+2
★★★★★★	+12	+7	+5	+3
★★★★★★★	+14	+8	+6	+3

Essa tabela indica o quanto uma habilidade pode aumentar a Defesa de um personagem. Considera-se que esse aumento requer uma ação padrão.

O aumento imediato dura uma rodada. O imediato pode ser uma reação, aumentando a Defesa como resposta a um ataque e mantendo-se até o começo de seu próximo turno, mas tem o benefício reduzido à metade.

Tabela de Redução de Dano				
Estrelas	Instantânea	Rodadas	Sustentada	Cena

★	5 RD	4 RD	3 RD	2 RD
★	10 RD	8 RD	6 RD	4 RD
★★	15 RD	12 RD	9 RD	6 RD
★★★	20 RD	16 RD	12 RD	8 RD
★★★★	25 RD	20 RD	15 RD	10 RD
★★★★★	30 RD	24 RD	18 RD	12 RD
★★★★★★	35 RD	28 RD	21 RD	15 RD
★★★★★★★	40 RD	32 RD	24 RD	18 RD

Esta tabela apresenta quanto de redução de dano uma habilidade pode conceder a um personagem. Considera-se que conceder essa redução requer uma ação padrão.

Por padrão, a tabela considera a RD contra todos os danos não elementais + elemento principal da habilidade, sendo possível aumentar esse valor caso seja contra um dano específico apenas.

O uso imediato também pode ser usado como reação que a redução dura até o início de seu próximo turno, porém o valor reduzido a metade.

Tabela de Bônus em Teste				
Estrelas	Instantânea	Rodadas	Sustentada	Cena
★	+2	+1	+1	-
★	+4	+3	+2	+1
★★	+6	+4	+3	+2
★★★	+8	+6	+4	+2
★★★★	+10	+7	+5	+3
★★★★★	+12	+9	+6	+3
★★★★★★	+14	+10	+7	+4
★★★★★★★	+16	+12	+8	+4

Os bônus de rolagem citados nessa tabela geralmente são ou para testes de ataque ou perícias. Colocar um limite como "Esse bônus de rolagem vai em apenas X perícia" pode aumentar o bônus consideravelmente. O uso dessa tabela considera que requer uma ação de movimento.

Tabela de Aumento de Movimento				
Estrelas	Instantânea	Rodadas	Sustentada	Cena
★	6m	4,5m	3m	1,5m
★	9m	7,5m	4,5m	3m
★★	12m	9m	6m	4,5m
★★★	15m	10,5m	7,5m	6m
★★★★	18m	12m	9m	7,5m
★★★★★	21m	15m	12m	9m
★★★★★★	24m	18m	15m	10,5m

★★★★★★★	30m	24m	18m	12m
---------	-----	-----	-----	-----

O movimento considerado nessa tabela é apenas deslocamento normal, para deslocamento de escalada ou voo diminua o bônus pela metade (a não ser que a sua individualidade literalmente seja voar). O uso dessa tabela considera que requer uma ação livre.

Tabela de Dados Adicional			
Estrelas	Instantânea	Sustentada	Cena
★	1d8	1d6	1d4
★	2d6	1d10	1d6
★★	3d6	2d6	1d8
★★★	3d8	3d6	2d6
★★★★	3d12	3d8	3d6
★★★★★	4d10	3d10	3d8
★★★★★★	5d10	3d12	3d10
★★★★★★★	5d12	4d12	3d12

Essa tabela apresenta o dano adicional que uma habilidade pode adicionar durante ataques. Sendo parte do próprio dano. Considera-se que a tabela requer uma ação padrão. O dano adicional instantâneo dura por uma rodada, podendo ser maior caso seja apenas por um ataque.

Tabela de Negação de RD				
Estrelas	Instantânea	Rodadas	Sustentada	Cena
★	-3	-2	-2	-1
★	-4	-3	-4	-2
★★	-7	-6	-5	-3
★★★	-11	-9	-8	-4
★★★★	-14	-11	-10	-5
★★★★★	-18	-14	-12	-6
★★★★★★	-21	-17	-15	-7
★★★★★★★	-25	-20	-18	-9

Essa tabela apresenta o quanto de RD uma habilidade de técnica pode fornecer. Enquanto afetado por essa habilidade, os ataques do personagem irão ignorar a quantidade específica de RD. Considera-se que conceder negação de RD requer uma ação padrão.

Tabela de Aumento de DT				
Estrelas	Instantânea	Rodadas	Sustentada	Cena
★	+3 DT	+2 DT	+1 DT	-

★	+4 DT	+3 DT	+2 DT	+1 DT
★★	+6 DT	+5 DT	+4 DT	+2 DT
★★★	+8 DT	+7 DT	+5 DT	+3 DT
★★★★	+11 DT	+8 DT	+6 DT	+4 DT
★★★★★	+14 DT	+10 DT	+7 DT	+5 DT
★★★★★★	+16 DT	+11 DT	+9 DT	+6 DT
★★★★★★★	+18 DT	+13 DT	+11 DT	+7 DT

Esta tabela informa em quanto a DT de suas outras habilidades de poder vão ser aumentadas por uma habilidade. Considera-se que aumentar a dificuldade para testes requer uma ação padrão ou uma ação de movimento para instantânea.

Tabela de Diminuição em Testes				
Estrelas	Instantânea	Rodadas	Sustentada	Cena
★	-3	-2	-1	-
★	-4	-3	-2	-1
★★	-6	-5	-4	-2
★★★	-8	-7	-5	-3
★★★★	-11	-8	-6	-4
★★★★★	-14	-10	-7	-5
★★★★★★	-16	-11	-9	-6
★★★★★★★	-18	-13	-11	-7

Esta tabela indica o quanto uma habilidade de técnica pode fornecer de prejuízo nas rolagens de uma criatura, utilizando uma ação padrão.

Tabela de Aumento de Atributo			
Estrelas	Rodadas	Sustentada	Cena
★★★	+3	+2	+1
★★★★	+4	+3	+2
★★★★★	+5	+4	+3

★★★★★	+6	+5	+4
★★★★★★	+7	+6	+5

Esta tabela indica em até quantos pontos uma habilidade auxiliar pode aumentar o valor dos atributos, utilizando uma ação bônus. O total de pontos presentes na tabela vê ser dividido entre os atributos, além de não ser possível aumentar um mesmo atributo em um valor superior a 1 + número de estrelas da habilidade pela metade.

Então uma habilidade de três estrelas poderia aumentar força em +2 e destreza em +1.

Considera-se que qualquer aumento provindo de uma habilidade de poder pode ultrapassar o seu limite natural, mas nunca passar de 10.

Condições Positivas

Alguns bônus envolvem dar ao alvo condições positivas de velocidade, que são acelerados, fugaz e veloz. A depender do jeito que o jogador descreve como ele conseguiria essa condição pela sua habilidade, é possível usá-las, porém em questão de as colocá-las em habilidades, ela funciona como a lista de condições fracas, médias, fortes e extremas, onde veloz é uma condição média, acelerado é uma condição forte e fugaz é uma condição extrema. As regras em quais níveis podem ter essas condições positivas segue a mesma regra do capítulo anterior, porém ao invés de perder dados de dano, perde bônus equivalentes a o que teria recebido.

Múltiplos Auxílios

As habilidades auxiliares também podem receber bônus de tabelas diferentes, como receber dados de dano e aumento na rolagem de dano. Neste caso, você pode somar o custo de PP de outras tabelas da mesma duração que somem o PP total do nível de estrelas que está criando.

Por exemplo, uma vamos criar um poder com duração sustentada que possui 5 estrelas, então no caso, podemos pegar tabelas diferentes com a duração sustentada que some até 12 PP, então podemos pegar o aumento de +4 DT de duas estrelas (+3 PP), o dado adicional de +3d6 de seis estrelas (+6 PP) e por fim o aumento na Defesa de +3 (+3 PP), somando todas as tabelas, o resultado fica 12 PP, concedendo todos esses bônus.

Criando Habilidades Curativas

Um dos tipos de habilidades a ser abordado neste guia são as habilidades curativas que, em suma, são aquelas que recuperam pontos de vida. São muito comuns em personagens suportes, para que possam curar os seus aliados e os manter vivos, porém outras

especializações ainda podem criar habilidades curativas para si mesmas, por exemplo um Duelista ter uma técnica que de alguma maneira a cura, tornando-o mais resistente e duradouro em luta.

Quase todas as individuadas tem algum modo que você pode recuperar as usando-as, tudo depende de como você faria isso, por isso a imaginação dentro de suas habilidades de poderes é tão importante. E caso a sua individualidade não cumpra algum requisito que seu mestre pense para poder recuperar pontos de vida, você pode ainda tentar ganhar pontos de vida temporários, que não recuperam os seus pontos de vida perdidos, porém o deixa resistente a alguns ataques que poderiam ser fatais.

Em caso de recuperação de pontos de sanidade, você tem de ter os elementos de Alma ou Mente na sua individualidade, não necessitando ser o principal para criar habilidades de cura de pontos de sanidade, sem isso, é impossível criar habilidades assim. Quando cria uma habilidade que cura pontos de sanidade ao invés de pontos de vida, diminua os dados de cura pela metade.

Habilidades de Estrela Vazia não podem curar, por padrão.

Tabela de Cura em Alvo único

Estrelas	Cura Média
★	2d6 (Média 7)
★★	4d6 (Média 14)
★★★	8d6 (Média 28)
★★★★	10d8 (Média 45)
★★★★★	16d8 (Média 72)
★★★★★★	18d10 (Média 100)
★★★★★★★	20d12 (Média 130)

Tabela de Cura em Área

Estrelas	Cura Média
★	1d6 (Média 3)
★★	4d4 (Média 8)
★★★	6d6 (Média 18)
★★★★	8d8 (Média 32)
★★★★★	12d8 (Média 48)
★★★★★★	14d10 (Média 78)
★★★★★★★	16d12 (Média 104)

Esses efeitos contam que a habilidade apenas cura o alvo, porém efeitos adicionais reduzem o valor de cura uma quantidade de dados igual as habilidades auxiliares.

Criando Habilidades Passivas

O último tipo de habilidade a ser abordado neste guia são as habilidades passivas, que funcionam de maneira diferente dos outros três tipos: uma habilidade passiva fornece um efeito permanente para o personagem em troca de uma redução no seu máximo de energia, ou seja, os seus pontos de poder máximos diminuem.

Habilidades passivas podem ser de qualquer nível, sendo inclusive comuns no nível de estrelas vazias, onde costumam ser manifestações direta dos fundamentos da técnica. Para definir quando de PP máximos será reduzido pela passiva, usa-se seu gasto de PP do nível como referência e o dobro, ou seja, ao criar uma habilidade passiva de duas estrelas, perde 6 PP máximos, alguma de sete estrelas perderia 40 PP máximos. Habilidades de Estrela Vazias não custam nenhum PP máximo.

Você precisa ser capaz de criar habilidades daquele número de estrelas para poder criar uma habilidade passiva daquele nível. As habilidades passivas podem fornecer diversos benefícios diferentes, mas para ter uma base e referência para bônus numéricos como o aumento de Defesa ou bônus em rolagens, você pode utilizar as habilidades auxiliares como base, considerando o valor de uma Cena como valor que uma passiva pode conceder.

Você pode criar habilidades passivas igual ao seu valor de Poder + 1 e qualquer tipo de inibidor elemental ou dissipar elementos funciona em você, fazendo com que aquela habilidade passiva não funcione até esse efeito acabar. A habilidade também não funciona caso você esteja inconsciente.

Apenas um Guia

No fim, todas essas sugestões numéricas são apenas um guia do que sua habilidade deve ser capaz de fazer em sistema, porém o que a sua habilidade faz dentro do jogo é apenas com você, deixe a sua imaginação fluir.

Ver mais Poderes

Se você quer ver mais poderes já prontos ou está procurando algum poder mencionado neste livro, procure-o no Grimório Elemental.

Aptidões Elementais

A energia elemental que percorre através do ser e dos nervos é responsável por abastecer e amplificar a força da maioria dos agentes, sendo a base do seu poder em um aspecto importante em suas missões. Com o tempo, essa energia, mesmo que inconscientemente, é usada para fortificar e ajudar os personagens, se tornando *Aptidões Elementais*.

As Aptidões Elementais são habilidades focadas no desenvolvimento da energia elemento e do seu uso, de diferentes maneiras. Ao poder criar uma habilidade de poder, ao invés de criar, você pode pegar uma aptidão elemental. Você também pode, ao invés de pegar uma habilidade de classe ou habilidade geral, pegar uma aptidão elemental. Você também recebe uma em 25%, 50%, 75% e 99%. Ao obter uma aptidão elemental, você pode escolher qualquer uma delas, dentro de qualquer categoria, desde que atinja os requisitos necessários. As categorias são:

- **Aptidões de Ascensão**, que utilizam das diferentes manifestações da ascensão.
- **Aptidões de Aura**, que alteram as propriedades da própria energia do usuário, concedendo-a vários aspectos imbuídos na sua aura.
- **Aptidões de Barreira**, usando da energia para criar barreiras protetivas.
- **Aptidões de Controle**, que abordam o controle bruto da energia, assim como a sua leitura e percepção.
- **Aptidões de Cura**, que permitem curar e regenerar o próprio corpo.

Certas aptidões irão exigir que o personagem possua um certo *Nível de Aptidão*, que é uma medida do desenvolvimento do personagem em certos campos através do paranormal, com seu valor indo de 0 até 5, aumentando através do treinamento. Além disso, os níveis de aptidão também fortalecem certas aptidões elementais, representando o quanto seu treinamento e conhecimento as refinam.

Caso uma aptidão elemental exija um teste de resistência, a DT dele é igual a: $5 + \text{Metade do limite de PP} + \text{Atributo especificado} + \text{Outros valores aplicáveis}$.

Níveis de Aptidão

Lutar contra o sobrenatural envolve o aperfeiçoamento de seus poderes e de sua própria energia, sendo também o que define aqueles que são verdadeiros mestres dos elementos.

Dentro de Stars RPG, as aptidões elementais são um nicho de habilidades dedicadas a energia elemental e suas aplicações.

Entretanto, como especificado, algumas delas irão exigir um certo nível de aptidão. O nível de aptidão mede a proficiência, habilidade e refinado do personagem em um certo campo, podendo ser aumentado através de treinamentos, habilidades, talentos ou outras formas.

- **Aptidão em Ascensão**. Envolve a aptidão em poderes que envolvem o núcleo, seja seus usos simples ou a inigualável ascensão de núcleo.
- **Aptidão em Aura**. Representa o conhecimento e compreensão sobre a própria energia elemental, mergulhando no que é a essência dela. Conforme mais se comprehende a energia, mais sua aura se torna refinada.
- **Aptidão de Barreira**. Para o uso de proteção com a energia, conseguindo construir barreiras, capazes de esconder e proteger o usuário.
- **Aptidão de Controle**. Medida da capacidade de liberar a energia e controlá-la, assim como ler fluxos e auras diferentes.
- **Aptidão de Cura**. Define a proficiência no uso de energia para se curar ou curar aliados, sendo capaz de restaurar o corpo e mente.

Todas as aptidões variam de nível 0 até nível 5. O nível 0 representa uma falta de treinamento e experiência naquela área, enquanto o nível 5 é o ápice que se pode alcançar. Por padrão, um personagem inicia com todos os níveis de aptidão em 0, representando o fato de que ainda não começou a treinar um dos ramos.

Certas aptidões são mais complexas e difíceis de desenvolver, como a Ascensão ou de Cura, por envolverem conhecimento próprio de núcleos e um controle absurdo sobre a própria energia para se curar.

Em todo nível de exposição par (10%, 20%, 30%, 40%, 50%, 60%, 70%, 80%, 90% e 99%), um personagem pode escolher subir o nível de uma das suas aptidões em 1, representando um desenvolvimento natural de suas capacidades, conforme eleva suas habilidades e poder geral. Nos níveis 50% e 99%, onde se alcança certos picos de poder, aumenta-se um nível de aptidão adicional.

APTIDÕES EM AMEAÇAS

Considere sempre que ameaças lacaios tem 1 de aptidão em todos os níveis, comuns tem 2, desafios tem de 3 a 4 e calamidades tem de 4 a 5. As ameaças podem ter aptidões baseadas nesses níveis em suas habilidades.

Aptidões de Ascensão

As aptidões de ascensão possuem uma diferença entre as outras aptidões. Para subir o nível de aptidão em ascensão e pegar as aptidões relacionadas a ela, o personagem primeiro tem de entender seu próprio núcleo. Veja em Ascensão do Inexistente para entender mais.

Acerto Garantido

Você alcança o ápice das ascensões de núcleo, conseguindo usar o acerto garantido, que define uma ascensão de núcleo letal. Ao obter essa aptidão, você pode adicionar o efeito acerto garantido em sua ascensão, o qual não conta para os efeitos máximos, imbuindo seu poder na redoma criada. O funcionamento do acerto garantido deve ser elaborado de acordo com o Guia de Criação de Ascensões, porém em geral, poderes que precisam de um teste de ataque para serem acertados sempre irão acertar e poderes que exigem um teste de resistência tem a sua DT aumentada em +3 enquanto você e o seu alvo estiver dentro da ascensão. Adicionar acerto garantido em uma ascensão de núcleo completa aumenta o seu custo em 5 PP. Pré-requisito: 75%, Versado em Ocultismo, Ascensão de Núcleo Completa e Nível de Aptidão em Ascensão 4.

Anular Poder

Você aprimora a sua capacidade de fazer com que seu núcleo fique exposto, o transformando efetivo não apenas contra ascensões, mas contra poderes no geral, conseguindo anulá-los se usados rapidamente. Quando você for alvo ou submetido a um poder, vindo de uma pessoa ou anomalia, você pode usar sua reação para tentar anulá-la. Você só pode tentar anular uma habilidade de poder que seja de um nível que você tem acesso, por exemplo, se tiver acesso a poderes de seis estrelas, não conseguiria anular um buraco negro. Você gasta uma quantidade de pontos de poder igual à que foi usada para conjurar a habilidade, e realiza um teste de Ocultismo contra o Ocultismo de quem usou o poder. Caso a habilidade que você deseja anular seja em área, nenhum dos seres submetidos sofram o efeito, desde que você anule. Esse processo é cansativo e complexo, por isso, pode usar essa habilidade uma quantidade de vezes igual ao seu Ocultismo. Os usos se recuperam ao usar a ação dormir em uma cena de descanso. Pré-requisito: Núcleo Exposto, 45% e Nível de Aptidão em Ascensão 3.

Ascensão de Núcleo Incompleta

Você, após finalmente ter entendido seu próprio núcleo e a "razão" pelos quais seus poderes funcionam, passa a ser capaz de realizar a ascensão do seu núcleo, embora ainda de maneira incompleta. Como uma ação padrão, você pode gastar 15 PP para ascender seu núcleo incompleto, o qual se espalha por uma área igual a 4,5m multiplicados pelo seu Poder, adaptando-se também ao ambiente ao seu redor. Enquanto estiver com a ascensão ativa, certos efeitos são aplicados, os quais devem ser montados de acordo com o Guia de Criação de Ascensões. Uma ascensão de núcleo dura, por

padrão, uma quantidade de rodadas igual a 1 + seu nível de aptidão em ascensão. Pré-requisito: 40%, Nível de Aptidão em Ascensão 2.

Ascensão de Núcleo Completa

Aperfeiçoando na ascensão de núcleo, alcança-se um patamar superior, conseguindo fechar uma barreira similar a uma redoma e prender seus alvos dentro dela. Com uma ação padrão, você pode gastar 20 PP para ascender seu núcleo completo, o qual cria uma área esférica de 9 metros. Enquanto estiver com a ascensão ativa, certos efeitos são aplicados, os quais devem ser montados de acordo com o Guia de Criação de Ascensões. Uma ascensão de núcleo completa dura, por padrão, uma quantidade de rodadas igual a 3 + seu nível de aptidão em ascensão. Pré-requisito: 50%, Ascensão de Núcleo Incompleta, Técnica de Barreira e Nível de Aptidão em Ascensão 3.

Ascensão de Núcleo Sem Barreiras

Assim como conter água sem um recipiente ou desenhar no céu sem uma tela, existe uma forma de ascensão de núcleo que exige um controle sobre energia elemental extremo, sendo possível apenas para os mais talentosos e habilidosos. A ascensão sem barreiras possui os mesmos efeitos e custo de uma ascensão completa com acerto garantido, mas não levanta barreiras, tendo um alcance superior para o acerto garantido em troca, o qual pode até mesmo sobrepujar as barreiras de outras ascensões, atacando-as por fora.

Ascensão Veloz

Você aprimora o seu tempo de ascensão para o máximo, sendo capaz de se posicionar melhor ou até mesmo se proteger. A ação necessária para você ascender seu núcleo diminui para uma ação de movimento. Além disso, quando um outro ser ascende o núcleo em alcance longo de você, pode gastar sua reação e os PP necessários para ascender seu núcleo primeiro. Pré-requisito: Ascensão de Núcleo Incompleta.

Dominância Absoluta

Seu núcleo exposto é levado ao limite, no quesito ofensivo, dando-lhe dominância absoluta em batalha. Como uma ação livre, você pode expor o seu núcleo, com uma emanção de 9m, custando 3 PP por rodada para ser mantido. Além disso, sempre que realizar um ataque dentro do seu espaço, seja em um alvo aliado ou em você, você pode realizar um ataque de oportunidade como uma reação livre. Pré-requisito: Espaço em Batalha, 65% e Nível de Aptidão em Ascensão 3.

Espaço em Batalha

Seu núcleo assume um novo propósito, podendo o convocar como uma maneira de expandir seu espaço em batalha, ficando mais letal. Ao usar seu núcleo exposto dessa maneira, ele custa 2 PP para ser mantido por rodada. Seu espaço aumenta para emanção

de 6m, sendo esse tamanho considerado para ataques de oportunidade, os quais você também pode realizar caso um ser entre em seu espaço. Pré-requisito: Núcleo Exposto, 45% e Nível de Aptidão em Ascensão I.

Núcleo Exposto

Ao entender finalmente o seu próprio ser, junto com a energia elemental que o compõe, você sabe fazer com que esse núcleo componha o seu corpo, ficando parcialmente exposto para o Universo. Você pode gastar 3 PP e uma ação livre para fazer esse ato, onde uma emanação de 1,5m é formada ao seu redor, acompanhando-o caso se move. Enquanto estiver com o núcleo exposto, você não sofre os efeitos de uma ascensão, nem o acerto garantido da mesma. Para cada rodada após a primeira, é necessário pagar 1 PP para sustentar o núcleo, se não o fizer, ele é desfeito no início da rodada. Você pode erguer o seu Núcleo como uma reação a alguma ascensão, mas o seu custo vira 6 PP. Pré-requisito: 25%.

Aptidões de Aura

Absorção Elemental

Uma aura pronta para absorver e armazenar elementos, podendo depois liberá-los em seus próprios ataques. Sempre que você receber dano elemental, você pode usar sua reação para absorver parte dele e guardar. Isso não reduz o dano, mas na próxima vez em que você realizar um ataque, você pode adicionar $Xd6$ de dano do mesmo tipo. X é igual ao seu Nível de Aptidão em Aura. Esta habilidade não é cumulativa.

Afinidade Ampliada

Sua aura é aprimorada para ter uma maior afinidade com um elemento específico. Ao obter essa habilidade, você escolhe um tipo de dano elemental. Sempre que você infligir dano desse tipo específico, você causa dano adicional igual a 1 + o seu Nível de Aptidão em Aura no total do dano.

Aura Anuladora

A aura que o cobre obtém uma propriedade anuladora, capaz de protegê-lo de certos efeitos, uma quantidade de vezes igual ao seu Nível de Aptidão em Aura, caso você fosse sofrer uma condição, você pode pagar uma quantidade variável de energia para ignorá-la, a depender do nível da condição. Anular uma condição fraca custa 3 PP, anular uma média custa 6 PP, uma forte custa 9 PP e uma extrema custa 15 PP. Você recupera esses usos após dormir em uma cena de descanso.

Aura Chamativa

Você cria uma aura ao seu redor que é chamativa, atraente e paranormal, cativando a atenção facilmente. Todos os seres que não forem seus aliados e começar um turno a até 4,5m de você

precisam realizar um teste de Vontade (DT Carisma). Em uma falha, ela fica fascinada. Ela pode repetir o teste no início de seus turnos, recebendo um bônus cumulativo de +1 para cada vez que falhou teste. Se passar, tira a condição. Um ser só pode ficar fascinado por este efeito uma vez por cena. Se o ser já foi atacado por você ou algum aliado anteriormente, ele recebe +5 no teste de Vontade.

Aura Controlada

Você refinou seu controle sobre sua aura, impedindo que ela se revele quando é inconveniente, ajudando-o a se ocultar e esconder sua presença. Você recebe +2 em testes de Furtividade. Além disso, sempre que faz um teste de Furtividade, pode gastar 1 PP para receber vantagem no teste, controlando ainda mais a sua aura. Pré-requisito: Destreza 3 e Treinado em Furtividade.

Aura de Barreira

Com seu controle sobre sua própria aura e a capacidade de lidar com ataques e seus danos melhoraram. Uma vez por cena, ao ser acertado por algum ataque ou efeito, você pode receber o triplo do seu Nível de Aptidão em Aura na RD de um tipo de dano especificado que sofreu até o início de seu próximo turno. Pré-requisito: Nível de Aptidão em Aura 2 e Nível de Aptidão em Barreira I.

Aura de Contenção

Com foco em conter, tem-se uma aura mais pesada e densa. Sempre que for agarrar um alvo, você adiciona +2 no teste, assim como na rolagem para evitar que o alvo escape. Um ser agarrado por você tem -2 em testes de Luta para tentar escapar. Duas vezes por cena, você pode também gastar 1 PP para receber vantagem na manobra agarrar ou para evitar que alguém escape de você. Pré-requisito: Constituição ou Força 3.

Aura do Bastião

Sua aura é protetiva e auxilia seus aliados a não serem acertados. Todo aliado adjacente a você recebe um bônus na Defesa igual ao seu Nível de Aptidão em Aura.

Aura do Comandante

Refletindo uma personalidade ou presença forte, estar coberto pela sua aura parece ser uma grande motivação para aliados. Você pode, como uma ação de movimento e 2 PP, expandir a sua própria aura e cobrir uma área de 4,5m onde todos os aliados presentes recebem seu Nível de Aptidão em Aura em testes de resistência e rolagens de dano. No início de seus turnos, você deve gastar 1 PP para manter a aura, ou ela se desfaz. Pré-requisito: Carisma 3 e 45%.

Aura Drenadora

Uma aura vampiresca e capaz de drenar a partir da vida que é arrancada dos seus alvos. Sempre que matar um inimigo, você se cura em um valor igual a $Xd8$ + sua Constituição, onde X é igual ao

Nível de Aptidão em Aura. Pré-requisito: 35% e Nível de Aptidão em Aura 2 e Nível de Aptidão em Cura 1.

Aura Elemental

Você converte as propriedades da sua aura, embutindo-a com um elemento, para assim ser capaz de intensificar seus ataques com armas. Quando realiza um ataque, você adiciona +1d6 pontos de dano adicionais que são do elemento que você possui maior afinidade.

Aura Elemental Aprimorada

Ao já possuir uma aura elemental, você se foca em melhorar tal propriedade, aumentando o dano causado e se tornando parcialmente resistente a ele. Ao invés do normal, você adiciona +1d8 pontos de dano adicionais que são do elemento que você possui maior afinidade, além disso, também recebe RD 3 ao tipo de dano anterior. Com Nível de Aptidão em Aura 2, o dano aumenta em um passo (1d10), com Nível de Aptidão em Aura 4 [aura 3](#), aumenta novamente em mais um passo (1d12) e por fim, com Nível de Aptidão em Aura 5 mais um passo (2d8). Pré-requisito: Aura Elemental e Nível de Aptidão, aumenta em Aura um passo adicional.

Aura Embaçada

Você desenvolve uma maneira de deixar a sua aura embaçada e borrada, criando uma chance de um ataque inimigo simplesmente errar. Como uma ação de movimento, você pode gastar 2 PP para ativar a aura embaçada, a qual dura até o fim da cena. Enquanto a aura estiver ativa, você recebe camuflagem parcial (ou seja, ataques tem 20% de chance de falhar contra você). Pré-requisito: Destreza 3.

Aura Excessiva

O fluxo de energia da sua aura se torna excessivo, liberando quantidades tão exageradas que consegue resistir a danos além dos físicos. No começo de toda rodada, você pode gastar 2 PP. Caso faça, a RD da Aura Reforçada passa a contar para todos os tipos de dano (exceto Mental). Pré-requisito: Aura Reforçada, Constituição 3 e 45%.

Aura Impenetrável

Melhorando ainda mais o fluxo constante, você se torna capaz de transformar a sua aura em uma fortaleza impenetrável contragolpes. Você pode, com uma ação de movimento, transformar a sua aura em algo impenetrável até o início de seu próximo turno, gastando 5 PP. Enquanto sua aura estiver impenetrável, você recebe apenas metade de dano dos tipos de dano listados em Aura Reforçada. Pré-requisito: Aura Reforçada, 65% e Nível de Aptidão em Aura 3.

Aura Inofensiva

Sua aura elemental é moldada para aparentar ser muito menor e intensa do que realmente é, criando um aspecto inofensivo. O primeiro ser que te atacar deve fazer um teste de Vontade (DT Carisma). Se falhar, ela perde esta ação e não pode te atacar até o fim da rodada. Esta habilidade só funciona uma vez por cena. Pré-requisito: Carisma 3.

Aura Lacerante

Sua aura é afiada, causando danos apenas com o contato. Você pode ativar sua aura lacerante com uma ação livre e 1 PP, que fica ativa até o início de seu próximo turno. Enquanto estiver ativa, um ser que estiver a até 3 metros de você deve fazer um teste de Fortitude (DT Poder). Em uma falha, ela recebe Xd6 + seu Poder, onde X é o seu Nível de Aptidão em Aura.

Aura Macabra

Maldita e vil, sua aura é macabra e perturba aquela que estejam sendo afetados por ela. Toda pessoa ou animal agressiva que começar um turno estando adjacente a você deve realizar um teste de Vontade (DT Poder). Em uma falha, ela fica amedrontada, podendo repetir o teste no início de seu próximo turno, perdendo a condição em um sucesso. Como uma ação livre, você pode gastar 1 PP para expandir esse alcance para 4,5 metros por 1 rodada. Pré-requisito: Treinado em Intimidação.

Aura Maciça

Sua aura é tão densa que parece começar a tomar uma forma maciça, dificultando os inimigos a conseguirem realmente acertá-lo. Você aumenta a sua Defesa igual ao seu Nível de Aptidão em Aura. Pré-requisito: Constituição 4.

Aura Movediça

Você molda a sua aura para ser efetiva contra projéteis, deixando-os mais lentos em seu percurso, em um efeito movediça. Você recebe RD contra-ataques à distância igual ao sobre do seu Nível de Aptidão em Aura.

Aura Redirecionadora

Você descobre como imbuir parte da sua aura em um projétil ou arma de arremesso, conseguindo-o redirecionar caso erre. Você pode gastar 1 PP para imbuir um projétil ou arma de arremesso antes de realizar um ataque. Caso erre, o ataque com um projétil ou a arma imbuída, você pode realizar o teste de ataque outra vez, tendo como alvo um ser dentro de 4,5m do primeiro alvo, conforme o projétil ou arma é redirecionada. Além disso, o segundo ataque recebe um bônus no teste de 1 + seu Nível de Aptidão em Aura. Pré-requisito: Destreza 3.

Aura Reforçada

Reforçando o fluxo da sua aura energizada, você se torna capaz de pausar e anular uma parcela do dano que recebe fisicamente,

tornando mais difícil de realmente atingir seu corpo. Você recebe RD a balístico, corte, impacto e perfurante igual ao dobro do seu Nível de Aptidão em Aura.

Casulo de Energia

Evoluindo ao limite o fluxo de energia para a criação de sua aura, você consegue a deixar tão densa e maciça que se torna um casulo protetivo. Você pode, com uma ação padrão, formar um casulo de energia até o início de seu próximo turno, gastando 10 PP. Enquanto o casulo estiver ativo, você recebe imunidade aos tipos de dano listados em Aura Reforçada. Pré-requisito: Aura Impenetrável, 85% e Nível de Aptidão em Aura 5.

Concentrar Aura

Você consegue concentrar a sua aura em um único ponto, que é a sua arma, sacrificando as propriedades dela em troca de um segundo impacto. Como uma ação livre, você pode escolher por desabilitar uma certa quantidade de aptidões de aura por 1 rodada. Para cada aptidão desabilitada, você recebe +1d8 de dano adicional de Poder em suas rolagens de dano. Você pode desabilitar uma quantidade de aptidões igual a 1 + seu Nível de Aptidão em Aura.

Enganação Projetada

Usando de agilidade e esperteza, você consegue projetar a sua aura antes de um ataque, criando uma ilusão de quando ele acontecerá. Quando atacar um ser, ele deve realizar um teste de Vontade (DT Destreza), e caso falhe, você terá vantagem nesse ataque. Para cada ataque após o primeiro, no mesmo turno, você deve pagar 1 PP para projetar a ilusão. Pré-requisito: Destreza 4 e 25%.

Golpe com Aura

Ao invés de simplesmente deixar a sua aura fluir com um aspecto específico, você coloca esse aspecto no seu próximo golpe, dificultando a resistência. Você pode gastar 1 PP para imbuir um golpe com uma aptidão de aura que force um teste de resistência. O alvo realiza o teste de resistência caso o ataque acerte, onde ele recebe -2 no teste.

Transferência de Aura

Utilizando da sua energia, você se torna capaz de transferir a sua aura para outra pessoa. Como uma ação livre, você pode gastar 2 PP e escolher um ser dentro de alcance curto para transferir uma aura. Você escolhe qual aura deseja transferir, e a pessoa recebe os efeitos dela durante uma rodada. Você pode matar a aura transferida por mais rodadas, pagando 1 PP para cada rodada após a primeira.

Aptidões de Barreira

As aptidões de barreira afetam diretamente o campo de batalha, influenciando no movimento e posicionamento. Por isso, é

necessário esclarecer algumas questões sobre elas. Quando se diz sobre criar barreiras ao seu redor, considera-se que você pode criar paredes em lugares desocupados dentro de 3 metros de você. Cada parede ocupa apenas uma linha do seu espaço, sendo necessárias 4 paredes para se cercar por completo, assim como se usar a quinta parede para fechar um cubo ao seu redor. Levando isso em conta, não é possível empilhar várias barreiras em seguida, acumulando proteção, visto que não podem ocupar o mesmo espaço. A única exceção é utilizando a aptidão Barreira Imediata, onde é possível colocá-las em seguida contra o ataque, mas apenas para proteger a si mesmo.

Técnica de Barreira

Você se torna capaz de erguer e manipular sua própria energia para afetar as camadas da Aurora que percorrem em nosso Universo, conseguindo manifestar barreiras, as quais podem ser usadas para lhe defender ou prender oponentes. Você pode com uma ação padrão, criar até 6 paredes ao seu redor, com cada parede custando 1 PP. Cada parede erguida tem 1,5 metros de tamanho, e vida igual a $10 + 5$ multiplicado pelo seu Nível de Aptidão em Barreiras. Podem servir tanto como obstáculo como uma maneira de prender seus inimigos ou de proteção, para caso um aliado esteja machucado. Criar uma barreira é uma ação padrão, mas você pode também as manipular e move-las usando outra ação padrão.

Barreira Imediata

Levando ao limite suas técnicas de barreira, torna-se algo natural e imediato para você. Erguer ou manipular barreiras se torna uma ação livre ou reação. Você também pode erguer ou manipular barreiras como reação a um ataque, colocando-as entre você e o atacante, fazendo com que seja necessário quebrá-la, entretanto, isso reduz a resistência delas, as quais terão apenas metade da vida que teriam normalmente, e é muito custoso, podendo ser usada dessa maneira uma quantidade de vezes igual ao seu Nível de Aptidão em Barreiras. Pré-requisito: Barreira Rápida, 55% e Nível de Aptidão em Barreira 3.

Barreira Rápida

Com treino e repetição, você se torna capaz de erguer barreiras de maneira mais ágil. Erguer ou manipular barreiras se torna uma ação de movimento. Pré-requisito: Técnica de Barreira, 35% e Nível de Aptidão em Barreira 2.

Paredes Resistentes

As paredes que você confecciona se tornam mais resistentes. A vida base de cada parede passa a ser 20. Você também pode, ao criar uma barreira, gastar uma quantidade de PP adicionais igual ao seu Poder, aumentando a vida de cada parede em 5 para cada ponto gato. Pré-requisito: Técnica de Barreira e Nível de Aptidão em Barreira 1.

Aptidões de Controle

Canalização Avançada

Você aperfeiçoa a prática de canalizar energia em golpes, conseguindo a realizar mais rapidamente e com mais poder. Canalizar energia em uma arma agora pode ser feito como uma ação livre ou uma reação ao acertar um ataque, e o bônus passa de 1d8 para 1d10. A habilidade continua funcionando apenas por um ataque e não é consumida em um erro. Pré-requisito: Canalizar em Golpe, Força ou Destreza 4, 45% e Nível de Aptidão em Controle 2.

Canalizar em Golpe

Você se torna capaz de concentrar sua energia elemental em suas armas e golpes, assim potencializando ainda mais a capacidade destrutiva em troca de um gasto de energia. Com uma ação de movimento, você pode gastar uma quantidade de PP igual a seu Nível de Aptidão em Controle para adicionar dano. Para cada ponto gasto, seu próximo ataque causa 1d8 de dano adicional do mesmo tipo do ataque. Essa habilidade funciona apenas por um ataque. Errar um ataque não consome esse bônus.

Canalização Máxima

Você alcança o ápice da técnica de canalizar energia nos seus golpes, levando-a para um nível superior. O bônus por ponto gasto aumenta de 1d10 para 1d12. A habilidade passa a funcionar em dois ataques, ao invés de um. Pré-requisito: Canalização Avançada, Força ou Destreza 5, 85% e Nível de Aptidão em Controle 4.

Cobertura Avançada

Você desenvolve a sua capacidade de revestir e cobrir seu corpo em energia, resistindo a golpe. Ao usar sua reação para cobrir-se, cada ponto gasto passa a reduzir o dano em 2d4+3. Pré-requisito: Cobrir-se, 55% e Nível de Aptidão em Controle.

Cobrir-se

Você se torna capaz de concentrar sua energia em seu corpo, assim amenizando os impactos em troca de um consumo imediato de energia. Como uma reação, ao receber dano, você pode gastar uma quantidade de PP igual a 2 + o dobro do seu Nível de Aptidão em Controle para reduzir o dano. Para cada ponto gasto, você diminui o dano recebido em 2d3+2.

Estímulo Muscular

Você domina o seu controle de maneira eficiente, conseguindo utilizar da sua energia para estimular o seu corpo a agir de maneira melhorada, potencializando seus músculos. Ao ser mover, você pode usar sua reação para gastar 1 PP para se mover 1,5m * seu Nível de Aptidão em Controle adicionais. Você pode também ao saltar, gastar 1 PP, diminuindo a DT pela metade.

Estímulo Muscular Avançado

Seu controle para imbuir os músculos com energia torna-se ainda mais apurado. Ao fazer um teste de Acrobacia ou Atletismo, você pode gastar 1 PP para fazer o teste com vantagem. Além disso, quando faz testes de atributo de Força ou Destreza, para levantar ou reagir rapidamente, você pode gastar 1 PP para receber +5 no teste. Pré-requisito: Estímulo Muscular, Força ou Destreza 5, 25% e Nível de Aptidão em Controle 2.

Expandir Aura

Você se torna capaz de controlar bem a sua energia, incluindo a que compõe sua aura, podendo assim a expandir com uma descarga de energia. No seu turno, você pode gastar 2 PP para expandir a sua aura, dobrando o alcance de todas as aptidões de aura por uma rodada. Para cada rodada após a primeira, você deve gastar 1 PP para manter expandida. Pré-requisito: 35%.

Identificação Macabra

Sua leitura de energia fica apurada o suficiente para conseguir identificar e desvendar objetos elementais rapidamente. Você recebe +1 em Ocultismo e quando tenta identificar um objeto elemental, você pode realizá-lo como uma ação completa, ao invés de ação de descanso. Você também pode tentar analisá-lo como uma ação de movimento, porém recebe duas desvantagens no teste.

Leitura Rápida de Energia

Treinando e se adaptando a ler rapidamente auras, você adquire uma maior capacidade de prever a próxima ação dos usuários de energia elemental, o que te favorece não só ofensivamente, mas defensivamente também. Você não pode receber desvantagem ou penalidades para atacar inimigos por causa de efeitos de aura, e inimigos não recebem bônus em Defesa por aura contra você. Além disso, você aumenta sua Defesa igual ao seu Nível de Aptidão em Controle. Pré-requisito: Treinado em Percepção.

Projeção Avançada

Dominando a prática de concentrar e disparar projéteis a partir da sua energia, você eleva sua projeção. O dano causado por ponto gasto aumenta para 2d6, além de passar a somar o dobro do seu atributo ao total. Caso use como um ataque, você recebe +2 para acertar ou, caso force um teste de resistência, a DT aumenta em +2. Pré-requisito: Projetar Energia, Destreza ou Inteligência 4, 45% e Nível de Aptidão em Controle 2.

Projetar Energia

Ao invés de canalizar energia em um objeto, você a concentra e libera como um projétil explosivo. Você pode gastar uma quantidade de PP igual a 1 + seu Nível de Aptidão em Controle e o transformar em um projétil, o qual você dispara com uma ação Padrão. Para cada ponto gasto, o projétil causará 1d10 de dano do elemento que tem maior afinidade, somando o modificador do seu

maior atributo no total. O alcance do projétil é igual a 9. Você pode escolher fazer um teste de ataque, utilizando Ocultismo no lugar de pontaria, ou forçar o alvo a realizar um teste de Reflexos (DT maior atributo), se passar, evita o dano.

Projeção Máxima

Você leva a prática de disparar energia projetada até o ápice dela, criando projéteis devastadores. O dano por ponto aumenta de 2d6 para 3d8. O bônus para acertar se torna +4 e o aumento na DT em +4.

Rastreio Avançado

Você se especializa em entender e rastrear qualquer vestígio de energia elemental. Em uma cena onde tenha sido usada energia elemental, seja pelo uso de poderes, aparatos ou objetos elementais, você é capaz de discernir se já conhece a pessoa de quem ele originou. Caso não, você pode fazer um teste de Investigação ou Percepção com o objetivo de entender. Em caso de sucesso, você consegue perceber as características daquela energia e seguir o rastro perfeitamente, recebendo +2 em Sobrevida enquanto estiver na trilha. Pré-requisito: Treinado em Sobrevida.

Aptidões de Cura

Energia Positiva

Você se torna capaz de produzir uma energia positiva. Sua principal capacidade é a de se curar. Você libera acesso às aptidões desta categoria, as quais usam pontos de energia positiva (PE), com um ponto de energia positiva equivalente a dois PP. Você também já consegue usar a capacidade básica dela, que é curar. Para cada PE gasto, você se cura em 2d6 + seu Carisma ou Sabedoria. Em 50%, 75% e 99%, a cura aumenta em 1d6. Você pode gastar um máximo de PE por vez igual a 1 + metade do seu Nível de Aptidão em Cura. Curar-se dentro de combate é uma ação padrão e você não pode usar essa habilidade para curar outros seres. Pré-requisito: 45%, Treinado em Ocultismo e Aptidão em Controle 3.

Canalizar Energia Positiva

A energia positiva é nociva a anomalias, então você se torna capaz de canalizá-la e usá-la de maneira agressiva. Como uma ação bônus, você pode gastar uma quantidade de PE igual ao seu Poder para adicionar dano de energia positiva a um ataque. Para cada ponto gasto, você causa 4d8 de dano de Poder. Essa habilidade funciona apenas por um ataque, o qual deve ser contra uma anomalia. Errar um ataque não consome esse uso. Pré-requisito: Canalizar em Golpe, Energia Positiva.

Cura Amplificada

Sua capacidade de cura é amplificada quando utilizando energia positiva. O dado da cura se torna d8 e você passa a somar o dobro

do seu modificador de Carisma ou Sabedoria. A quantidade máxima de pontos que podem ser gastos passa a ser igual a 1 + seu nível de Aptidão de Cura. Pré-requisito: Energia Positiva, 65% e Nível de Aptidão em Cura 3.

Cura em Grupo

Ao invés de curar apenas um ser, você se torna capaz de projetar a energia positiva entre diferentes componentes de um grupo. Ao invés de decidir um alvo, você pode optar por realizar a rolagem de cura de cura e dividir o total do resultado entre todos os seres dentro de alcance curto. A quantidade máxima de PE que podem ser gastos aumenta em 2. Pré-requisito: Liberação de Energia Positiva.

Fluxo Constante

Tendo uma maior dominância sobre a energia positiva, você estabelece um fluxo contínuo dela no seu corpo, preservando-a e restaurando-o assim que sua integridade é reduzida. Você recebe Cura Acelerada igual ao seu Nível de Aptidão em Cura. Pré-requisito: Energia Positiva, 75% e Nível de Aptidão em Cura 3.

Liberação de Energia Positiva

Além de ser capaz de se curar com a energia positiva, você aprende como a liberar para curar outras pessoas, o que é mais complexo e difícil. Você se torna capaz de curar outros seres utilizando a habilidade Energia Positiva, desde que estejam em alcance curto de você. Se você for um socorrista, você pode gastar uma ação completa ao invés de padrão para maximizar a cura quando usa em outro ser. Pré-requisito: 55% e Energia Positiva.

Regeneração Aprimorada

Aumentando seu domínio sobre a energia positiva, você se torna mais capaz de se regenerar com ela. Você pode, como uma ação padrão, regenerar membros perdidos ou curar feridas internas, gastando 8 PE por membro. Pré-requisito: 75%, Cura Amplificada e Nível de Aptidão em Cura 4.

Ascensão do Inexistente

As pessoas foram agraciadas pelo Poder, uma dádiva que lhes permite alcançar os objetivos mais extraordinários e, por vezes, os mais insanos, em nome próprio. Seja pela cobiça de itens que seriam inalcançáveis sem suas habilidades sobrenaturais, seja pela determinação inabalável de realizar o que é justo em nome da justiça, o Poder se manifesta de diversas formas. Contudo, mesmo entre aqueles que possuem esse dom e entre as anomalias que emergem com ele, existem indivíduos excepcionais, mestres em controlar o núcleo de sua própria essência.

Esses raros indivíduos possuem um controle tão absoluto sobre o próprio núcleo que conseguem expandi-lo para além dos limites do corpo, manifestando-o em uma forma física que desafia as leis do Universo. Este fenômeno, conhecido como Ascensão, é capaz de remodelar a realidade ao redor do usuário, criando uma área onde as regras e leis do cosmos são subvertidas e moldadas conforme sua vontade. A Ascensão não é meramente uma exibição de poder; é uma reconfiguração do próprio tecido do mundo, uma alteração tão profunda que altera o curso dos eventos em um campo de batalha, transformando completamente o resultado de um conflito.

Existem diferentes tipos de Ascensão, cada uma singular e intrinsecamente ligada à essência de seu portador. Estas manifestações são tão raras quanto poderosas, e sua ativação geralmente ocorre em momentos de extremo perigo, frequentemente desencadeada por situações de quase morte, onde o instinto de sobrevivência e a força de vontade se combinam em um catalisador para o despertar do verdadeiro potencial. Quando a Ascensão se manifesta, é como se o usuário ascendesse a um novo nível de existência, transcendendo as limitações mortais e tocando o infinito.

Além disso, a Ascensão não apenas altera a realidade ao redor do usuário, mas também pode influenciar aqueles que estão dentro de sua área de efeito. Aliados podem se tornar mais fortes, movidos pela energia transcendente, enquanto inimigos podem ser esmagados pelo puro poder que emana da Ascensão. Esse fenômeno cria uma atmosfera carregada de energia, onde o impossível se torna possível, e o improvável se torna inevitável.

No entanto, esse poder vem com grandes responsabilidades e riscos. A Ascensão consome uma quantidade imensa de energia vital, e seu uso prolongado pode esgotar completamente as reservas do usuário, levando-o à exaustão ou até mesmo à morte. Somente os mais disciplinados e experientes são capazes de utilizar essa habilidade sem sucumbir às suas consequências devastadoras.

Em suma, a Ascensão é a culminância do Poder, uma expressão última do controle e da vontade, capaz de alterar não apenas o curso das batalhas, mas também o destino de mundos inteiros. Aqueles que alcançam este nível de domínio sobre seu núcleo são verdadeiros mestres do universo, moldando a realidade ao seu capricho e traçando os caminhos da existência com mãos firmes e resolutas.

Considerada por grandes estudiosos a habilidade suprema de qualquer pessoa, a Ascensão é uma habilidade que requer não só o conhecimento relativo das leis e regras que regem o nosso Universo para a criação de uma parte própria que não existe, uma redoma que sobrepõe tudo, como também um movimento específico para expandir o seu próprio Núcleo, a representação própria de seu ser em forma física.

Entendendo o seu próprio Núcleo

Para fazer uma ascensão, no caso, expandir seu próprio núcleo em forma palpável no nosso Universo, é necessário que o ser entenda a sua própria essência, seja após um intenso treinamento, seja por experienciar uma situação desesperadora de quase morte ou alguma entidade maior fez com que isso ativasse nele.

Se você tiver 3 ou mais de Poder, você pode, durante cenas de descanso, realizar uma nova ação, *Refletir*.

Refletir

Você tenta entender mais sobre si e reconhecer seu ser. Role 1d20 + Poder. Se tirar 20, você consegue criar seu próprio Núcleo. Se falhar, recebe +1 na próxima tentativa, cumulativamente, até conseguir.

Além do normal, em cenas de combate, existe uma chance de que um milagre aconteça em um momento de desespero e você realize a criação de seu próprio Núcleo, mesmo que imperfeito. Sempre que entrar em morrendo ou presenciar uma pessoa entrando nessa condição em alcance curto. Você deve rolar 1d20. Com um resultado 20, é capaz de reconhecer seu Núcleo e utilizar sua Ascensão até o final do combate. Esse conhecimento, no entanto, não é permanente. Após isso, deve, para voltar a ascender novamente, é preciso gastar uma quantidade de ações de descanso igual a 7 - Poder (não necessariamente consecutivas) para refletir.

Ao fazer isso, você pode pegar aptidões de ascensão listadas anteriormente em Aptidões Elementais.

Regras Sobre Ascensões

Ascensões de Núcleos são habilidades complexas e capazes de mudar completamente o rumo de uma batalha apenas com o seu uso. Justamente por isso, há vários detalhes sobre elas que é necessário conhecer, com regras específicas. Além disso, você pode conhecer melhor sobre como criar uma ascensão de núcleo seguindo o Guia de Criação de Ascensões, presente logo após essas regras.

Colisão de Ascensões

Existem várias medidas contra uma ascensão, mas uma das mais efetivas é expandir a sua própria ascensão, engajando-se em uma Colisão de Ascensões. Quando duas ou mais ascensões de núcleo se colidem no momento da ativação ocorre o confronto, onde apenas uma delas pode triunfar, sendo essa a daquele que demonstre um controle superior de energia e Poder. Para decidir quem vence o confronto, são vistos vários fatores diferentes, sendo eles, respectivamente, os seguintes:

- Personagens capazes de utilizar ascensão completas vencem daqueles que usam uma ascensão incompleta, devido à presença das barreiras. Porém, uma ascensão incompleta é capaz de contestar uma ascensão de núcleo completa, seguindo uma regra explicada mais à frente.
- Certos efeitos podem forçar uma vitória em uma colisão de ascensões, como uma ascensão de núcleo que seja naturalmente mais rápida.
- A ascensão de núcleo daquele cujo nível de aptidão em ascensão seja superior irá vencer de uma ascensão de nível inferior.
- Caso ambos os personagens usem uma ascensão completa possuindo capacidades, efeitos de ascensão e níveis de ascensão equiparados, inicia-se um confronto prolongado. Durante um confronto prolongado, o acerto garantido de ambas as ascensões será anulado e, deve-se resolver o confronto a partir de uma sequência de rolagens de dados contestados. No começo de toda rodada, ambos os participantes rolam $1d100 + \text{Nível de aptidão em ascensão}$ multiplicado por $5 + 5$ para cada aptidão elemental de ascensão de núcleo. Se um dos participantes conseguir um resultado que seja maior por 25 ou mais do que o do seu oponente, sua ascensão vence o confronto prolongado, desfazendo a ascensão oposta. Também é possível vencer um confronto prolongado ao fazer o oponente ficar em morrendo, impossibilitando-o de manter a ascensão, o qual irá colapsar.

Exaustão de Individualidade

Sendo complexas e custosas, as ascensões de núcleo causam exaustão nos poderes do seu usuário, que se sente fatigado em seu

corpo, mente e ser, travando-a por certo tempo. Esse tempo depende de qual tipo de ascensão foi usada:

- **Ascensão Incompleta**, por ser mais simples, deixa o poder inutilizável por uma rodada.
- **Ascensão Completa**, sendo mais complexa, deixa o poder inutilizável por duas rodadas.
- **Ascensão Completa (Acerto Garantido)**, beirando o ápice, deixa o poder inutilizável por quatro rodadas.
- **Ascensão sem Barreiras**, ultrapassando o máximo, deixa o poder inutilizável por cinco rodadas.

A exaustão só é aplicada após a ascensão ser desmanchada, seja a força ou por realmente ter tido o seu efeito finalizado. Enquanto dentro da ascensão, considera-se que o poder funciona normalmente.

Quebra de Núcleos Expostos

O núcleo exposto é um dos únicos métodos de proteção contra uma ascensão de núcleo letal, sendo capaz de anular o perigoso acerto garantido. Entretanto, existe um limite para o quanto um núcleo exposto pode aguentar caso esteja sendo usado contra uma ascensão originada de um usuário muito forte, capaz de alcançar a ascensão sem barreiras.

Após a primeira rodada em que o núcleo é exposto, no começo de todo turno do seu usuário, ele deve fazer um teste de Ocultismo oposto ao do usuário da ascensão para tentar manter o núcleo e, caso falhe por 3 ou mais, o núcleo exposto é quebrado.

Resistência das Ascensões de Núcleo

Ascensões de núcleo são criadas a partir de barreiras imbuídas com energia elemental do usuário. Logo, formando uma redoma, é possível invadir, ainda mais levando em conta que a resistência é maior no interior do que no exterior.

A redoma de uma ascensão de núcleo tem pontos de vida igual a seis paredes da aptidão elemental técnica de barreira, baseado no seu usuário. No interior, os pontos de vida são o dobro desse valor.

Contestando Ascensões de Núcleo

O método mais comum de se resistir a uma ascensão de núcleo é a utilização de núcleos expostos ou impedir a ascensão com uma colisão. Entretanto, há uma maneira adicional: contestar uma ascensão. Uma contestação ocorre quando um núcleo é ascendido no interior de outro já ativo. Caso uma segunda ascensão equivalente seja feita no interior de outra, o acerto garantido de ambas se anula, até que uma delas seja dissipada. Uma ascensão incompleta também pode ser usada para contestar, negando o acerto garantido da outra ascensão até que destruída, onde o usuário tem de fazer um teste de Ocultismo oposto ao usuário da ascensão que está contestando e, caso falhe, a ascensão é destruída ou ficando inconsciente, onde a ascensão também é destruída.

GUIA DE CRIAÇÃO DE ASCENSÕES

A ascensão de um núcleo é o ápice dos feitos paranormais, sendo uma técnica que exige extremo refinado, treino e perfeição por parte de um agente. Dentro de Stars RPG, você deve obter uma aptidão elemental específica para se tornar capaz de ascender seu próprio núcleo.

Após obter a aptidão, porém, é necessário ainda criar a sua ascensão. Toda ascensão é individual, manifestando o domínio interno de seu personagem. Nesta seção, você encontrará um guia de como montar uma ascensão de núcleo, colocando efeitos nela e definindo seu funcionamento.

Efeitos da Ascensão

Embora as aptidões em ascensão possuam certas características fixas, descritas em cada uma, a customização surge de efeitos que são definidos por você. As ascensões são divididas em incompleta, completa e sem barreiras, representando três modelos diferentes.

Ao obter uma das três aptidões, você deve definir os efeitos da ascensão, que são a parte prática e efetiva dela, como se fossem as características. A quantidade de efeitos que a sua ascensão pode possuir depende do seu nível de aptidão em ascensão:

- Caso possua nível de aptidão 1 ou 2, você pode colocar um efeito.
- Caso possua nível de aptidão 3 ou 4, você pode colocar dois efeitos.
- Caso possua nível de aptidão 5, você pode colocar três efeitos.

Ao colocar um efeito, por padrão, não é possível mudá-lo, a menos que seja feito um treinamento específico para isso. Quando seu nível de aptidão em ascensão aumentar, você pode colocar um novo efeito normalmente, mas sem alterar os prévios.

Os efeitos são categorizados em certos tipos:

- **Amplificação de Poder.** Sendo um efeito que afeta diretamente na sua individualidade, amplificando-a.
- **Efeito Ambiental.** Que adiciona um efeito passivo e constante dentro da ascensão de núcleo.
- **Efeito Especial.** O qual é um efeito que foge do padrão, podendo tanto depender de certas especificações quanto apenas ser diferente do comum.

É possível colocar mais de um efeito do mesmo tipo, mas eles devem ainda ser diferentes. Existe um efeito distinto, o qual é o *Acerto Garantido*, que só pode ser colocado uma vez que se obtenha a aptidão elemental do mesmo nome, sendo que tal efeito também não conta para o seu limite.

Vale notar que, nem sempre ter a possibilidade de adicionar mais efeitos significa que há a necessidade do mesmo. Caso sua ascensão seja mais simples, você pode se ater a possuir apenas um único efeito, mas fortalece-lo quando receberia um novo, ao invés de criar outro. Por padrão, se escolher um mesmo efeito pela segunda vez, aumenta seu bônus em 150% e se escolher por uma terceira vez, duplica os seus bônus.

Por exemplo, se um personagem, que possui nível de aptidão em ascensão 4, pegar duas vezes o efeito de aumento na DT e uma vez o dano ambiental, possuiria +6 na DT de seus poderes e 2d12+20 de dano ambiental, porém, se tivesse feito o oposto, pegando apenas uma vez o aumento na DT e duas vezes o dano ambiental, possuiria +4 na DT de seus poderes de 3d12+30 de dano ambiental.

Em geral, criar uma ascensão é um processo complicado não apenas para os agentes e anomalias no Universo, como para os jogadores e o mestre, porém com bastante conversa e entendimento, é possível chegar em um resultado que favoreça todos.

EXEMPLO DE ASCENSAO

Hideki adquiriu a aptidão Ascensão de Núcleo Completa, gastando 20 PP, uma redoma de 9m de raio se forma ao redor dele e ficará lá durante 6 rodadas, já que o mesmo possui 3 de Nível de Aptidão em Ascensão. O lugar tem chamas azuis que são frias. Hideki, por possuir 3 de Nível de Aptidão em Ascensão, pode pegar 2 efeitos de ascensão, e decidiu por aumentar o dano de seus poderes, recebendo +3d e +10 em rolagens de dano com habilidades de poderes e por causar dano ambiental, onde todos na ascensão sofrem 2d10+15 de dano (metade fogo, metade frio), tendo que fazer um teste de Fortitude para reduzir à metade.

Tabelas e Referências

Para auxiliar na criação dos efeitos para ascensões de núcleo, existe uma sequência de tabelas e referência que ajudam em decidir os valores e funções. Em sua maioria, os efeitos se tornam mais fortes conforme o nível de aptidão em ascensão aumenta.

Tabela de Amplificação de Poder – Aumento de Dano

Nível de Aptidão em Ascensão	Aumento de Dano
Nível de Aptidão 1	+1 dado e +5 na rolagem de dano
Nível de Aptidão 2	+2 dados e +5 na rolagem de dano
Nível de Aptidão 3	+3 dados e +10 na rolagem de dano
Nível de Aptidão 4	+4 dados e +10 na rolagem de dano
Nível de Aptidão 5	+5 dados e +15 na rolagem de dano

O aumento de dano é aplicado em todas as habilidades de poderes que o usuário da ascensão utilizar dentro de sua ascensão.

Tabela de Amplificação de Poder – Aumento de DT

Nível de Aptidão em Ascensão	Aumento de Dificuldade de Teste
Nível de Aptidão 1	+1 na DT
Nível de Aptidão 2	+2 na DT
Nível de Aptidão 3	+3 na DT
Nível de Aptidão 4	+4 na DT
Nível de Aptidão 5	+5 na DT

O aumento na dificuldade de teste (DT), faz com que todas as habilidades de poderes do usuário tenham a DT para resisti-las aumentadas em um valor específico dentro da ascensão.

Tabela de Amplificação de Poder – Cura Acelerada

Nível de Aptidão em Ascensão	Cura Acelerada
Nível de Aptidão 1	Cura Acelerada 2
Nível de Aptidão 2	Cura Acelerada 5
Nível de Aptidão 3	Cura Acelerada 8
Nível de Aptidão 4	Cura Acelerada 12
Nível de Aptidão 5	Cura Acelerada 15

O usuário da ascensão se torna capaz de regenerar em seus turnos, recebendo um certo valor de Cura Acelerada. Essa cura pode ser intensificada em 50% caso possua algo que a impeça de curar, como por exemplo, se o usuário usasse este efeito possuindo nível de aptidão em ascensão 2, ele poderia fazer com que dano químico impedisse a cura, fazendo com que se tornasse Cura Acelerada 7/químico.

Tabela de Amplificação de Poder – Negação de RD

Nível de Aptidão em Ascensão	Resistência de Dano Negada
Nível de Aptidão 1	-3 RD
Nível de Aptidão 2	-6 RD
Nível de Aptidão 3	-10 RD
Nível de Aptidão 4	-12 RD
Nível de Aptidão 5	Inimigos imunes sofrem metade do dano; -15 RD

A negação de resistência a dano (RD) faz com que suas habilidades de poderes dentro da ascensão ignorem uma certa quantidade de RD.

Tabela de Amplificação de Poder – Velocidade Aprimorada

Nível de Aptidão em Ascensão	Bônus
Nível de Aptidão 1	+3m
Nível de Aptidão 2	+6m
Nível de Aptidão 3	+9m
Nível de Aptidão 4	+12m
Nível de Aptidão 5	+15m

O usuário da ascensão se torna ágil dentro da área, aumentando sua velocidade de movimento.

Tabela de Efeito Ambiental – Dano

Nível de Aptidão em Ascensão	Dano Ambiental
Nível de Aptidão 1	1d10+5
Nível de Aptidão 2	2d6+10
Nível de Aptidão 3	2d10+15
Nível de Aptidão 4	2d12+20
Nível de Aptidão 5	3d10+25

O dano causado em um efeito ambiental surge de algo imbuído dentro da área da ascensão, onde os inimigos sofrem o dano no início de seus turnos ou metade se sucederem em um teste de resistência a escolha do usuário da ascensão. O dano é decidido de acordo com a ascensão, um vulcão, por exemplo, poderia causar dano ambiental de fogo ou químico.

Tabela de Efeito Ambiental – Condições

Nível de Aptidão em Ascensão	Condições
Nível de Aptidão 1	Pode causar condições fracas, tendo 2 dados para distribuir.
Nível de Aptidão 2	Pode causar condições fracas ou médias, tendo 4 dados para distribuir.
Nível de Aptidão 3	Pode causar condições fracas, médias ou fortes, tendo 6 dados para distribuir.
Nível de Aptidão 4	Pode causar condições fracas, médias ou fortes, tendo 8 dados para distribuir.
Nível de Aptidão 5	Pode causar condições fracas, médias, fortes ou extremas, tendo 12 dados para distribuir.

Você pode fazer com que um ser hostil dentro da ascensão de núcleo tenha que realizar um teste de resistência no começo de seus turnos, recebendo uma condição em uma falha. Esta condição depende do seu nível de aptidão em ascensão, assim como há uma quantidade de dados de dano para escolhê-las, seguindo o padrão da gerência de dano por condições.

Tabela de Efeito Ambiental – Interferência Sensorial

Nível de Aptidão em Ascensão	Penalidade em Testes
Nível de Aptidão 1	-1 nos testes.
Nível de Aptidão 2	-2 nos testes.
Nível de Aptidão 3	-3 nos testes.
Nível de Aptidão 4	-4 nos testes.
Nível de Aptidão 5	-5 nos testes.

A ascensão prejudica a percepção e a mentalidade dos inimigos, dificultando sua capacidade de reagir e pensar. Quando pega este efeito, deve escolher entre a penalidade ser para atributos físicos ou mentais dos alvos. Além disso, eles devem fazer um teste de resistência no início de seus turnos (Fortitude para atributos físicos e Vontade para atributos mentais) para anularem o efeito (DT Poder).

Tabela de Efeito Ambiental - Lentidão

Nível de Aptidão em Ascensão	Redução de Movimento
Nível de Aptidão 1	Reducz 3m de movimento.
Nível de Aptidão 2	Reducz 6m de movimento.
Nível de Aptidão 3	Reducz 9m de movimento.
Nível de Aptidão 4	Reducz 12m de movimento.
Nível de Aptidão 5	Reducz 18m de movimento

Você pode fazer com que todos os seres hostis dentro da sua ascensão de núcleo tenham a sua velocidade de movimento reduzida, sofrendo de lentidão. Caso o movimento de um ser seja reduzido até 0 através deste efeito ambiental, ela se torna incapaz de se mover.

Tabela de Efeito Ambiental – Resistência a Dano

Nível de Aptidão em Ascensão	Resistência a Dano
Nível de Aptidão 1	RD 2
Nível de Aptidão 2	RD 5
Nível de Aptidão 3	RD 8
Nível de Aptidão 4	RD 12
Nível de Aptidão 5	RD 15

Diferente de outros efeitos ambientais, esse afeta apenas o usuário e aliados do mesmo que estejam na ascensão, fornecendo RD a todos os tipos de dano para todos.

Objetos Elementais

Com o passar dos eventos, foi impossível os objetos não carregarem alguma influência do Inexistente, sendo capazes de criar manifestações sobrenaturais, expandindo as suas capacidades para coisas consideradas impossíveis. Esses itens começaram a ser chamados de *objetos elementais*, tais objetos são extremamente raros e muito cobiçados por pessoas e organizações com conhecimento sobre o Inexistente.

Os objetos elementais são separados em algumas categorias: armas, proteções e acessórios; itens especiais. Armas, proteções e acessórios elementais possuem um ou mais encantamentos. Encantamentos funcionam como modificações – fornecem um benefício ao item ao custo de aumentar seu custo. Já itens especiais possuem mecânicas próprias, que variam conforme o item.

Identificando Objetos Elementais

Alguns itens elementais parecem comuns, sem nada de especial em sua aparência, apenas em sua efetividade. Outros são visivelmente afetados pelo paranormal, sendo cobertos por uma energia constante de poder, sigilos brilhantes ou emitindo um som constante de sofrimento. O mestre decide como cada item se parece.

Alguns objetos elementais trazem inscrições ou até aplicam sem o consentimento de quem a empunhou como a usa-la. Outros não trazem qualquer pista sobre seu funcionamento. Objetos elementais adquiridos através da Ordem terão seus poderes conhecidos pelos agentes. Já objetos elementais encontrados durante missões podem ou não ter seu funcionamento explicado, de acordo com o mestre. Nesses casos, os poderes podem ser identificados com a perícia Ocultismo ou com a velha tentativa e erro.

Adquirindo Objetos Elementais

Apesar de serem inestimáveis, a Ordem possui alguns em seu arsenal, e os disponibiliza para agentes de Rank alto.

Você pode escolher armas, armaduras e acessórios elementais da mesma forma que escolhe itens modificados. Um item pode ter mais de um encantamento, mas não pode ter encantamento de elementos opressores e encantamentos iguais não se acumulam. O primeiro encantamento de um item aumenta seu custo em 20; encantamentos subsequentes aumentam seu custo em 10. Um mesmo item pode ter modificações e encantamentos e bônus fornecidos por modificações e encantamentos se acumulam, assim

como seus ajustes de categoria. Cada encantamento em uma arma, armadura e acessório consta como uma modificação em questão de limite de modificações.

Você pode escolher objetos elementais especiais como equipamento mundano, apenas considerando seus custos em seu limite de equipamento.

Independentemente de seu custo, objetos elementais são liberados apenas para agentes de Rank B ou maior.

Usando Objetos Elementais

Armas e proteções funcionam automaticamente: basta empunhar ou vestir o item para que seus poderes funcionem. Itens especiais devem ser ativados, de acordo com sua descrição. Acessório existem em ambos os tipos – alguns funcionam automaticamente quando empunhados ou vestidos, outros devem ser ativados, de acordo com sua descrição. Via de regra, itens que precisam ser ativados precisam antes ser identificados (veja a perícia Ocultismo).

Para itens que exigem um teste de resistência do alvo, use o mesmo cálculo de DT de habilidades, usando Poder como atributo.

Límite de Objetos Elementais

Objetos elementais seguem a mesma regra de limite de uso e ocupam o mesmo espaço de inventário que itens mundanos do mesmo tipo – uma espingarda elemental, por exemplo, ocupa o mesmo que uma espingarda comum.

Bônus de objetos elementais não se acumulam. Usar um utensílio de Previsão e um vestuário de Previsão concederá +1 em Carisma, não +2.

Destruindo Objetos Elementais

Para determinar as características de um objeto elemental, veja a seção “Quebrando Objetos”, para as características de um item normal do mesmo tipo. Objetos elementais recebem +10 PV e +10 em sua RD para cada encantamento que possuem. Por exemplo, um revólver (normalmente PV 5 e RD 10) com dois encantamentos têm PV 25 e RD 30.

Um objeto elemental que não esteja sendo usado faz seus próprios testes de resistência, com um bônus de +5 no teste para cada encantamento que possuir.

Se estiver sendo usado, pode escolher entre seu modificador ou o do portador.

O Preço do Poder

Todos os objetos elementais são extremamente poderosos, porém os portar traz um preço constante. O elemento que fornece o poder para aquele objeto sempre busca possuir parte do ser que está empunhando, fazendo lentamente se perder pela entidade, impondo uma penalidade cumulativa de -1 em Vontade para testes de sanidade para cada objeto elemental que possui. Em caso de armas, armaduras ou acessórios que receberam encantamentos, para cada 2 encantamentos além da primeira que tiverem, fornecem uma penalidade extra de -1 em tais testes. Caso um ser tenha afinidade com o elemento do item, irá contar como apenas meio para estas penalidades, o que significa que precisarão de 2 desses itens para fornecerem -1 para o ser.

Uma vez que um personagem aceite um objeto elemental, a distância física não é impeditiva para o preço da energia. A influência negativa de um objeto elemental só pode ser encerrada após algum tempo afastado do item (ou seja, apenas entre missões).

Encantamentos para Armas

Estes encantamentos podem apenas ser aplicadas para armas de qualquer tipo. Se alguma modificação for específica para um tipo de arma, estará detalhado no encantamento.

Vária

Anti-elemento: A arma é letal contra anomalias de um elemento em específico. O encantamento é o elemento opressor contra o elemento escolhido. Quando ataca uma criatura desse elemento, você pode gastar 2 PP. Se fizer isso e acertar o ataque, causa +4d8 pontos de dano do mesmo tipo da arma. Caso a escolha seja Poder, o encantamento é contado com o elemento de Poder.

Alma

Alucinada: A arma emite um som constante de gritos que se intensificam cada vez que acerta golpes, fazendo com que o ser sofra e sinta todos os outros golpes que a arma já causou, causa +1d8 de dano de Alma. Além disso, quando acerta um golpe, pode gastar 2 PP para que o alvo fique acabado durante duas rodadas.

Senciente: Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PP para imbuir a arma com uma fagulha de sua consciência. A arma flutua ao seu lado e, uma vez rodada, pode atacar um ser em alcance curto (ou no alcance da arma, o que for maior) a sua escolha, com as mesmas estatísticas que teria se você a estivesse empunhando com uma ação livre. Você pode gastar 1 PP no início de cada um de

seus turnos para manter esse efeito. Se não o fizer, a arma cai no chão. Você pode usar uma ação de movimento para apanhar a arma no ar caso precise. Soltar a arma para que volte a flutuar para ativar o encantamento é uma ação livre.

Transparente: A arma tem sua aparência transformada para ser invisível para pessoas que não estejam a empunhando. Quando realiza um ataque contra um ser pela primeira vez, ele fica desprevenido para este ataque e passa a ser capaz de ver a arma. Você pode gastar 2 PP para fazer com que ele deixe de ver a arma, ficando novamente desprevenido para o próximo ataque.

Espaço

Congelante: A arma emite um gelo e frio constante da sua lâmina ou sua ponta que é capaz de congelar aqueles que o acertam, causando +4d4 de dano de frio. Além disso, quando você acerta um golpe, pode gastar 2 PP para fazer com que o alvo fique lento durante 1d4 rodadas.

Empuxo: Com a capacidade de gerar uma descarga momentânea da gravidade, a arma ganha a capacidade de ser arremessada em alcance curto (se já podia ser arremessada, seu alcance aumenta em uma categoria), tem +2 no teste de ataque e causa mais um dado de dano do mesmo tipo quando usada dessa forma. Após efetuar um ataque à distância com a arma, ela volta voando para você no mesmo turno. Pegar a arma é uma ação livre. Somente armas corpo a corpo podem receber esse encantamento.

Transportada: A arma emite uma energia forte de seu cabo que parece lentamente se deslocar para um lado e para o outro. Com uma ação de movimento e 3 PP, você pode se teletransportar em alcance curto. Você também pode gastar +3 PP para realizar como uma reação, porém o alcance é até 3m.

Mente

Pensante: A arma tem uma linha de pensamento atrelada a você, alterando seu peso e forma de atacar para acompanhar o seu estilo de luta. Você pode atacar usando seu valor de Inteligência usando a arma. Além disso, você pode gastar 1 PP quando realiza um ataque para colocar metade do seu valor de Inteligência na margem de ameaça e seu valor de Inteligência na rolagem de dano.

Ritualística: Você pode armazenar na arma uma habilidade de poder que tenha como alvo um ser ou que afete uma área, gastando os PP como se tivesse conjurado a habilidade normalmente. A habilidade não gera efeito na hora; em vez disso, fica guardado no item. Quando acerta um ataque com a arma, você pode descarregar a habilidade armazenada como uma ação livre. O alvo da habilidade, ou o centro da área dele, é o ser atingido. Uma vez que a habilidade seja descarregada, outra pode ser armazenada.

Sombria: A arma emite uma fumaça fina que serve como afiador a deixando mais brutal. Você recebe a habilidade Ataque Furtivo, da subclasse de Infiltrador, do especialista, porém com seu custo aumentado para 2 PP. Se já possui, em vez disso, o custo para usá-la diminui em 1 PP, podendo ter o mínimo de 0.

Poder

Energética: Você pode gastar 2 PP por ataque para transformar a arma (exceto seu cabo ou empunhadura) ou a munição disparada pela arma em energia pura. Durante este ataque, a arma fornece +2 em testes de ataque, ignora resistência a dano e converte todo o dano causado para poder. Armas de corpo a corpo emanam luz como uma lâmpada; munição toma uma forma plasmática iluminada como feixes de luz.

Frenética: A arma parece ficar cada vez mais forte a cada golpe que causa. Toda vez que acerta um golpe, você recebe +1 na rolagem de dano e no teste de ataque. O bônus volta a nada caso erre algum ataque ou não ataque durante seu próximo turno.

Vibrante: A arma vibra constantemente com um fluxo de energia elemental. Você recebe a habilidade Ataque Extra, da subclasse de Tropa de Elite, do duelista. Se já a possui, em vez disso o custo para usá-la diminui em 1 PP podendo ter o mínimo de 0.

Realidade

Flamejante: A arma tem uma parte que pega um fogo incessante, nunca chegando ao fim, causa +2d6 de dano de fogo. Quando ataca, você pode gastar 3 PP. Se fizer isso, em vez do ataque normalmente você dispara uma bola de fogo contra um alvo em alcance médio. O alvo sofre 6d6 pontos de dano de fogo e deixa o alvo em chamas (Reflexos reduz à metade e evita a condição). Uma arma flamejante emana chamas como uma tocha.

Lacinante: A arma inflige ferimentos terríveis, causando +1d8 de dano de Realidade. Você pode gastar 2 PP para aumentar esse dado em acertos críticos pela metade arredondado para cima. Por exemplo, se a arma possuir +3d, em um acerto crítico o dano adicional de lacinante vira +3d8 de dano de Realidade se gastar os PP.

Predadora: A arma tem sede de sangue e persegue seus alvos, anulando penalidades por camuflagem e cobertura (mas não cobertura total). Caso a arma seja de ataque à distância, seu alcance também aumenta em uma categoria. Além disso, a margem de ameaça da arma duplica. Por exemplo, um fuzil de caça predador tem margem de ameaça 7. Efeitos que duplicam a margem de ameaça são aplicados antes de quaisquer efeitos que a aumentem.

Sanguinária: Os ferimentos causados pela arma se rasgam além da área acertada. Um ser atingido fica sangrando. Sangramento

causado pela arma tem seu dano aumentado para 1d10 e tem a DT aumentada para 12.

Tempo

Pandemônio: A arma causa +1d8 de dano de Tempo e caso acerte um ser, pode gastar 2 PP para que o alvo receba 2d4 de dano de Tempo no início de seus turnos pelas próximas duas rodadas.

Sanguessuga: A arma tem a capacidade de sugar a energia dos ferimentos que causa. Quando você faz um acerto crítico com a arma ela drena o sangue derramado e transferindo a você, o que deixa o alvo fraco e concede você 2d10 pontos de vida temporários. Esses pontos de vida não são cumulativos.

Retrógada: A arma é capaz de causar danos consecutivos no alvo uma vez que o acertou. Toda vez que acerta um ataque em um alvo, você pode gastar 1 PP para fazer com que seu próximo ataque tenha +1d8+1 de dano te Tempo na rolagem de dano. Esse bônus é contínuo e cumulativo, ou seja, se acertar o segundo ataque, pode gastar 2 PP no terceiro para receber +2d8+2 de dano de Tempo e assim por diante.

Transformação

Adaptativa: A arma tem uma ligação de carne em todas as suas partes que também é conectada com o ser que a empunha, detectando seus instintos. No início de uma cena de combate, você pode gastar 3 PP para trocar o dano da sua arma por algum tipo de dano não elemental e ela causa um dado adicional de dano de transformação (se o dano da arma for 1d10, passa a causar 1d10 + 1d10 de dano de transformação).

Consumidora: A arma drena a entropia de seres, deixando alvos atingidos lentos até o final da cena. Quando ataca, você pode gastar 2 PP. Se fizer isso e acertar o ataque, o alvo fica imóvel por uma rodada.

Repulsora: A arma gera uma aura similar a uma fumaça espiralada que desacelera ataques vindos em sua direção, fornecendo +1 de Defesa enquanto estiver empunhada. Quando você faz um bloqueio, pode gastar 1 PP. Se fizer isso, recebe um bônus adicional de +2 de RD.

Encantamentos para Armaduras

Encantamentos que podem ser aplicadas em todos os tipos de armaduras, sejam armaduras ou escudos.

Alma

Abascanta: A armadura tem uma proteção espectral que faz ser mais fácil resistir a outros poderes. Você recebe +3 em testes de resistência contra habilidades de poderes. Uma vez por cena, quando é alvo de um poder, pode gastar uma reação e PP igual ao

custo dele para refleti-lo de volta ao seu conjurador. As características do poder se mantêm, mas você toma quaisquer decisões exigidas por ele.

Fantasmática: A armadura tem um espirito que a fortalece quanto mais energia recebe. Quando é alvo de um ataque, você pode gastar 1 PP para receber +1 de Defesa e RD para aquele ataque, você pode gastar PP igual ao seu valor de Poder.

Espaço

Cinética: A armadura produz uma barreira invisível que desvia ataques, concedendo +2 em Defesa e resistência a dano 2 (para armadura leve ou escudo leve) ou 5 (para armadura pesada ou escudo pesado).

Lépida: A armadura amplifica sua mobilidade, concedendo +5 em testes de Atletismo e +3m de deslocamento. Você pode gastar 2 PP para se mover de forma sobrenatural. Até o final do turno, você ignora terreno difícil, recebe deslocamento de escalada igual a seu deslocamento terrestre e fica imune a dano por queda de até 9m.

Mente

Emissora: A armadura confunde os sentidos. Você recebe +2 em Furtividade e ignora a penalidade de carga em testes dessa perícia. Além disso, você pode gastar uma ação de movimento e 1 PP para fazer o item adquirir a aparência de uma roupa comum, mas mantendo suas propriedades.

Poder

Voltaica: A armadura emite uma energia forte que a protege de golpes. Você recebe resistência a Poder 10 e pode gastar uma ação de movimento e 2 PP para fazer a armadura emitir arcos de poder até o fim da cena. Se fizer isso, no fim de cada um de seus turnos você causa 2d6 de dano de Poder em todos os seres adjacentes.

Realidade

Regenerativa: A armadura melhora sua capacidade de resistência e regeneração. Você recebe resistência a Realidade 10 e pode gastar uma ação de movimento e 1 PP para recuperar 1d12 pontos de vida.

Sádica: No início do seu turno, você recebe +1 em testes de ataque e rolagens de dano para cada 10 pontos de dano que sofreu desde o fim de seu último turno. Por exemplo, se sofreu 45 pontos de dano, recebe +4 em testes de ataque e rolagens de dano em seu turno.

Tempo

Consumidora: A armadura consome os ataques que recebe. Você recebe 5 de resistência a Tempo e quando é acertado por algum

ataque, pode gastar sua reação para causar 2d8+2 de dano de Tempo no alvo.

Profética: A armadura concede vislumbres de um possível futuro imediato. Você recebe resistência a Tempo 10 e pode gastar 2 PP para rolar novamente um teste de resistência uma vez.

Transformação

Espinhora: A armadura tem folhagens e espinhos que atingem aqueles que são agarrados. Se estiver agarrando um ser, ele irá perder PV todos os turnos iguais a soma de sua Constituição e Força.

Letárgica: A armadura desacelera ataques perigosos, concedendo +2 em Defesa. Além disso, você recebe 25% de chance (para armadura leve ou escudo leve) ou 50% de chance (para armadura pesada ou escudo pesado) de ignorar o dano extra de acertos críticos e ataques furtivos.

Encantamentos para Acessórios

Os encantamentos a seguir podem ser aplicadas a utensílios e vestuários.

Varia

Proteção Elemental: Você recebe resistência 10 contra um elemento. Este acessório conta como um item do elemento contra o qual fornece resistência.

Alma

Sabedoria: O acessório gera uma paz e tranquilidade estranha que o te faz ficar mais sábio em situações complicadas. Você recebe +1 em Sabedoria (este ganho não fornece pontos de Sanidade adicionais).

Espaço

Agilidade: Este acessório aprimora sua coordenação e velocidade, fornecendo +1 em Destreza.

Defesa: Uma barreira de energia invisível gerada por este acessório fornece +2 de Defesa.

Mente

Escudo Mental: O acessório gera uma barreira psíquica. Você recebe resistência a dano Mental 5.

Intelecto: Este acessório acelera sua mente pelas forças elementais, fornecendo a você +1 em Inteligência.

Poder

Eficácia: Este acessório aumenta a DT contra suas habilidades em +1.

Esforço Adicional: Este acessório fornece +5 PP. Este efeito só se ativa após um dia de uso.

Potencializado: O seu ser é fortalecido e aprimorado, deixando o mais corajoso e esforçado, fornecendo a você +1 em Poder.

Realidade

Pujança: O acessório aumenta sua potência muscular, fornecendo +1 em Força.

Vitalidade: Este acessório fornece +15 PV. Este efeito só se ativa após um dia de uso.

Tempo

Previsão: O acessório fornece uma previsão de como se portar com outros seres, fornecendo +1 em Carisma (este ganho não fornece características extras).

Transformação

Disposição: Valendo-se do poder da Transformação, você puxa energia de outros seres, ficando mais saudável, fornecendo +1 em Constituição.

Itens Elementais Especiais

Objetos variados, cada um com suas próprias regras e funcionalidades. Exceto quando indicado o contrário, contam como custo 20 e ocupam 1 espaço. Para efeitos relacionados à sua quantidade de encantamentos (como pontos de vida e preço do poder), contam como possuindo um encantamento.

Alma

Asas Arrancadas

Uma espécie de raça anda entre as pessoas normais do universo, com asas de anjo de tamanhos e aparências diferenciadas. Essas pessoas são caçadas e torturadas por maníacos que buscam suas asas como prêmio ou como jeito para se fortalecerem, colando as asas em operações ou de formar ritualísticas a seus corpos para conseguirem a capacidade de voar. As asas podem ser colocadas em uma espécie de operação pelos próprios agentes da Ordem de um tempo de uma missão para outra, porém todo o processo é doloroso e sofrido, fazendo seu corpo se acostumar com uma parte que nunca foi sua, perdendo 5 PV máximos e 5 PS máximos. Após o processo, as asas fazem permanentemente parte do seu ser e lentamente vai se adaptando para seu próprio estilo, reconhecendo seu novo dono. Você recebe a habilidade de poder passiva "Voar com Asas". Uma asa só pode ser posta em outro ser quando o dono

anterior morrer. As asas não podem ser pegadas na base da Ordem, apenas procurando-as pelo mundo.

Bico de Corvo

Nas épocas antigas, uma arma foi modificada especificamente para eliminar criaturas de forma eficiente, com um formato de foice que permite cortar até ossos rígidos. Esse item é uma foice, porém possui duas formas diferentes, a defensiva que lhe fornece 5 de RD ao bloquear e a ofensiva que ao causar um acerto crítico, adiciona +2d na rolagem de dano. Acertos críticos com essa arma são brutais. Ao realizar um acerto crítico pela primeira vez contra um ser, ela perde um de seu maior atributo até o fim da cena. Após isso, a arma fica amaldiçoada com a força desse alvo, causando 2d6 de dano de Alma adicionais até o fim da cena. O Bico de Corvo custa 30.



Coroa de Espinhos

Uma coroa, colar ou pulseira feita de um material que lembra os espinhos de uma roseira com sangue seco. Foi criada séculos atrás como um método de tortura para servos rebeldes. Uma vez por rodada, você pode usar uma reação para transformar qualquer dano mental que sofreu em dano de Alma, mas não consegue mais recuperar sanidade por descanso enquanto estiver vestindo o item. É preciso vestir o item por uma semana para ativar seus efeitos.

Luneta da Revelação

Uma luneta pirata que já passou pelas mãos de diversos capitães para saberem o que suas vítimas ou inimigos estão fazendo. Esta luneta é capaz de lhe fazer ouvir tudo que vê através dela. Ao utilizar essa luneta para observar um local que esteja a até 150 metros de você, é possível ouvir exatamente o que está sendo dito lá. Não é possível ouvir o que não se vê em um ambiente.

Microfone Amplificador

Um pequeno conjunto de engrenagens e sensores embutidos com a Alma faz com que o som se amplie fortemente. Este microfone é capaz de captar perfeitamente a voz de quem fala nele e amplificá-la. Um ser que esteja empunhando este microfone, tem o alcance de todos seus efeitos que dependem de vocalização, duplicado. Isto vale tanto para usos de perícias de Carisma, como habilidades de Comandante por exemplo.

Véu de Apneia

Este manto cinza, o permite ser imperceptível enquanto se aproxima da morte voluntariamente. Você pode segurar o folego (veja usos de Atletismo) para criar uma ilusão ao seu redor, que faz com que sua presença seja desprezada por outros seres, te

tornando praticamente imperceptível, te deixando invisível. Caso deixa de segurar o folego, todos voltam a te ver normalmente.

Espaço

Amarras Mortais

Um par de correntes de ferro negro e pigmentos de Gemma que se enrolam nos antebraços do usuário como um bracelete. Uma vez por rodada, você pode gastar uma ação padrão e 2 PP para usar a manobra agarrar contra um alvo Grande ou menor em alcance curto, recebendo +5 em seu teste oposto. Você também pode usar uma ação de movimento para puxar um alvo agarrado para perto, deixando-o adjacente.

Coroa das Seis Direções

Esta é uma coroa feita com um ferro negro e adornos azulados, com uma pequena joia em sua frontal, nesta caveira, existem 6 joias raras, cada uma apontada para uma direção. Um personagem que esteja vestindo esta coroa em sua cabeça, pode gastar 6 PP e uma Ação Completa para estabelecer seu reinado sobre todos em alcance médio (incluindo aliados), como se o fato de não lhe obedecerem, fosse pior que a dor da morte. Após usar esta habilidade, é necessário gastar 1 PP por turno para manter ela. No início de cada rodada, você pode escolher uma direção entre Direita, Esquerda, Frente, Atrás, Cima e Baixo. Todos os seres na área, só poderão se mover em cada rodada seguindo a direção que você escolheu (a direção é a partir do seu ponto de vista), caso contrário deverão fazer um teste de Vontade contra sua DT de Poder para poder se mover em qualquer outra direção. Usar a coroa faz o poder se elevar em sua cabeça e se torna lentamente mais e mais dominante, perdendo 10 pontos de sanidade a cada dia que a utilizar. Um personagem nunca irá tirar esta coroa por conta própria, exceto que tenha bons motivos para tal e consiga passar em um teste de Vontade DT 15.

Espada da Luz da Lua

Uma arma gigantesca, uma relíquia antiga que veio dos confins de uma cidadela já destruída, com sua criação supostamente datada antes do início dos tempos. Sua lâmina é incrustada de diversos sigilos azulados e parece ser feita com o antigo minério de Espaço, a Gemma. Quando alguém segura esta espada, consegue sentir que a própria Lua está ao seu lado. Esse montante é uma arma corpo a corpo, causa 2d12 pontos de dano de corte, e possui crítico 10/+4d. Se alguém possuir 10 ou mais de afinidade de Espaço quando faz um ataque com essa arma, o portador pode gastar 3 PP para acionar os poderes da Gemma e escolher um desses três efeitos:

- O ataque causa +4d12 de dano de Espaço e tem +2 no teste de ataque. A arma brilha em um esplendor magnífico.

- O ataque tem alcance curto. Um disparo da luz da lua vai na direção do alvo.
- Se acertar o ataque, recebe RD igual a metade do dano causado até o início de seu próximo turno. Uma proteção de luz é formada ao seu redor.

A Espada da Luz da Lua é um item de custo 30 e pesa 3.

Grimório dos Morgan

Na Ilha do Inverno, um pai e um filho começam as suas anotações sobre os eventos sobrenaturais que encontram em busca de entender mais sobre o Inexistente. Porém, de tantos eventos que foram presenciados e anotados neste diário, lentamente o seu dono foi criando uma energia própria de proteção, afim de proteger todo o conhecimento adquirido, porém parece que o próprio livro procura proteger quem o possui. O Grimório dos Morgan é um livro de aparência comum, apenas um pouco desgastado com o tempo. Ao empunhar o Grimório, você tem +3 em testes de Ocultismo e recebe 10 de resistência a fogo e frio e 5 de resistência a danos físicos e 2 de resistência a danos elementais. Diferente de outros itens, o Grimório tem 40 PV e 40 RD.

Pé Frio

Pescadores entregaram isso a Ordem após uma tempestade forte na costa de Santa Catarina, uma bota congelada, onde ainda tem resquícios congelados do pé da última pessoa que a usou. Enquanto vestir as botas, você é capaz de caminhar sobre águas, congelando-as enquanto você permanecer de pé sobre elas. Além disso, quando faz um ataque desarmado, pode escolher chutar seu alvo com as botas, causando +4d6 de dano de frio. Porém, isso fere seu próprio, causando 2d6 pontos de dano de frio e se isso reduzir seus PV a 0, você perde seus pés.

Vendas do Infinito

Uma faixa de tecido, geralmente azul escuro, com pequenos símbolos de Espaço como formas geométricas em sua borda expande a visão daqueles que a usam. O usuário é considerado cego para alvos além do alcance médio. No entanto, a faixa distorce a percepção do usuário dentro do alcance, fazendo com que enxergue os eventos fora da linha de horizonte. Contra efeitos em alcance médio, o usuário nunca fica desprevenido, recebe +3 em testes de resistência e +3 na Defesa quando esquiva. Além disso, uma vez por cena de investigação, pode gastar 2 PP para ter um vislumbre maior que auxilia a ação de procurar, fornecendo +3 para o teste.

Mente

Anéis do Elo Mental

Um par de anéis dourados, cada um contendo símbolos iguais que fazem uma espécie de ligação cerebral com quem tem o outro. Os anéis devem ser usados por duas pessoas por 24h para serem ativados. Após esse período, os dois são conectados pela habilidade de poder Ligação Telepática que dura enquanto estiverem usando os anéis. Enquanto a ligação estiver ativa, as duas pessoas fazem testes de Vontade usando a melhor quantidade de dados e bônus entre as duas. Porém, qualquer dano mental sofrido por uma delas será sofrido pela outra (ou seja, se numa rodada ambas sofrerem 10 pontos de dano de sanidade, cada um irá perder 20 pontos de sanidade) e qualquer condição mental ou que afetar uma delas automaticamente afetará a outra.

Coroa do Sadismo

Em tempos atuais, a Mente fazia diversos jogos e campeonatos com seus seguidores para ver quem realmente merece o conhecimento. O ganhador recebeu um prêmio tanto quanto diferente, uma coroa feita de um material orgânico similar a folhas que cobre os olhos de quem a usa. Ao usar a Coroa do Sadismo, os efeitos não são instantâneos, só apenas após 1 dia a usando. O usuário começa a ter um entendimento e percepção diferente de seus arredores, mesmo com a coroa tampando os seus olhos, ele ainda consegue enxergar e ignora penalidades de visão. Adicionalmente, fica versado em 5 perícias diferentes a sua escolha e a cada semana que veste a coroa fica versado em mais uma. Porém a cada perícia treinada que possui, você perde 2 Pontos de sanidade máximos.

Ereshkigal

Uma lâmina antiga e poderosa, criada na era suméria para um executor do destino, Gal-Sal, uma verdadeira ferramenta de tortura. Passou em diversas mãos até chegar na era moderna, onde a Ordem guarda. Ereshkigal é uma lâmina dupla com dano padrão de 1d12/1d12 + 1d8 de dano de Mente, crítico 9/+2d, +2 em testes de ataque e pode ser usada para atacar alvos em alcance curto, podendo agarrar os alvos e puxa-los para alcance adjacente do alvo. A Ereshkigal foi criada com a intenção de manter os alvos vivos, por isso, quando acerta um golpe, cura o alvo em 1d8 pontos de vida. O seu usuário pode desativar a cura que fornece por 1 PP até o início de seu próximo turno como uma ação livre. Diferente de outros itens, ela custa 30 e pode ser posta modificações.

Óculos do Quase Saber

Estes óculos padrão em estilo aviador foi mudando sua visão várias vezes ao longo dos séculos, uma espécie de brincadeira feita pela mente para tornar as coisas mais interessantes. Possui a capacidade de prever quase precisamente informações de um local ao qual está apontado. Por exemplo, se você olhar para uma pessoa chamada Danielle, você verá os óculos dizendo que o nome dela é Danielle. Ou se você estiver olhando para uma sala em que é

possível ouvir os passos de pessoas, os óculos poderão lhe dizer que tem 14 pessoas lá dentro, quando na realidade tem 16. Por sua semi-inutilidade, este item especial tem custo 10.

Manto Transparente

Um manto antigo com diversos adornos gravados ditando histórias de trajções e revelações antigas, usado por diversos espiões e agentes duplos para conseguir mais informações. Enquanto estiver vestindo o manto, você pode gastar 3 PP para ficar invisível, similar ao efeito de Esconder os Olhos. Adicionalmente, você recebe 5 de resistência a dano de Mente e quando sofre dano de Mente, pode gastar uma reação e 3 PP para diminuir o dano pela metade.

Munição Jurada

Uma bala de arma de fogo com um sinal gravado. O usuário pode fazer um vínculo de uma hora para fazer com que essa bala identifique um ser que conheça. Se usada contra esse ser, a bala fornece +5 no teste de ataque, dobra a margem de ameaça da arma e causa +6d12 pontos de dano de Mente. Possuir uma munição juramentada deixa o usuário obcecado em abater seu alvo, impondo -2 em Defesa e em testes de ataque contra quaisquer outros alvos.

Teclado da Conexão Neural

Um teclado USB coberto de sigilos de Mente. Sempre que você plugar o teclado a um computador (uma ação de movimento), o item irá gerar ondas eletromagnéticas que enviam os sinais do sistema diretamente para as sinapses de seu cérebro, efetivamente conectando a sua mente com a máquina. Você pode usar o computador sem nenhum impedimento tecnológico ou de idioma, recebe +5 em testes para hackear e gasta metade do tempo normal para localizar arquivos. Porém, devido ao estresse que seu cérebro sofre por se conectar diretamente a um sistema digital, você sofre 1d6 pontos de dano mental por rodada que usar o teclado.

Poder

Arcabuz dos Turbeal

Uma arma muito antiga, reminiscente do século XV, mas que mesmo após diversas batalhas, se mantém funcionando perfeitamente através dos séculos, apesar de diversas rachaduras que cercam toda a superfície do objeto e emitem uma suave luz dourada do interior de suas fissuras. Em seu cabo de madeira está gravado um selo contendo a letra T. O arcabuz é uma arma simples, de fogo e de uma mão que fornece +1 em testes de ataque. Sempre que dispara esta arma, o usuário deve rolar 1d6 junto com o teste de ataque. O resultado do d6 define qual o dano da arma nesse disparo: 1) 2d4, 2) 2d6, 3) 2d8, 4) 2d10, 5) 2d12, 6) 2d20. O dano causado é dano de Poder. A arma tem alcance curto, crítico 10/+4d e não precisa de munição.

Baralho Surrado

Um baralho que foi encontrado por Jett no corpo de um agente que abandonou a Ordem, por mais que ele tenha morrido, parte de seu poder foi passado ao baralho. O Baralho Surrado é um item de peso 0 e constantemente brilha, tremula ou até mesmo escapa do bolso daquele que o segura, porém ele vem com propriedades especiais. Toda vez que um ser que você possa ver faz uma rolagem única (Id4, Id6, Id8, Id10, Id12, Id20 e Id100), você pode gastar 1 PP para fazer com que o resultado daquela rolagem seja armazenado em forma de energia no baralho, mas deve fazer isso antes de saber o resultado. Se você fizer com que a soma dos resultados chegue exatamente em 21, o Baralho Surrado entra em uma espécie de frenesi descontrolada, onde parte da sua energia é passada para você, o tornando mais forte. Você recebe 7 de RD, 7 de Cura Acelerada e recupera 7 PP no início de seus turnos e a cada rodada os valores são reduzidos em -1 (ou seja, na segunda rodada tem 6 de RD, 6 de Cura Acelerada e recupera 6 PP, na terceira 5 de todos e assim até zerar). Porém, se ao armazenar uma rolagem no baralho, ele ultrapassar de 21, você perde Id6 PV e PS para cada ponto excedente (se no total, o baralho armazenou 24, perde 3d6 PV e 3d6 PS).

Coroa de Energia

Diversos pesquisadores e arcanistas antigos se reuniram em busca de criar um objeto elemental poderoso o suficiente para se equiparar ao poder de um artefato absoluto. Entretanto, nenhum deles sabiam que entre eles, um traidor tinha sabotado o rito arcano e fez com que toda a energia elemental que estava no local fosse usada para potencializar esse objeto, fazendo com que a energia de diversos seres se concentrasse em apenas um objeto, uma coroa de ouro que havia acabado de cair de um dos corpos, fazendo com que diversas fissuras e pequenos raios de electricidade saíssem de suas partes, emitindo um poder surreal. A Coroa de Energia ativa seus efeitos imediatamente a ser posta em um ser, que recupera todos os seus pontos de poder e se sente a pessoa mais poderosa de todas, como se a energia elemental que usasse fosse praticamente infinita, fazendo com que todas as habilidades de poderes tenham seus custos reduzidos em 50% em PP, ou seja, se usar um poder de 6 estrelas, gasta apenas 7 PP, ao invés do normal que seria 15 (aprimoramentos ainda tem seu custo normal). Porém, a Coroa sempre anseia por mais e mais poder, se aproveitando e sugando a energia de seu usuário. Todo início de turno que estiver com a Coroa, você deve fazer um teste de Poder (DT 10 + 1 para cada teste já feito), caso falhe, perde 5% de Exposição e volta um nível, caso chegue a 0% por conta deste efeito, você e todo o seu ser é sugado para dentro da Coroa, fazendo parte permanentemente dela. Este efeito também ocorre quando tira a Coroa, perdendo 5% de Exposição, se chegar a 0%

ao retira-la, não morre, porém, perde a sua individualidade permanentemente. Este item não pode ser pego na base da Ordem, sendo cobiçado por aqueles que sabem de seu potencial, já sendo o objetivo de diversas missões e expedições.

Fragmentos do Poder

A muito tempo, seres poderosos andaram por nossas terras e a morte desses seres não foi o suficiente para silenciar os seus poderes, deixando parte de seus corpos ao redor do mundo. Esses itens existem nas mais diversas formas, porém como forma geral, eles são parte de um corpo, estes itens podem ser comidos por um ser para adquirir +1 em um atributo permanentemente relacionado àquele item, por exemplo: um cérebro para inteligência, uma língua para carisma, um fígado para constituição, um bíceps para força, olhos para sabedoria ou um pé para destreza. Ao consumir um desses itens, o ser adquire um trauma eterno em troca de poder, por isto recebe -2 em testes de Vontade.

Pergaminho da Pertinência

Um pergaminho antigo e amarelado. Mesmo enrolado, é possível vislumbrar sigilos dourados brilhando na parte inferior. Criado eras atrás em busca de fortalecer guerreiros e intensificar pesquisas de grandes sábios. Você pode gastar uma ação padrão para encarar os sigilos do Inexistente inscritos no pergaminho, recebendo 5 PP temporários até o fim da cena. Sempre que usa este item, você deve fazer um teste de Ocultismo (DT 8 + 2 por uso adicional no mesmo dia). Se falhar, ainda recebe os bônus, porém o Pergaminho se desfaz em pétalas douradas.

Relógio dos Esteves

Um relógio de ouro, meio manchado e com um aspecto levemente queimado no exterior. Ao abrir, é possível enxergar a foto de um homem de barba e óculos ao lado de uma criança simpática, também segurando o mesmo relógio. Uma vez por rodada, você pode gastar 1 PP para rolar novamente qualquer dado com o resultado 1. O custo para usar o relógio aumenta em +1 para cada vez que foi ativado no mesmo dia.

Talisma da Sorte

Uma figura, moeda completamente eletrizada, pé de coelho que começou a virar uma espécie plasma ou qualquer outro objeto que foi fortalecido pelo Poder. Sempre que você estiver vestindo o talismã e sofrer dano, pode gastar uma reação e 3 PP para rolar Id4. Em um resultado 2 ou 3, você evita o dano. Em um resultado 4, você evita o dano, mas o talismã queima e vira cinzas. Por fim, em um resultado 1, a sorte se reverte em azar: em vez de evitar o dano, você sofre o dobro de dano que sofreria e o talismã queima e vira cinzas.

Realidade

Armadura de Espinhos

Em uma antiga masmorra, um método tanto quanto diferente de tortura era utilizado, uma armadura antiga foi modificada para que seu interior fosse preenchido com espinhos que perfuravam os corpos de quem a utilizava, porém não ao ponto de mata-los. Com o sangue e sofrimento guardado dentro da armadura, ela acabou criando uma espécie de resistência própria e agora é utilizada por sádicos ou por aqueles que precisam de seu poder. A armadura de espinhos é uma armadura leve, tem espinhos retraídos por todo seu interior, colocar ou tirar 2d8 de dano de Realidade. Ao ser ferido em combate, ela libertará os espinhos, fazendo você começar a ser furado e sugado de pouco em pouco, te fazendo perder 8 PV por turno. Normalmente, ela conta como uma armadura leve comum, porém para cada 8 PV que se perder com ela, a defesa fornecida aumenta em 1. Este item especial pode receber modificações. Os bônus somem ao final da cena.

Coração Pulsante

Um coração humano banhado em sangue, pulsando como se ainda estivesse dentro de um corpo. Se estiver empunhando o coração pulsante e sofrer dano, você pode gastar uma reação para espremer o item e reduzir o dano pela metade. Sempre que usa o coração, você deve fazer um teste de Fortitude (DT 8 + 2 por uso adicional no mesmo dia). Se falhar, o item é destruído, porém ainda reduz o dano pela metade. Como o coração pulsando incessantemente com um líquido estranho que se assemelha a sangue, qualquer compartimento em que estiver deve ser drenado uma vez por dia, caso contrário o sangue poderá escorrer e danificar outros objetos com os quais entrar em contato, os quebrando.

Coroa de Carne

Criada a partir da carnificina de um rei insano a séculos atrás, passando de gerações, sendo sempre fortalecida pelo desejo puro de sangue e violência. Um ser só recebe os benefícios da coroa de carne após uma semana de seu uso. Quando passa este tempo, recebe 10 a dano de Realidade, +2 em testes de ataque e +5 em rolagens de dano corpo a corpo e quando faz um ataque, pode gastar 3 PP para transformar todo o dano em dano de Realidade. Porém a Coroa anseia por sangue, todo início de cena, você tem de causar pelo menos 10 pontos de dano em algum ser, caso não faça, perde 2 pontos de sanidade máximos.

Frasco de Vitalidade

Este pequeno recipiente de vidro possui uma tampa de metal gravada com um selo de Realidade. Você pode gastar 1 minuto e

sofrer até 20 pontos de dano para encher o frasco com seu próprio sangue. Enquanto estiver no recipiente, seu sangue se mantém fresco. Você pode gastar uma ação de movimento para beber o conteúdo o frasco e recuperar a mesma quantidade de PV que armazenou nele.

Machado Corrompido

Um machado antigo e rachado, com veias e pústulas de sangue. Foi retirado do braço de uma das criaturas mais temidas, o Minotauro e agora é usado pelos agentes. O machado é uma arma simples, corpo a corpo de duas mãos que causa 2d4 + 4 de dano de Realidade (crítico 10/+4d). Ocupa 2 espaços. Ao fazer uma investida, você pode gastar 5 PP para ter sucesso automático em manobras de atropelar e aumentar o dano em mais um dado a cada 3 metros percorridos. Este item especial pode receber modificações.

Pérola de Sangue

Uma esfera de aproximadamente 2cm de diâmetro, lisa e reluzente como uma pérola, mas de cor vermelha-viva. Você pode gastar uma ação de movimento para forçar a pérola contra sua pele e absorvê-la, recebendo uma injeção de adrenalina que fornece +2 em Destreza, Força e Constituição até o final da cena. Ao final da cena, você precisa fazer um teste de Fortitude (DT 12). Se falhar, fica fatigado até o final do dia. Se falhar por 2 ou mais, sofre uma parada cardíaca e fica morrendo. Se morrer dessa forma, você se torna a anomalia de realidade de VD similar a sua Exposição, à escolha do mestre. Se passar no teste, a pérola é expelida do corpo, porém só pode ser usada após o final do dia.

Tempo

Coletora

Este punhal possui a lâmina completamente negra e a empunhadura em espiral. Você pode gastar uma ação completa para apunhalar uma pessoa que esteja morrendo. Ao fazer isso, você mata o alvo e a coletora absorve os resquícios do tempo de vida dela, armazenando 1d8 PP. O punhal pode armazenar um total de 20 PP, que você pode usar como se fossem seus desde que esteja portando a adaga a pelo menos uma semana. Enquanto portar a adaga, você é acometido por pesadelos sobre o sofrimento final de suas vítimas e sempre tem condições de descanso ruins, independentemente de onde ou como descansar. Este item especial pode receber modificações.

Kimono do Espadachim

Eras atrás, um espadachim apático se recusava a morrer pelas diversas lutas que faziam, alguns diziam que o mesmo lutava por justiça, outros falavam que era insano. No fim, não importa, porém

a sua vontade foi herdada e posta em sua roupa, fazendo com que proteja seus usuários. Se você for reduzido a 0 pontos de vida, o kimono automaticamente gastara 5 PP para reanimá-lo com 1d10 PV a cada 10% que possui, tentando fazer com que seu corpo volte a um estado anterior antes de ter sofrido tal dano. A reanimação falha se você não tiver PP suficiente. Cada vez que o item é ativado, existe uma chance (1 em 1d10) do kimono fazer o efeito contrário, onde ele envelhece seu corpo com doenças e vermes, o matando instantaneamente, transformando seu corpo e equipamento em cinzas exceto pelo kimono.

Manto Corrompido

A visão é parecida com um manto comum, porém o seu tecido parece escorrer dentro de si mesmo que lhe torna resistente. Essa vestimenta na verdade é feita de objetos atemporais que protegem quem a veste. Você recebe 10 de resistência a dano de corte, impacto, perfurante e Tempo, porém fica vulnerável a dano de fogo, balístico e Realidade. Por esse risco constante, o custo deste item é 10.

Relógio Descontrolado

Um relógio de pulso, porém em seu visor, está completamente obscuro por uma aura roxa e em constante movimento. Uma vez por rodada, se estiver empunhando o relógio descontrolado, você recebe uma ação padrão. Sempre que usar o relógio, você deve fazer um teste de Vontade (DT 10 + 2 por uso adicional no mesmo dia). Se falhar, você recebe os bônus do item, porém sofre 3d8+3 de dano de Tempo e envelhece um ano.

Vislumbre do Fim

Um par de óculos escuros repleto de símbolos e espirais em sua armação metálica. Você pode gastar uma ação de movimento para se concentrar em um ser que esteja vendo e obter informações sobre a morte dele. Em pessoas comuns, essa informação se traduz em um contador de tempo, que pode se alterar conforme as ações de um aceso modifica seu futuro já definido. Em Acessos ou anomalias, essas informações se traduzem na informação do tipo de coisa que estaria mais provável ao mata-lo, no caso, qual é o pior valor de Resistência (entre Fortitude, Reflexos ou Vontade) e de quaisquer vulnerabilidades que o alvo possua.

Transformação

Abóbora das Plantas

O Espantalho vagou muito por essas terras, porém nem sempre conseguia comandar todos os seus terrenos ao mesmo tempo, por isso, criou este item. Uma abóbora que à primeira vista parece normal, porém na escuridão, a noite, seus olhos brilham em um laranja escuro e toda a sua casca fica negra. Você pode vestir o

item, pode gastar 2 PP enquanto olha para uma planta para tomar controle dela. A planta ganha deslocamento 12 metros, possui PV iguais a seu Poder vezes 10, PP iguais a seu Poder vezes 5. Ela possui as mesmas perícias e habilidades que você (exceto poderes). Você pode enviar um comando mental à planta gastando uma ação livre. A planta seguirá seus comandos da melhor forma possível. Caso a planta seja morta, você perde 3d6 pontos de sanidade. Apenas uma planta pode ser controlada ao mesmo tempo.

Coroa da Loucura

A Coroa da Loucura foi um objeto criado anos atrás na época feudal para instigar a loucura em reis tiranos, como uma forma de protesto e salvação em reinos perdidos, perdendo parte de seus próprios seres. Sua aparência é linda, com diversas joias em sua ponta com adornos belos, porém de pouco em pouco enquanto é vestida, sua aparência é trocada para a coroa de um bufão. Um personagem que esteja vestindo coroa da loucura não sente os efeitos da mesma, somente após um dia de uso perde 1d6 pontos de sanidade máxima, porém recebe 1 de resistência mental, sentindo os efeitos iniciais da Coroa, onde a aparência de outras pessoas e lugares lentamente se assimilam ao pior dos pesadelos da pessoa, porém algo sempre instiga ela a continuar com a coroa. Os efeitos da coroa ocorrem de novo após a cada dia de uso, perdendo 1d6 pontos de sanidade máxima, mas sempre recebendo 1 de resistência mental. Em si, a coroa não é um item que é dos mais úteis, por isso, seu custo é 10.

Frasco de Carne

Um pequeno frasco contendo uma carne que ainda continua viva, funcionando como uma espécie de parasita que busca curar outros seres. Aplicar o conteúdo do frasco em um ferimento é uma ação padrão. Se aplicado em um ferimento recente (sofrido até uma rodada atrás) o lodo recupera 6d8+20 pontos de vida. Caso a ferida seja anterior à rodada passada, role um dado: em um resultado par, o lodo recupera 3d8+10 PV; em um resultado ímpar, a ferida infeciona, causando 3d8+10 pontos de dano de Transformação. O frasco possui carne para três ativações.

Punhos Enraivecidos

Um par de socquetas feitas de um material estranho e de aparência orgânica, cheia de veias pulsantes que parecem estar vivas. Seus ataques desarmados passam a causar 1d8 pontos de dano de Transformação. Sempre que acerta um ataque desarmado, pode fazer outro ataque desarmado contra o mesmo alvo, pagando 2 PP por cada ataque já realizado no turno. Ou seja, pode fazer o primeiro ataque extra causando 2 PP, um segundo ataque extra gastando mais 4 PP e assim por diante, até errar um ataque, não ter mais pontos de poder ou exceder seu limite.

Seringa da Transfiguração

Esta seringa é feita de um material estranho e de aparência orgânica, cheio de veias pulsantes. Você pode gastar uma ação padrão para sugar o sangue de um alvo adjacente e encher a seringa (se o alvo não for voluntário, você precisa acertá-lo com um ataque corpo a corpo). Se houver sangue na seringa, você pode gastar uma ação padrão para injetá-lo em qualquer outra pessoa adjacente, que terá sua aparência transfigurada para a do dono do sangue, como se estivesse efeito do poder *Distorcer Aparência*, com duração aumentada para um dia. Quando o efeito acabar, o alvo deve rolar 1d6. Em um resultado ímpar, o processo de voltar à sua aparência é especialmente traumático, danificando seus músculos e órgãos e fazendo com que ele perca 1d4 PV permanentemente.

Tela do Pesadelo

Este dispositivo com tela (celular, tablet, TV...) contém diversos sigilos minúsculos em suas bordas. Você pode gastar uma ação padrão e 2 PP para ativar a tela. A próxima pessoa que tocá-la verá uma imagem horrível saindo da tela e avançando contra ela. A imagem é apenas uma ilusão, mas os traumas que ela causa são reais! A pessoa deve fazer um teste de Vontade (DT determinada pelo usuário da tela +2). Se falhar, fica atordoada, sofre 4d6 pontos de dano mental e precisa repetir o teste na próxima rodada. O efeito continua até a pessoa passar no teste ou enlouquecer (ou outra pessoa destruir a tela). Uma vez que gera esse efeito, a tela fica inerte até você ativá-la novamente).

Primordial

Adaga Escarlate

Adagas sempre foram um grande símbolo de rituais e entregar sacrifícios para as entidades, porém essa foi criada para um motivo diferente, para poder selar até mesmo os mais poderosos vassalos dos elementos. À primeira vista aparenta ser uma adaga simples, sua empunhadura e lâmina não são nada demais, porém aqueles que entendem sobre ocultismo vêm o potencial escondido nela. Não se sabe muito da pessoa que fez isso, porém é possível perceber que foi entregue tudo para que essa esperança apanhável fosse feita. A adaga escarlate é uma adaga normal contra pessoas ou animais, porém ao estar na presença de uma anomalia, ela emite um forte brilho branco que parece brilhar mais forte a cada vez que chega perto da anomalia. Ao atacar uma anomalia com a adaga escarlate, tem +5 no teste de ataque e causa 100 pontos de dano de Ordem, que ignora quaisquer resistências. Ao reduzir qualquer ser de VD menor que 380 ou 95% de Exposição com a adaga, a sua existência é capturada pela mesma, apagando-a do universo. Se o ser for maior ou igual a VD 380 e 95%, a sua existência é presa

dentro da adaga, que começa a brilhar na cor referente a afinidade do ser (vermelho para Realidade, ciano para Alma, laranja para Transformação e etc...). Este item está perdido e é de grande importância para Ordem recuperá-lo por conta de seu poder extremo.

Baralho do Caos

Um baralho com uma aparência mundana, sendo apenas identificado como um baralho elemental a partir do momento que é segurado por algum personagem, onde todas as suas cartas são transformadas para cartas de tarô. Este baralho pode ser usado para jogos como truco e fornece +5 em testes para seu usuário – mas caso ele abuse da sorte, o bônus se transforma em uma penalidade de -5. O mestre decide o que é “abusar da sorte”.

Porém o verdadeiro poder do Baralho do Caos se revela quando um personagem diz “Eu apostei tudo” e saca de uma a quatro cartas, a sua escolha. O baralho muda para ter 22 cartas, cada uma com um símbolo específico. As cartas devem ser sacadas ao mesmo tempo e seus efeitos acontecem instantaneamente, seja para o bem ou para o mal. Role 3d8-2 e veja a lista abaixo para saber qual foi sacada. Um personagem treinado em Prestidigitação pode fazer um teste (DT 15) para ignorar uma carta que não queira e sacar outra no lugar (apenas uma vez).

Quando é usado dessa forma, o Baralho do Caos desaparece, para reaparecer em uma mesa de jogo qualquer no mundo. Este item não pode ser pego na Ordem pois em si é impossível de ser identificar, sendo apenas pego pelo acaso em aventuras de agentes ou por pessoas comuns, a onde essas podem mudar totalmente o rumo de suas vidas.

1. **Abismo:** As profundezas do Inexistente o protegem. Você recebe resistência 10 a um tipo de dano definido aleatoriamente.
2. **Amigo:** Um de seus aliados racionais irá trai-lo no pior momento possível (fornecendo seu benefício para um inimigo ou fazendo outra coisa, a critério do mestre). A traição ocorre no máximo um ano.
3. **Anel:** Um anel de energia colorida surge ao seu redor e então desaparece. Você recebe +10 pontos de poder permanentemente.
4. **Árvore:** A árvore da vida fortalece seu corpo. Você recebe +15 PV permanentemente.
5. **Coração:** Você recebe +1 em um atributo a sua escolha permanentemente.
6. **Crânio:** Uma versão feita de sombras de você surge e o ataca. A sombra tem as mesmas estatísticas que você e é imune a qualquer ataque que não seja desferido por você. Seus amigos podem ajudá-lo fornecendo bônus.

7. **Donzela:** Uma bela mulher (ou homem) surge e o chama. Se você for na direção da pessoa, ela se transforma em uma anomalia com VD igual ou menor que sua Exposição. Se você vencer a anomalia sozinho, sobe de nível imediatamente.
8. **Fogo:** Uma chama queima dentro de seu peito. Ela não machuca – em vez disso, se você morrer, voltará à vida com todos os PV e PP restaurados. A chama então se apaga.
9. **Gema:** Você recebe uma herança antiga, ganhando 100 pontos de crédito para gastar.
10. **Lua:** A carta aparece como uma lua cheia, onde o usuário pode realizar um desejo simples.
11. **Martelo:** Um martelo de energia surge na sua frente e bate contra o chão. A onda de choque destrói todos os objetos elementais (tirando o próprio baralho do caos) que estiverem com você.
12. **Noite:** Você sofre -1 em todos os testes de resistência permanentemente. Se tiver alguma afinidade com Caos, em vez disso, recebe um encantamento aleatório em sua arma, armadura ou acessório.
13. **Presas:** Todo o dinheiro e itens mundanos que você possui – não apenas aqueles que estão com você – viram pó.
14. **Servo:** O servo é alguém que morreu com uma dívida de honra. Ele vai se redimir servindo-o até seus serviços não serem mais requisitados. O Servo é um aliado Mestre de um tipo a sua escolha.
15. **Sol:** Você recebe um encantamento aleatório em sua arma, armadura ou acessório. Se tiver afinidade com Caos, em vez disso, sofre -1 em todos os testes de resistência permanentemente.
16. **Tentáculo:** A visão enlouquecedora dos tentáculos impõe -1 em um atributo permanentemente. Para definir o atributo, role 1d6, sendo "1" Força, "2" Destreza e assim por diante.
17. **Tolo:** O Inexistente retira suas energias, fazendo com que você perca um nível de Exposição e você saca outra carta.
18. **Trono:** Você recebe +2 em Diplomacia permanentemente e se torna o senhor por direito de uma pequena província. O mestre decide o lugar que essa província fica. Em termos de jogo, a cada nível de Exposição, você recebe 5 de pontos de crédito e um aliado que ajuda a cuidar dessa província.
19. **Vizir:** Você recebe a resposta para uma pergunta qualquer. A resposta pode ser tão precisa ou vaga quanto o mestre decidir, mas não pode ser mentirosa. Este benefício deve ser usado em até um ano.
20. **Nada:** Uma das formas primordiais do Poder surge para protegê-lo de qualquer ameaça. Em termos de jogo, quando você usa este benefício, qualquer ataque ou efeito contra você é anulado e você se torna imune a tudo por uma rodada. Este benefício deve ser usado em no máximo um ano.
21. **Vazio:** Seu personagem entra em um estado constante dos efeitos da Passagem, ficando completamente paralisado e incapaz de agir, em coma. Cabe aos outros personagens descobrir como salvá-lo!
22. **Curinga:** Você escolhe entre ganhar poder pessoal (Aumentar um nível de Exposição) ou sacar mais duas cartas. A escolha é óbvia.

Espada Lendária

A Espada Lendária é a melhor arma já forjada dentro da história do nosso universo. Não se sabe quem a forjou, a onde foi forjada e quais matérias foram usados para a sua criação, porém ela sempre irá ser considerada a arma mais forte, apenas se revelando para aqueles que possuem o verdadeiro poder para empunha-la, sendo empunhada por diversos heróis e vilões dentro da história, guardando seus estilos de luta para se tornar ainda mais forte e após ser usada, simplesmente encontra um jeito de aparecer em um local inóspito e comum, onde já escolheu seu próximo portador. A espada lendária é uma espada com as modificações afiada, aliviada, certeira x2, cruel x2, discreta, equilibrada, excepcional, perigosa, poderosa, reforçada, retrátil e tática e os encantamentos energética, frenética e vibrante (esses não custam para o Preço do Poder), com dano básico de 1d12. Alguns estudiosos que tiveram a chance de analisar essa arma falam que seu fio é tão fino que pode cortar qualquer coisa, sendo capaz até de abrir uma fissura para o próprio Inexistente, por isso, a espada ignora resistência a dano e seus acertos críticos e ataques furtivos afetam até seres imunes a eles. A espada lendária é indestrutível. Apenas duelistas e anarquistas com pelo pelos 75% de Exposição podem usar a espada lendária, diferente disso, ela os trata como não dignos de sua força, fazendo com que errem automaticamente quaisquer ataques que fizerem. Fisicamente, a espada é extremamente simples, seu cabo é forrado com couro, seu guarda mão é uma barra de metal simples, sua lâmina não possui adornos. Seu poder não se revela na aparência e sim na luta. A Ordem ou qualquer outra organização não possuem esse item em seu arsenal, sendo impossível de a conseguir como parte de seu equipamento, apenas a encontrando em aventuras ou nas mãos de outro ser.

Jaqueta dos Senhores

Uma jaqueta de estilo aviador feita de couro marrom escuro com a gola forrada de pele branca. Passada entre os líderes da Stars para que sempre reconheçam quem devem seguir em meio a

escuridão. Esta vestimenta de aparência comum já foi usada por vários agentes importantes e experientes da Ordem, e presenciou inúmeras batalhas e sacrifícios, acumulando toda essa Exposição em proteção para seu usuário. Você recebe resistência a dano elemental 15. Além disso, sempre que um aliado adjacente for sofrer dano de qualquer tipo, você pode gastar uma reação e 2 PP para se tornar o alvo do dano no lugar. Este é um item único (apenas um agente pode escolhê-la) de custo 50. É importante ressaltar em questão narrativa que este item tende a ser fornecido apenas a aquelas que o Senhor da Stars confie plenamente e que pretende em ser o próximo líder.

Yamato

Na ilha do inverno, uma ação inconsequente fez com que uma das armas mais fortes e mortais fossem criadas, a partir de apenas uma pequena fração de poder que Mundus colocou na espada de Eli, sua espada, Yamato, criou vida própria e desejo insaciável por morte. A sua aparência é relativamente bonita, um presente

recebido de Sparza, similar a uma espada japonesa com uma bainha azul, em sua lâmina, porém, uma energia negra e repulsiva pode ser observada que aparece acabar com qualquer tipo de luz existente. A espada é uma katana e tem uma característica especial, quando é pega por um novo usuário, ela começa a se adaptar ao estilo de luta do mesmo, porém isso não é sem preço. A cada vez que mata um ser humano com esta arma, ela recebe +1 em Testes de Ataque e jogadas de dano, então se matou 5 pessoas, será +5 em ambos. Porém a arma anseia por morte, caso passe 1 dia sem causar a morte de ninguém pela espada, perde 5 pontos de sanidade máximos e cada vez que isto acontecer, perde +5 (Se no total passou 3 dias sem matar ninguém, perde 15 de sanidade, os dias não precisam ser seguidos). Os bônus também somem caso não mate ninguém em até um dia. A espada cria um vínculo permanente com aquele que a empunhe, que dura até a sua morte ou a espada ser quebrada de alguma forma. Porém, diferente de outros objetos elementais, a espada tem 50 PV e RD que não pode ser ignorada por quaisquer efeitos e ela recupera todos os seus pontos de vida no final de cada turno.

Os Rituais

Às vezes, apenas os poderes não são o suficiente para satisfazer os desejos que os ocultistas precisam fazer, precisando de alguns componentes extras e tempo para conseguir o queriam, esses são os Rituais.

Os rituais funcionam de maneira similar aos poderes, podendo realizar coisas sobrenaturais através do esforço e algumas vezes até mesmo a sanidade do ser, com uma grande complexidade envolvida, onde apenas os grandes estudiosos sobre o arcanismo podem faze-los.

Diferente dos superpoderes, os rituais podem ser usados por qualquer um que saber, apenas sendo necessário um estudo extremo para tal, porém por conta de qualquer um poder faze-los, isso aumenta muito o perigo que o Inexistente tem sobre o mundo, onde pessoas descuidadas, ignorantes ou até mesmo egoístas podem causar um Caos enorme.

Rituais são poderes maiores, com uma complexidade muito grande e recursos necessários para serem feitos rapidamente como poderes comuns. Estes sempre irão precisar de um tempo longo e concentração extrema para serem feitos, e uma quantidade de recursos que um único ser não é capaz de fazer por si só. Mas em troca, eles são poderosíssimos e tem efeitos extremos, geralmente podendo mudar completamente o rumo de uma missão.

Eles podem ser realizados caso um agente tenha acesso às suas instruções, geralmente marcadas em uma folha com traços do elemento do ritual. Instruções para um ritual são consideradas itens elementais, tendo um custo variado de acordo com o efeito e peso 0. Individualistas têm direito a lembrar de um ritual sem precisar gastar o custo de categoria, ganhando acesso a mais um ritual em 35% e 70%. Os individualistas *Caminho da Crueldade* têm direito ao invés de guardar poderes, guardar instruções de 3 rituais em seu grimório em 30% e cada habilidade adicional que tiver dessa mesma subclasse, adiciona +1 ritual, só tirando em 99% que passa a conhecer todos os rituais.

As partes de um Ritual

Descrição: Apenas uma noção básica do que o ritual faz, junto com algumas notas sobre ele.

Dificuldade: Certos *Rituais* irão requerer um teste de Ocultismo para serem feitas com sucesso. Em caso de falha, normalmente ele apenas não funcionará, mas o custo ainda será pago. Porém, certos *Rituais* são exceções. Algumas delas também podem sofrer uma falha extrema, isto é, uma falha por 5 ou mais no teste.

Execução. A quantidade de tempo necessário para se conjurar um ritual. Pode ser medidas já predefinidas como ação completa, ação de descanso ou 1 dia. Se o conjurador sofrer dano ou perder a concentração durante a execução de um ritual por qualquer forma, ele deve fazer um teste de Vontade (DT 10 ou metade do dano sofrido, o que for maior). Se falhar, o ritual é realizado, porém como se tivesse o efeito de falha extrema, caso não possua, nada acontece.

Custo: O quanto o conjurador deve gastar de PP e/ou Sanidade permanente para usar o ritual. O custo do ritual não consta para o limite de PP. Se passar por 5 ou mais na Dificuldade do ritual, não perde sanidade máxima ao utilizá-lo. Alguns rituais não possuem gasto de Sanidade permanente.

Exigências: Coisas que as Entidades requerem para realizar o seu ritual. Aqui também está escrito o passo a passo e outros requerimentos não materiais para realizar o ritual. Todos os rituais tem como uma exigência básica um símbolo do ritual em um tamanho de 1,5mx1,5m feito com giz ou qualquer outro componente capaz de desenhar.

Efeito: O que o ritual faz. Certos rituais irão ter um efeito verdadeiro se uma outra condição for correspondida, assim como podem ter falhas ou falhas extremas. Caso o conjurador tenha Ascensão Elemental com o elemento do ritual, ele nunca irá realizar o efeito de falha extrema de um ritual, e não perderá Sanidade permanente caso o ritual seja um sucesso.

Estados da Aurora: Alguns rituais irão ter exigências que estão associadas ao Estado da Aurora, e não serão afetadas por suas penalidades. Porém como regra geral:

- **Radiante:** Impossível de se fazer rituais.
- **Ofuscada:** -2 para testes de fazer o ritual, efeitos de verdadeiro e falha extrema não funcionam.
- **Sombria:** As regras normais.
- **Arruinada:** Sucessos sempre são verdadeiros, mas falhas sempre serão falhas extremas.

Rituais Desconhecidos e Proibidos

Alguns rituais são desconhecidos mesmo no submundo paranormal, sendo procuradas e cobiçadas por pesquisadores paranormais. Estes rituais serão sublinhadas e suas instruções não podem ser obtidas de maneiras normais, geralmente encontradas em masmorras antigas ou nas mãos de poderosos ocultistas.

Outros rituais podem ser obtidos, mas a Stars proíbe o seu uso, seja por serem imorais ou pelo próprio propósito de existirem ir contra os objetivos da organização. Estes rituais estarão em *italico*, e o único método normal de obter suas instruções, além de ir procurar por elas em uma missão, é se um Individualista usar a instrução de graça que ele tem para obter tal. Mas se um agente for descoberto usando tais ritual sem nenhuma permissão, ele recebe uma punição severa, podendo variar de perder Ranks, ser expulso da organização ou se tornando inimigo caçado pela mesma.

Rituais que não entrem nessas duas categorias anteriores podem ser obtidos dentro da organização, contanto que possuem RANK B ou maior e informem o do porque gostariam de utiliza-los em sua missão. Em geral, os rituais possuem Custo 20 ou mais, a critério do mestre.

Passagem PRIMORDIAL

"Ao observar o abismo, ele te olha de volta."

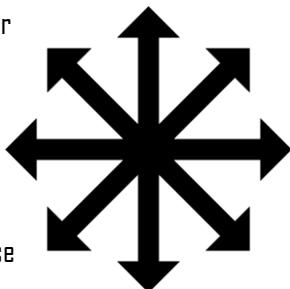
Um dos rituais mais antigos já conhecidos, sendo o ritual responsável por conectar diretamente as pessoas com o Inexistente, as deixando mais fortes através do deterioramento do seu próprio ser.

Todos os investigadores paranormal da classe de Individualista conhecem esse ritual.

Execução. Ação de descanso.

Exigências. A Aurora estar sombria ou pior e focar no símbolo do Caos.

Efeito. Ao focar no símbolo e fechar seus olhos, o ser entra em uma espécie de transe insano, vendo todo o lugar escurecido, como se estivesse no outro lado do nosso Universo. Os efeitos de fazer o Ritual/de passagem estão descritos em *Poderes Elementais*, junto de seu custo.



Alterar Tempo TEMPO ou TRANSFORMAÇÃO

"Mude o ciclo das coisas"

O Tempo geralmente é responsável para manter a constância dentro da linha temporal do Universo, porém a Transformação pode alterar e distorcer a percepção do mesmo, permitindo alterá-la completamente em um local inteiro.

Dificuldade. DT 10 + 2 por cômodo adicional.

Execução. 1 Minuto

Custo. 10 PP, 3 pontos de Sanidade permanentes

Exigências. Aurora arruinada

Efeito. A passagem de tempo no local é alterada, podendo fazer segundos fora durarem minutos dentro, ou com que semanas passem em um dia no local. Devido a isso, os que estiverem no local cujo tempo passa mais rápido são imunes a efeitos dos que estão no local cujo tempo passa mais devagar.

Verdadeiro. Esse efeito se torna mais intenso em lugares com grande presença de Tempo ou Transformação, onde ele ocorre naturalmente com um ano se passando dentro local para cada dia fora.

Falha Extrema. O indivíduo conjurando o ritual recebe uma punição das Entidades, tendo uma parte de sua entropia roubada permanentemente, recebendo -5 em Defesa, tendo seus PP reduzidos pela metade e automaticamente falha em testes de Reflexos.

Banir (Vária)

"Um por um, elas morrem"

Muitas vezes, as anomalias são fortes demais para serem lidadas apenas com armas, poderes e equipamento, onde um agente experiente descobre uma maneira de enfraquece-la para então enfrentá-la. Devido a ter diversas variações extremamente específicas, leva um bom tempo para poder fazer um que só funciona para aquela manifestação em específico, tendo o elemento opressor da anomalia. Este ritual só pode ser usada uma vez por missão.

Dificuldade. DT 15

Execução. 1 Minuto

Custo. 10 PP, 3 pontos de Sanidade permanentes

Exigências. A entidade estar presente no local, viva e com sua Verdade Absoluta já resolvida no momento em que o ritual for feito, essas exigências podem ser alteradas de acordo com a anomalia.

Efeito. A anomalia tem a sua Defesa reduzida em 7, suas resistências reduzidas em 5 e sofrera -5 em todos seus testes.

Verdadeiro. Caso a anomalia seja de VD 140 ou menos, ela irá morrer automaticamente.

Falha Extrema. Ao invés disso, ela causa +2d em suas rolagens de dano, +2 em testes de ataque e cura acelerada 5.

Consumir em Sangue REALIDADE

"Oferece tudo a Realidade"

Um ritual que permite a um culto ter uma fração do poder da aberração, fazendo a Realidade consumir um local inteiro. Somente conhecido pelos maiores cultos da Realidade, normalmente sendo realizado como um encerramento para a jornada deles.

Dificuldade. DT 20

Execução. 1 Hora

Custo. 5 PP por indivíduo, 10 pontos de Sanidade por indivíduo.

Exigências. Aurora arruinada, muitos corpos mortos de forma cruel no local, pelo menos 10 indivíduos executando o ritual, como o líder fazendo o teste.

Efeito. Todos os corpos do local imediatamente se transformar em anomalias de Realidade, quais especificamente dependendo das condições para ela se manifestar; corpo normal, destruído; corpo de Exposição elevada, destruidor; pilha de corpos ou corpo de Exposição extremamente elevada, titã.

Verdadeiro. Caso o ritual seja feita em um local com centenas de corpos acumulados em uma única pilha, pelo custo das vidas dos indivíduos, eles podem evocar a presença da aberraçāo.

Falha Extrema. O poder ainda é feito, mas os indivíduos perdem as suas vidas.

Dissolver Corpos

TEMPO

"Acelerar o processo natural para esconder."

Um método usado com diversos propósitos para fazer os corpos de seres desaparecerem. Algumas tribos usam tal como um ritual de passagem. Agentes da ordem usam para se livrar de corpos de pessoas para impedir eles de se transformarem em anomalias. Outros indivíduos usam apenas como um método de ataque moral.

Dificuldade. DT 10

Execução. 1 Minuto

Custo. 2 PP e 2 pontos de Sanidade por corpo.

Exigências. Corpos no local, contato físico com cada corpo durante o processo.

Efeito. Todos os corpos que você esteja tocando terão seu processo de decomposição acelerado, dissolvendo-se em segundos.

Falha Extrema. A entidade que domina o local fica descontente com isso, acelerando o processo de domínio sobre os corpos. Depois de 2d6 rodadas, cada corpo se transformar em anomalias.

Encantar

(Vária)

"Fortalecer através do Caos."

Uma das ferramentas necessárias para enfrentar ameaças poderosas eventualmente vai itens amaldiçoados. Este ritual é o método que a Ordem obtém os seus itens, sem contar confiscando-os. O elemento e maldição a ser aplicada variam para cada instrução.

Dificuldade. DT 15

Custo. 15 PP, 1 ponto de Sanidade permanente

Exigência. Equipamento que ou não tenha encantamento ou o encantamento que tenha não seja do elemento opressor centrado

no símbolo do ritual, outros processos dependendo do elemento, normalmente sendo:

Realidade: Símbolo feito com sangue animal ou humano, um animal ou médio de sacrifício, com o sacrifício sendo: um animal vivo e o assassinar no momento, cobrindo o seu sangue se for uma arma; o esfoliar e cobrir o equipamento em suas entradas se for uma proteção ou passar seus órgãos se for um acessório.

Alma: Símbolo feito com fogo ou pena de alvos, com alguma pintura sendo completamente derretida por algum material gosmento ou alguma música sendo tocada repetidas vezes em algum lugar aberto.

Tempo: Cinzas espalhadas pelo local, podendo ser postas nos símbolos para intensificar a conexão, com restos mortais para espalhar por cima e algum tipo de equipamento que marque o tempo que já esteja quebrado.

Transformação: Membros costurados e animais empalhados nas pontas do símbolo, todos com os olhos abertos que constantemente vibram, sendo cobertos por lodo.

Mente: Velas nas pontas do símbolo, com o símbolo sendo feito por sigilos do Inexistente, com papeis antigos que são lidos durante o ritual.

Espaço: O símbolo deve ser feito em algum lugar submerso, com pelo menos 0,5m em água fria, num lugar escuro que só pode ser iluminado pela luz da lua.

Poder: Precisa de um objeto elemental de todos os outros elementos para fazer um novo de Poder, onde o símbolo deve estar envolvido em ouro, com uma corda para enferrachamento no meio.

Efeito. O equipamento recebe um encantamento que foi aplicado. Após o fim da missão, o encantamento será adicionado no Custo do item. Caso o item já tenha um encantamento de elemento oprimido ao ser aplicado, está será perdida.

Falha Extrema. O item é destruído.

Evocar Sorte

PODER

"A aleatoriedade não pode reinar para sempre."

As vezes fica divertido fazer com que a roda do destino gire no sentido oposto certo? Então por que não já ter controle dela?

Dificuldade. DT 12

Execução. Duas ações de descanso consecutivas

Custo. 10 PP, 3 pontos de Sanidade permanentes

Exigências. Objetos eletrônicos ou fogo no local, artefatos de sorte em posse. Todos que querem ser beneficiados pelo ritual devem participar dela, com o líder fazendo o teste.

Efeito. Com a roda girando ao seu favor, os indivíduos ganham +2 para todos os testes que não envolvam combate por 1 dia, com eventos acontecendo por coincidência para favorecer a eles (algo

caindo e distraindo o seguran  a para poder passar por ele despercebido, algum "acidente" ocorrendo para a pessoa sendo persuadida a confiar em voc  ...). Esses eventos n  o s  o necessariamente apenas para testes, mas tamb  m podem naturalmente abrir novos caminhos.

Verdadeiro. Muda o b  onus para +5.

Falha Extrema. A sorte gira no sentido oposto ao desejado, fazendo com que tenham -2 para todos os testes feitos sem ser de combate, com eventos azarados ocorrendo constantemente (tropecos, acidentalmente ofender algu  m...).

Exorcizar

ALMA

"Se retire desse mundo agora."

Um dos mais dif  ciles de executar, mas altamente aclamado por agentes devido a sua efici  cia em facilitar uma miss  o e se livrar de amea  as comuns. S  o pode ser usado uma vez por miss  o.

Dificuldade. DT 18

Execu  o. 1 Minuto

Custo. 5 PP por ser, 1 ponto de Sanidade permanente a cada dois seres.

Exig  ncias. Anomalias manifestadas de forma comum no local, essas sendo: destru  dos, espectros, arrependido, esqueleto de lodo, existido, afogado, an  rquico e suas versões mais fortes (destru  ido por exemplo, tem o destruidor e o t  t   de forma mais poderosas). Ter componentes associados ao elemento opressor das anomalias no local (pode se usar de componentes ritual  sticos, mas esses ser  o perdidos durante o ritual). Pelo menos tr  s indiv  duos devem estar focados no processo de fazer o ritual, com o l  der fazendo o teste.

Efeito. A anomalia ter   parte de sua presen  a ca  tica banida de volta para o Inexistente, sendo transformada em uma vers  o mais fraca de si (um t  t   viraria um destruidor e um destruidor viraria um destru  ido, por exemplo).

Verdadeiro. Caso passe por 5 ou mais, anomalias que j  o s  o a vers  o mais fraca (geralmente as de VD 20) s  o apagadas do Universo, banidas ao Inexistente.

Falha Extrema. Ao inv  s disso, um quarto das anomalias do local (m  nimo 1) ser  o transformadas em vers  es mais fortes de si (um destru  ido se torna um destruidor, por exemplo). Se j  o s  o a vers  o mais forte, recebem +100 PV.

Invocar Bestial

REALIDADE

"A besta que devora tudo se ergue da sangue."

Em locais de Aurora fraca, os destru  idos tendem a se manifestar nos corpos de pessoas que foram mutiladas. Mas ainda ´ possivel manipular um pouco essa progress  o, para fazer uma

manifesta  o mais forte da Realidade. S  o pode ser feito uma vez por corpo.

Dificuldade. DT 15

Execu  o. 1 Minuto

Custo. 5 PP, 5 pontos de Sanidade

Exig  ncias. Aurora sombria e um corpo extremamente mutilado.

Efeito. Esse corpo, quando for se transformar em uma anomalia, ir   se transformar em um destruidor.

Verdadeiro. Caso tenha uma pilha de corpos juntos, pode gastar +5 PP para transformar a pilha em um t  t  .

Falha Extrema. O corpo come  a a inflar e explode, causando 8d6 pontos de dano de Realidade em todos os seres em alcance curto (Reflexos reduz a metade).

Manipular Destino

TEMPO

"   necess  rio manipular as linhas do destino para fazer com que as coisas funcionem."

As vezes os agentes t  m que encontrar uma forma de fazer com que as suas investiga  es sejam feitas de maneira mais garantida, manipulando alguns eventos e a  o  es de pessoas que poderiam ser prejudiciais. Existem especula  es que pessoas com alto poder politico ou social tamb  m utilizam desse ritual para melhorar as suas carreiras, por  m nada foi de fato comprovado.

Dificuldade. DT 12

Custo. 10 PP, 3 ponto de Sanidade permanente

Exig  ncia. Quatro corpos de pessoas com menos de 25 anos que tenham morrido a no m  ximo, uma semana e um cr  nico de corvo.

Efeito. O usu  rio do ritual escolhe um evento para ocorrer no pr  ximo dia, por  m apenas um dos seguintes efeitos:

- Um ser falha ou passa em um teste.
- Um acidente ocorre, podendo ser simples quanto trope  ar enquanto caminha ou ser atropelado por um caminh  o.
- Um ser joga 3d8-2, pegando um dos efeitos do *Batalha do Caos* de acordo com o seu resultado.

Verdadeiro. O usu  rio do ritual pode escolher um efeito adicional para ser posto.

Falha Extrema. O exato oposto do que foi planejado ocorre (se fosse falhar, passa, se fosse sofrer um acidente, acaba recebendo ainda mais protec  es).

Recupera  o

Tempo

"O eco na eternidade"

Em meio a uma situa  o desesperada, agentes experientes vem que a n  ica op  o para salvar um membro ca  ido e acelerando em

muito o seu processo de envelhecimento, para que consiga se curar, mesmo que perca grande parte de sua vida.

Dificuldade. DT 10

Execução. Ação completa

Custo. 5 PP, 1 ponto de Sanidade permanente

Exigências. cinzas humanas, contato físico com o corpo durante o processo.

Efeito. O alvo envelhece em uma velocidade descomunal, envelhecendo $1d10 + 10$ anos e recuperando todos os seus PV e perdendo qualquer condição física que estava sofrendo, porém perde $1d6 + 1$ Pontos de Poder máximos. Este ritual consegue fazer com que alguém que tenha morrido na cena volte, porém ela envelhece $1d20 + 20$ anos e perde $2d6 + 2$ Pontos de Poder máximos.

Falha Extrema. O corpo do ser virá cinzas e rapidamente se transforma em um arrependido ou outra anomalia de Tempo, dependendo da sua Exposição.

Reciclar Entropia

PODER

"Reutilize aquilo que não deveria existir."

Um ritual que tira proveito dos restos de manifestações do Inexistente, reutilizando suas partes para um propósito único.

Dificuldade. DT 15

Execução. 1 Minuto

Custo. 10 PP por corpo, 3 pontos de Sanidade permanentes por corpo

Exigências. Corpos de anomalias paranormais no mesmo cômodo, em cima do símbolo do ritual.

Efeito. Os restos das anomalias se dissolvem, sendo remodelados como ferramentas. Cada corpo pode ser transformado em um equipamento paranormal com o mesmo elemento da anomalia original.

Falha. Os corpos imediatamente dissolvem.

Falha Extrema. O Poder resolve dar entropia de volta aos corpos, revivendo-os com metade da sua vida máxima. Caso a anomalia possua o elemento Poder, ela revive com a vida máxima.

Reescrever a Realidade

REALIDADE

"A Destruição da Cronologia."

A Realidade dentro do nosso Universo é sempre determinada a estragar os planos e lógica do Tempo e isso foi recriado através de nossa história por um dos rituais mais fortes que existem, o capaz

de reescrever completamente o que aconteceu dentro de um certo período de tempo, da forma que a pessoa quiser, porém apenas um ser foi capaz de fazer isso até então, o Terno Vermelho.

Dificuldade. DT 30

Execução. Ação completa

Custo. Metade de seus PP máximos que só retornam após o mesmo período de tempo que alterou e 50 PS máximos

Exigências. As exigências para fazer esse ritual ainda são desconhecidas, porém imaginam que seriam uma afinidade intensa com Realidade para poder fazer isso capaz, e alguma espécie de pacto com uma outra pessoa que estava presente durante esse tempo, com ela concordando que propôs.

Efeito. As coisas que aconteceram nesse meio tempo são alteradas da maneira que a pessoa que conjurou o ritual preferir, até mesmo podendo ressuscitar pessoas mortas, porém, tem de respeitar o que foi acordado durante o pacto.

Verdadeiro. O pacto pode ser desrespeitado contanto que a Adaga Escarlate não esteja mais no mesmo Universo onde o pacto foi feito.

Nome do Ritual

Elemento

"Descrição básica"

Descrição

Dificuldade. XX

Execução.

Custo. X PP, X ponto de Sanidade permanente

Exigências.

Efeito.

Verdadeiro.

Falha Extrema.

Nome do Ritual

Elemento

"Descrição básica"

Descrição

Dificuldade. XX

Execução.

Custo. X PP, X ponto de Sanidade permanente

Exigências.

Efeito.

Verdadeiro.

Falha Extrema.

CAPÍTULO 6

AMEAÇAS

Nesta parte do livro você encontra aquilo que todos os agentes se preparam arduamente para enfrentar, desde os lunáticos armados a anomalias dimensionais devoradoras de mundos, estar dentro do universo faz com que qualquer encontro com o perigo se torne possível. Este capítulo é feito para auxiliar os mestres a ter uma ideia de inimigo ou de como poder balancear os seus encontros.

Em Stars RPG os combates são só uma parte dos desafios que os personagens irão encontrar, porém, mesmo com os esforços dos agentes para evitar confrontos, algumas vezes é inevitável o confronto físico, seja contra pessoas ou as anomalias. Para poder construir um combate equilibrado, um sistema baseado em valores de desafio foi criado para verificar se um confronto será difícil ou fácil, para sempre ficar divertido dos jogadores participarem.

Para começar a montar os seus combates, primeiro tem de entender os Valores de Desafio, ou VD, como vamos começar a chamar por agora. VD é o valor somado dos níveis das criaturas para computar quão desafiador um combate vai ser, sendo comparado com a soma da *Exposição* de todos os personagens do grupo. Se for equivalente, o combate deve ser equilibrado, talvez com algumas baixas, mas conseguiram vencer. Se for próximo da metade da *Exposição* do grupo, o combate será fácil. Se o VD for próximo de uma vez e meia a *Exposição* do grupo, o combate será difícil. Evite combates com os últimos dois exemplos pois senão, sempre iriam ser muito fáceis para serem considerados um desafio ou muito difíceis, ao ponto de ser frustrante.

Exemplo: Para um grupo com 4 personagens de 10% de *Exposição*, enfrentar uma ameaça de VD 40 é equilibrado, uma ameaça de VD 20 é fácil e VD 60 é difícil. Uma ameaça VD 40 pode ser tanto uma anomalia de VD 40 ou duas anomalias de VD 20.

Circunstâncias

Porém, não é tão fácil de definir o valor de um desafio apenas com a VD de uma anomalia, pois em muitos casos, talvez os personagens tenham uma vantagem natural gigantesca contra uma criatura (Por exemplo, os personagens serem do elemento de *Realidade* e a anomalia ser de *Tempo*, tendo uma desvantagem gigantesca) ou simplesmente não terem jeito algum de poder enfrentar ela (Todo só tem armas corpo a corpo e a anomalia voa). Por isso, a

investigação e o entendimento da anomalia *antes* do combate são tão importantes, os personagens entenderem e buscarem estratégias para ver se vão e como vão enfrentar o perigo não é apenas super divertido como recompensador!

Porém tem alguns outros fatores que podem ajudar tanto atrapalhar os personagens como:

Ambiente: Fatores ambientais, como terrenos elevados, cobertura e escuridão vão afetar o resultado de um combate, afinal enfrentar uma anomalia de fogo ao lado de um vulcão em erupção fica mil vezes pior!

Equipamento: Nem sempre os personagens vão estar com os melhores equipamentos para enfrentar as criaturas, podendo dificultar em muito como o resultado vai vir. O mesmo pode ser visto de outra forma, um grupo quem tem muito acesso a diversos itens podem achar meios mais fáceis de lidar com os perigos. As vezes, como Mestre, você pode entregar um item específico que será útil contra uma ameaça futura, porém cabe aos jogadores descobrir isso.

Experiência: Jogadores veteranos dominam fatores como posicionamento tático e uso de habilidades, e normalmente conseguem enfrentar ameaças como se fosse de uma categoria abaixo - ou seja, enfrentam uma ameaça difícil como se fosse equilibrada. Para esses jogadores, considere uma anomalia difícil o dobro do valor da soma de suas *Exposições*.

Vários Combates: Ter diversos combates seguidos pode realmente dificultar os personagens, fazendo com que gastem recursos importantes e precisem descansar antes de uma batalha realmente complicada. Tenha em mente que um grupo pode enfrentar um ou dois combates equilibrados antes que tenha que descansar.

O Inexistente é Inabalável

A frente, você irá encontrar diversas ameaças, sendo divididas entre anomalias, seres poderosos que vem diretamente do *Inexistente* para acabar com o nosso universo e os seres "normais", que já vivem por aqui e conseguem fornecer um desafio para os agentes. Lembre-se sempre que o verdadeiro mal de *Stars* é o *Inexistente*, sendo especial e misterioso, precisando sempre

entender o motivo do porque as anomalias estão em um local para finalmente serem enfrentadas e que muitas vezes, vão levar a mortes terríveis, até mesmo para os poderosos agentes da Ordem com seus próprios poderes, onde seria impossível para pessoas comuns. Por isso, algumas vezes o "combate" na verdade pode ser uma fuga desesperada de uma criatura poderosa demais para ser derrotada ou encontrar um item em específico que contenha a anomalia.

Ficha das Ameaças

As páginas a seguir trazem as descrições das fichas das ameaças. Elas são divididas por temas, começando com as anomalias e terminando com os seres normais.

A seguir está a explicação das fichas das ameaças. As estatísticas nas fichas levam em conta quaisquer modificadores (por tamanho, equipamento...) que o ser possua.

Nome e VD

O nome da ameaça. Ao lado dela está sempre o valor de desafio dela. Lembre-se que se quiser, você pode elevar o valor de desafio de alguma ameaça fazendo algumas alterações de valores, como pontos de vida, rolagens de dano e testes de ataque, para conferir isso, no apêndice terá a tabela como alguns valores de referência.

Você também pode ver valores de desafio de outras ameaças para ter uma ideia melhor de como ajustar outra ameaça.

Descritores e Tamanho

Descritores são as palavras que indicam a história e características do ser. Um descritor em si não tem efeito, mas pode determinar como outros efeitos afetam a ameaça (uma habilidade que cause caso adicional a anomalias de *Realidade*, por exemplo, afetará ameaças com o descritor de *Realidade*). Já o tamanho do ser é medido em categorias, explicadas mais a frente.

Atributos

Os valores de Força, Destreza, Constituição, Poder, Inteligência, Sabedoria e Carisma da ameaça.

Sentidos

Os bônus de Percepção e Iniciativa da ameaça, e quaisquer habilidades relacionadas a sentidos.

Defesa

A Defesa e os valores de Fortitude, Reflexos e Vontade da ameaça.

Saúde

Os status da ameaça, com os seus Pontos de Vida Máximos, seus Pontos de Poder, suas resistências, imunidades e vulnerabilidades

Deslocamento

A quantidade de metros que a ameaça consegue percorrer com uma ação de movimento, tendo seus valores em metros ou quadrados.

Habilidades

Quaisquer habilidades passivas da ameaça, ou seja, sempre possuem.

Ações

Todas as ações e habilidades ativas que a ameaça pode usar. Após o nome, haverá a ação necessária para usar o ataque ou habilidade. Nos ataques, após indicar se é um ataque corpo a corpo a distância, terá um valor de multiplicador (Por exemplo, *Ataques corpo a corpo x2*) indica que a ameaça faz aquela quantidade de ataques por ação (Seja por possuir várias armas do mesmo tipo, seja por fazer vários ataques com uma única arma). Exceto indicado o contrário, ataques de ameaça tem crítico igual a 10/+1d.

Categorias de Tamanho

O tamanho de um ser é medido em seis categorias: Minúsculo, Pequeno, Médio, Grande, Enorme e Colossal. Seres médios não recebem bônus. Seres menores tem bônus em testes de furtividade enquanto desvantagens em manobras, já seres maiores tem o contrário, tendo vantagem em manobras e desvantagem em furtividade. Humanos são sempre de tamanho médio a não ser que sofram de algum poder ou característica paranormal.

Tamanho de Seres

Categoria de Tamanho	Exemplos	Espaço Ocupado / Alcance Natural	Modificador de Furtividade / Manobras
Minúsculo	Pombo, rato	1,5m ou 1q	+3/-3
Pequeno	Inseticídio, criança	1,5m ou 1q	+2/-2

Médio	Humano	1,5m ou 1q	0
Grande	Cavalo, destruidor	3m ou 4q	-2/+2
Enorme	Elefante, enganchado	4,5m ou 5q	-3/+3
Colossal	Baleia	9m ou 10q	-5/+5

Habilidades de Anomalias

Todas as anomalias possuem ou podem possuir as seguintes habilidades:

Origem Paranormal: Anomalias não possuem sanidade, portanto, são imunes a dano de sanidade.

Elemento: As anomalias vêm através dos elementos e similar as pessoas comuns, elas têm um elemento principal e podem ter elementos secundários em sua junção. Em termos de regras para habilidades, apenas o elemento principal importa.

Presença Caótica: Estar na presença de uma anomalia é estar na presença do Inexistente. Uma experiência verdadeiramente aterradora, até mesmo agentes experientes conseguem enlouquecer perante a imensidão e maldade das anomalias, onde as mentes mais fracas sempre se perdem. Assim que possam enxergar, sentir ou ver de alguma forma, deve fazer um teste de Vontade. Se falhar, sofre dano em pontos de sanidade e fica surpreendido até o fim de seu turno. Se passar, sofre metade deste dano. A DT do teste e a quantidade de dados são descritas na primeira linha da ficha de uma anomalia. Personagens com um determinado valor de Exposição são imunes a presença caótica de algumas anomalias, para ver se são imunes, veja ao lado da descrição da Presença Caótica, porém se for uma anomalia nova, ainda sofrem o dano normalmente.

Se houver mais de uma anomalia em uma cena, use a Presença Caótica da anomalia com maior VD e adicione +1d6 de dano de sanidade para cada anomalia extra que tiver (considerando que os personagens não são imunes a sua presença).

Verdade Absoluta: A Verdade Absoluta é um verdadeiro mistério, porém tem um padrão dentro das anomalias quem a possuem, tendo que ter o elemento de Poder entre seus elementos. Essas anomalias são extremamente perigosas, podendo moldar as regras de acordo com o motivo de existirem, tendo imunidades ou resistências absurdas, algumas vezes sendo até mesmo imortais,

somente as perdendo quando essa verdade for encontrada. Os detalhes de cada *Verdade Absoluta* são apresentados na descrição da anomalia.

Habilidades de Ameaças

Esta seção descreve algumas das habilidades mais comuns das ameaças descritas neste capítulo.

Ação Injusta: Uma ação injusta é um tipo especial de ação, o qual pode ser realizado apenas no final do turno de outro ser. Dentro da ficha da ameaça, será especificado quantas ações injustas ele possui, assim como quais opções dela existem para uso. Apenas uma ação injusta pode ser utilizada por vez, e algumas delas possuem um custo acima de uma ação injusta. Todas as ações injustas de um inimigo são recuperadas no começo de seu turno.

Cura Acelerada: No início de seu turno, a ameaça recupera pontos de vida iguais ao seu valor de Cura Acelerada (por exemplo 5 PV com Cura Acelerada 5). Caso haja um ou mais tipos de dano listados após uma barra, a Cura Acelerada não recupera danos daqueles tipos. Por exemplo, uma ameaça com Cura Acelerada 10/químico recupera 10 PV no início do seu turno, a menos que o dano tenha sido causado por dano químico. Cura Acelerada não recupera PV perdidos por fome, sede ou sufocamento.

Faro: A ameaça tem olfato apurado. Contra inimigos que não possa ver, a ameaça não fica desprevenida e camuflagem total lhe causa apenas 20% de chance de falha em alcance curto.

Imunidade: A ameaça é imune a um tipo de dano ou condição. Uma imune a paralisia, por exemplo, não pode ser paralisada por nenhum efeito, seja normal ou sobrenatural. Uma ameaça imune a fogo ignora todo o dano causado por fogo, seja normal ou paranormal.

Incorpóreo: A ameaça não tem corpo físico. Só pode ser afetada por itens amaldiçoados, poderes ou outras ameaças incorpóreas. Ameaças incorpóreas podem atravessar objetos sólidos, mas não

os manipular. Elas não têm valor de Força, usando sua Destreza para calcular seus ataques.

Invisibilidade: A ameaça não pode ser percebida pela visão; ele recebe camuflagem total, +7 em testes de Furtividade contra ouvir e seres que não possam vê-lo ficam desprevenidos contra seus ataques. Além disso, o ser recebe duas vantagens em testes de ataque contra alvos que não estejam cegos (alvos cegos, ao invés disso, sofrem -3 na Defesa).

Percepção às Cegas: À ameaça usa sentidos diferentes da visão (como radar, sonar, sensibilidade e vibrações.). Escuridão e invisibilidade não a afetam. Esta habilidade tem alcance curto (a menos que especificado o contrário).

Resistência a Dano (RD): A ameaça ignora parte do dano que sofre. Por exemplo, se uma ameaça com RD 5 sofre um ataque que causa 8 pontos de dano, perde apenas 3 PV. A resistência pode ser contra um ou mais tipos de dano específicos. Assim, uma ameaça com resistência a corte 10 ignora 10 pontos de dano de corte, mas sofre dano de outros tipos normalmente. Caso haja um ou mais tipos de dano listados após uma barra, a RD não se aplica àqueles tipos. Por exemplo, uma anomalia com RD 10/Espaço ignora 10 pontos de dano de todos os ataques que sofrer - exceto dano de Espaço.

Resistência Absoluta: As resistências absolutas são um recurso defensivo importante, influenciando em testes de resistência. Possuindo uma quantidade de limitada de usos por cena, usá-la permite elevar o nível de sucesso de um teste de resistência em um, indo de falha para sucesso comum ou de um sucesso comum para sucesso crítico. Elas podem ser utilizadas em qualquer teste de resistência, mas eventualmente se esgotarão.

Resistência Primordial: As resistências primordiais são similares na ideia com as resistências absolutas, porém ao invés de aumentar o nível de sucesso de um teste de resistência, ela faz com que o teste seja imediatamente um sucesso crítico, eliminando o perigo que uma habilidade ou efeito poderia oferecer. Por conta de sua força surreal, elas são escassas, mas valiosas.

Visão na Penumbra: A ameaça enxerga no escuro (exceto escuridão paranormal) em alcance curto. Ela ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão.

Visão no Escuro: A ameaça enxerga no escuro (exceto escuridão paranormal) em alcance médio. Ela ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão.

Vulnerabilidade: A ameaça sofre o dobro de dano do tipo determinado. Por exemplo, se uma ameaça com vulnerabilidade a alma sofre um ataque que cause 15 pontos de dano de alma, sofre 30 pontos de dano em vez disso (isso é normalmente o que faz as anomalias poderem ser derrotadas).

As Verdades Absolutas

As anomalias que distinguem do *Poder* têm suas origens através de eventos misteriosos e assustadores, sendo a fonte de toda a sua força e poder, por isso, entender e descobrir esse mistério, revelar essa verdade oculta por conta do *Inexistente* é o principal objetivo dos agentes para poder enfrentar esses perigos, fazendo com que percam grande parte de suas habilidades e finalmente possam ser derrotadas, ficando consideravelmente mais fracas. Embora as anomalias de um mesmo tipo possam compartilhar uma *Verdade Absoluta*, os detalhes e a solução para esse mistério é único para cada criatura, já que todas apareceram no nosso Universo por eventos diferentes, tornando cada anomalia um ser individual, marcado por aquilo que a fez existir. Por exemplo, *Licantropos* podem existir por motivos diferentes, tendo uma *Verdade Absoluta* completamente diferente uma das outras.

A *Verdade Absoluta* não é apenas uma simples fraqueza mecânica, mas sim uma parte importante da história que moldou a anomalia, o motivo dela perturbar as vidas. A verdade é um elemento narrativo poderosíssimo que apresenta as condições para que um grupo de agentes possa derrotar aquela manifestação, sendo algo que precisa ser investigado e lutado por, assim possibilitando a vitória. Veja mais em *Criação de Ameaças*.

ANOMALIAS DE REALIDADE

Destruído - VD 20 Comum

Realidade

Anomalia - Médio

Presença Caótica - 2d6 (DT 8) | 20% Ignora

As manifestações mais comuns dentro do nosso universo são as de realidade por conta do seu modo de aparição, a violência. E junto dessa violência surgiu uma das primeiras anomalias criada pela brutalização de cadáveres, que foram mortos de formas dolorosas e sanguinárias e foram abandonadas em uma área, onde a realidade busca esses corpos e os transformam em verdadeiras máquinas de matar. Tomando uma forma física definida e feroz, porém com a sua pele completamente sangrenta, como se tivesse sido derretida e apenas a sua carne é exposta, com seus dentes ficando extremamente afiados e garras surgem em suas mãos. É possível identificar a criação de uma dessas anomalias vendo um vapor saindo de um corpo onde é o estado inicial da transformação nessa anomalia e enfrentar um Destruído neste estado resulta em um confronto bem mais fácil. Elas não têm raciocínio e são extremamente burras e animalescas, atacando aqueles que estão mais próximas sem nenhum tipo de estratégia.

Atributos

For +3 | Des +2 | Con +1 | Pod +1 | Int -3 | Sab -2 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +4 | Percepção 0

Defesa

Passiva 9 | Fort +3, Ref +2, Von -2

Saúde

Pontos de Vida - 50 | machucado 25

Pontos de Poder - 5

Resistência - Impacto, Perfurante e Balístico (3), Realidade (10)

Vulnerabilidade - Espaço e Frio

Deslocamento - 9m (6q)

Ações (1 Ação Padrão)

Garras (Padrão) - Ataque Corpo a Corpo x2 | +5 (1d6+3 corte)

Mordida (Padrão) - Ataque Corpo a Corpo | +5 (2d4+3 perfurante)

Arrancar Pedaço (Livre - 1 PP) - Quando acerta um golpe com Mordida, o alvo tem de fazer um teste de Fortitude (DT 8), se falhar, fica sangrando.



Abocanhador - VD 80 Comum

Realidade - Mente

Anomalia - Grande

Presença Caótica - 3d8 (DT 9) | 30% Ignora

Um resultado horrível de cientistas em buscar de uma criação mais forte e inteligente, os mesmos tiraram os cérebros de suas vítimas e os costuraram todos em um mesmo corpo que rapidamente foi se transformando em um ser horrível que busca consumir outros seres para abranger a sua massa, os abocanhando através de seus pensamentos e os transformando em abocanhados.

Uma forma gosmenta e nojenta grande, não apresentando nem um pouco ser o ser vivo que já foi. Através dessa gosma tem diversos olhos verdes que constantemente observam aqueles que o cercam e bolas deformadas com dentes afiados e pontudos, é extremamente lento e parece sussurrar palavras incoerentes enquanto se move.

Diversas pessoas já foram pegas por essa anomalia pela capacidade de poder similar a voz de pessoas que já foram conhecidas por elas mesmas, como uma forma de armadilha para poder abocanhar mais conhecimento e sangue.

Atributos

For +1 | Des -1 | Con +2 | Pod +2 | Int +3 | Sab +3 | Car +2

Sentidos

Iniciativa +1 | Percepção +5

Defesa

Passiva 6 | Fort +4, Ref +1, Von +5

Saúde

Pontos de Vida 130 | machucado 75

Resistência - Impacto, Perfurante e Balístico (6), Realidade (10)

Vulnerabilidade - Espaço e Frio

Deslocamento - 3m (2q)

Habilidades

Enganação Persuasiva

O Abocanhador consegue imitar a voz de qualquer ser que esteja dentro de seu ser e as transmitir nas cabeças de seres em alcance longo como uma espécie de sussurro ou abafado pelas paredes. Ele usa essa habilidade para atrair vítimas afim de abocanha-las. Um teste de Intuição (DT 9) nota algo estranho na voz.

Ações

Mordida (Padrão) - Ataque Corpo a Corpo | +6 (1d6+1)

Sugada Mortal (Livre) - Após acertar um ataque com mordida, o Abocanhador usa suas células destrutivas para acabar com a saúde do alvo, que tem que fazer um teste de Fortitude (DT 9) ou sofre 3d6 de dano de Realidade e perde 1 ponto de Constituição permanente. Um teste bem sucedido reduz o dano pela metade e não perde ponto.

Implantar Perturbação (Padrão) - O Abocanhador avista seres dentro de alcance curto e implanta seus pensamentos constantes na mente dos alvos, levando 3d8 de dano de Mente e fica **pasmo**, um teste de Vontade (DT 9) reduz o dano pela metade.

Abocanhar (Completa) - O Abocanhador acolhe e reproduz toda a informação dos alvos que falharam em Implantar Perturbação e transforma essas novas informações em versões gosmentas e asquerosas dos mesmos, cópias abocanhadas. A cópia utiliza a mesma ficha do ser, mas causa danos de Realidade em vez de seu dano normal e irá sempre agir de modo a proteger o Abocanhador. A cópia não pode sair de alcance longo do Abocanhador ou será desfeita. O Abocanhador não pode fazer uma cópia novamente de um mesmo ser.



Destruidor – VD 100 Desafio

Realidade

Anomalia - Grande

Presença Caótica - 4d6 (DT 10) | 35% Ignora

Um destruidor busca apenas causar o mesmo destino que sofreu a todos que estão a sua volta, porém, quando passa muito tempo causando essa destruição a nosso universo, ele acaba sofrendo mutações e se fortalecendo, se transformando em um Destruidor.

Com um corpo grande similar à de um urso, porém com a pele completamente exposta, mostrando músculos definidos e que sangram constantemente. Diferente dos seus antecessores, essas anomalias parecem ter sofrido especialmente em sua cabeça, onde a sua boca se esticou e tomou completamente o seu crânio, sem mais espaço para olhos.

Eles são ferozes e extremamente perigosos, facilmente destruindo equipes despreparadas ou fracas, mostrando um pensamento de caçador enquanto luta, sempre acertando os alvos mais fracos.

Atributos

For +5 | Des +4 | Con +3 | Pod +3 | Int -1 | Sab 0 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +7 | Percepção +3

Defesa

Passiva 14 | Fort +6, Ref +6, Von +3

Saúde

Pontos de Vida – 200 | machucado 100

Pontos de Poder - 75

Resistência - Impacto, Perfurante e Balístico (10), Realidade (20)

Vulnerabilidade - Espaço e Frio

Deslocamento - 12m (9q)

Habilidades

Instinto Assassino

Caso o Destruidor fique machucado, ele assume uma forma feroz e destruidora, ignorando quaisquer tipos de perigos e obstáculos para acabar completamente com seus alvos. Ele perde 1 de Int, Sab e Car porém ganha +1 em For, Des e Con e seus golpes causam mais um dado de dano.

Ações (2 Ações Padrões e 1 Ação Injusta)

Garras (Padrão) - Ataque Corpo a Corpo | +10 (2d10+11 cortantes)

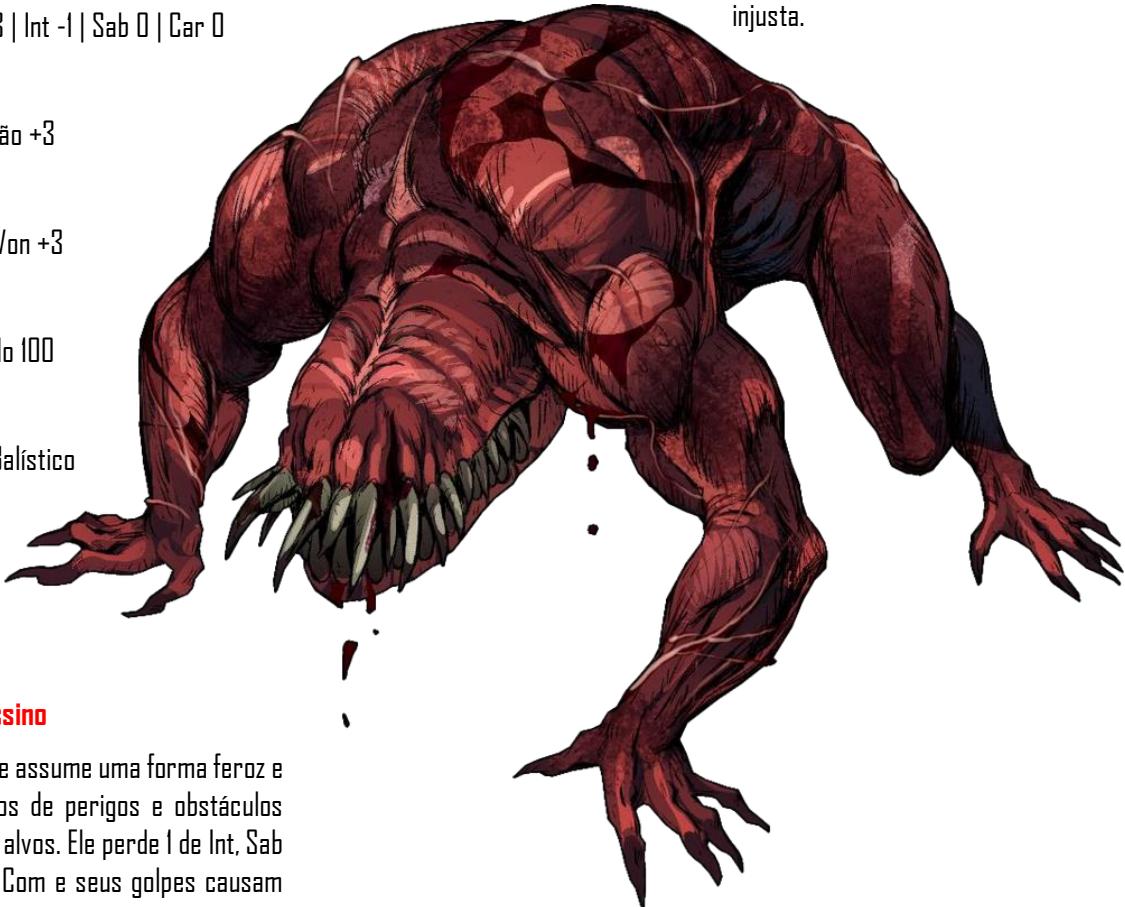
Mordida (Padrão) - Ataque Corpo a Corpo | +10 (2d12+13 perfurante)

Sequência da Carnificina (Livre) - Caso acerte dois ataques em um mesmo alvo com Garras, pode realizar um ataque de Mordida no mesmo alvo com o bônus de +2d8 no dano. Precisa estar machucado para usar esta habilidade.

Grito Aberrante (Padrão) - O Destruidor urra em dor enquanto olha para a sua próxima vítima. Escolha um alvo, esse ser tem de fazer um teste de Vontade (DT 9) ou ficara abalado e o Destruidor terá vantagem em todos os ataques contra esse ser. Caso passe, nada acontece. O Destruidor só pode usar essa habilidade uma vez por cena e recupera a capacidade de usa-la caso mate o ser que falhou no teste.

Arrancar Pedaço (Livre) - Quando acerta um golpe com Mordida, o alvo tem de fazer um teste de Fortitude (DT 10) ou ficara sangrando.

Uso de Ações Injustas - Uma vez por rodada, o Destruidor pode utilizar *Mordida* no final do turno de outro ser como sua ação injusta.



Lobo Mau – VD 160 Desafio

Realidade – Mente - Transformação

Anomalia – Médio

Presença Caótica – 5d8 (DT 9) | 50% Ignora

A pequena garota, chapeuzinho vermelho, uma vez foi entregar doces para sua vó doente, onde descobriu que um lobo mau havia a devorado, até que um corajoso caçador chegou e salvou ambas, é isso que as pessoas dizem... mas a verdade está bem longe disso.

Chapeuzinho vermelho nunca saiu daquela casa, e quando a mesma pessoa percebeu que aquilo em sua frente não era a sua avó, já era tarde demais. Ela gritou, ela chorou, ela implorou para que qualquer pessoa fosse a salvar. Inútil, o único caçador que existia por lá também já estava no estomago do lobo mau, que parece ter uma fome insaciável pelas memórias gravadas nos corpos das pessoas e por sua carne, que lhe fortalece cada vez mais.

As pessoas que saíram na casa daquele dia não eram as mesmas, podiam possuir os mesmos rostos, os mesmos olhos e a mesma voz, porém essas pessoas já estavam mortas, presas dentro do estomago grotesco do lobo mau, que agora vai em busca de caçar outras vítimas.

Atributos

For +4 | Des +3 | Con +2 | Pod 0 | Int +1 | Sab +1 | Car +2

Sentidos

Iniciativa +7 | Percepção 10 | Percepção às Cegas, faro

Defesa

Passiva 13 | Fort +8, Ref +3, Von +4

Saúde

Pontos de Vida – 350 | Machucado - 175

Pontos de Poder – 96

Resistência – Corte, impacto e perfurante (17) e Realidade, Mente e Transformação (27)

Vulnerabilidade – Espaço

Deslocamento – 12m (8q), Escalada 6m (4q)

Perícias

Enganação +8

Habilidades

Fome Abundante

A fome que percorre o lobo mau o mantém ativo em meio a situações adversas. Duas vezes por cena, ele pode escolher elevar o resultado de um teste de resistência em um nível.

Por que essas orelhas tão grandes?

O Percepção às Cegas do lobo mau percebe tudo dentro de alcance longo, diferente do normal.

Por que esses olhos tão grandes?

O lobo mau sempre tem sucesso em testes de Percepção, e não pode ficar desprevenido. Além disso, sua percepção passiva é aumentada em 5.

Por que essa boca tão grande?

Quando o lobo mau reduz um ser à 0 PV com sua mordida, o devora, matando instantaneamente e recuperando 2d10+10 PV.

Sádico

A vontade de enganar e devorar pessoas queridas de suas vítimas faz com que o lobo mau sempre continue a lutar. Ele possui Cura Acelerada 15/balístico

Ações (2 Ações Padrão e 1 Ação Injusta)

Garras (Padrão) – Ataque corpo a corpo | +14 (2d10+4 de dano de Corte) | Crítico 8

Mordida (Padrão) – Ataque corpo a corpo | +13 (3d12+4 de dano Perfurante) | Crítico +3d

Abocanhar (Livre) – Quando o lobo mau acerta um ataque com sua mordida, ele pode tentar agarrar o alvo com sua boca (+13). Enquanto faz isso, não pode usar seu ataque de Mordida. Quando faz um ataque contra um ser agarrado, o lobo mau causa +1d em suas rolagens de dano.

Lobo em pele de cordeiro (Movimento) – O lobo mau rouba a pele de uma de suas vítimas. Escolha um ser morto pelo lobo mau no último dia. O lobo mal assume a aparência, manejismos, tom de voz, altura, cor de pele e qualquer outra detalhe do alvo, descobrindo também suas memórias recentes. O corpo do ser escolhido se torna irreconhecível. É possível reconhecer o disfarce através de um teste de Percepção (DT 18), ou Intuição (DT 15) se conhecer o alvo.

O Caminho mais rápido para a Vó (Padrão) – O lobo mau descobre a localização exata de um ser que já tenha visto durante sua existência. Até o fim do dia, o deslocamento do lobo mau aumenta em 9 metros quando andar em direção ao ser escolhido.

Usos de Ações Injustas – Uma vez por rodada, o lobo mau pode atacar com garra ou mordida como uma ação injusta.

Enganchado - VD 180 Desafio

Realidade

Anomalia - Enorme

Presença Caótica - 6d6 (DT 14) | 55%

Torneios e campeonatos nos tempos antigos eram coisas glorificadas e honradas, porém pouco se falava do amontoado de corpos que eram deixados para trás após todas as lutas sangrentas e brutais. Por conta do pouco cuidado e respeito que esses guerreiros com pouca "honra" tinham quando mortos, eles se moldaram e as carnes de seus corpos se juntaram em uma espécie de monstro imparável que tem como principal característica uma arma no lugar do braço, lanças, espadas, marretas, porém hoje apenas o conhecemos como Enganchado.

Atributos

For +6 | Des +5 | Con +5 | Pod +3 | Int -2 | Sab 0 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +7 | Percepção +3

Defesa

Passiva 14 | Fort +11, Ref +7, Von +3

Saúde

Pontos de Vida - 400 | machucado 200

Resistência - Impacto, Perfurante e Balístico (20), Realidade (20)

Vulnerabilidade - Espaço

Deslocamento - 9m (6q)

Habilidades

Sangue Fortalecedor

O Enganchado está sempre se regenerando. No início de seu turno, recupera 10 PV perdidos.

Escapar da Destrução

A resistência do Enganchado faz com que ele aguente mais golpes do que qualquer outra pessoa. Duas vezes por dia, ele pode escolher elevar o resultado de um teste de resistência em um nível.

Ações (3 Ações Padrões e 1 Ação Injusta)

Pancada (Padrão) - Ataque Corpo a Corpo | +13 (4d8+20 de dano de Impacto) | Crítico 9/+2d

Gancho (Padrão) - Ataque a distância médio | +13 (3d12+15 de dano de Realidade) | Crítico 9/+2d

Afundar (Livre) - Caso tenha acertado um golpe com Pancada, o alvo deve fazer um teste de Fortitude (DT 12) ou é empurrado a 9m, sofre 4d6 de dano de Impacto e fica caído. Um personagem que passe é empurrado apenas 4,5m, sofre metade do dano e evita a condição.

Enganchar (Livre) - Caso tenha acertado um golpe com Gancho, o Enganchado pode fazer com que o alvo faça um teste de Luta contra o seu próprio teste, caso falhe, o alvo está agarrado e no início de seus turnos sofre 4d6+4 de dano de Realidade. O alvo pode

gastar uma ação padrão e um teste de força (DT 12) para tentar sair do gancho, onde também sofre 2d6+2 de dano de Realidade, outros seres de foras podem tentar retirar o alvo com o mesmo teste e dificuldade.

Engolir (Padrão) - Caso o Enganchado esteja agarrando algum alvo, pode engoli-lo. O Enganchado faz um teste de ataque contra o alvo, caso passe, o alvo sofre o dano de Gancho e está engolido, onde ficará cego e paralisado, tendo cobertura total sobre ataques e outros efeitos que afetam o Enganchado e todo início de turno, sofre 10d10 de dano de Realidade. Caso o Enganchado sofra 50 de dano em um único turno por um ser, ele cospe quem estava engolido e caso o Enganchado morra, quem estava engolido perde a condição de paralisado e pode escapar gastando 6m de deslocamento.

Onda Sangrenta (Completa) - O Enganchado usa seu gancho para girar rapidamente e destruir tudo aquilo que está ao seu redor. Todos os alvos em alcance curto têm de fazer um teste de Reflexos (DT 12) ou sofrem 4d6+4 de dano de Realidade e ficam sangrando, um teste bem sucedido diminui o dano pela metade e evita a condição.

Uso de Ações Injustas - Uma vez por rodada, o Enganchado pode utilizar Pancada ou Gancho no final do turno de outro ser como sua ação injusta.



Raiva Infinita - VD 200 Desafio

Realidade - Alma - Poder

Anomalia - Pequeno

Presença Caótica - 7d6 (DT 10) | 60% Ignora

Ninguém sabe exatamente como começou. Alguns dizem que foi um guerreiro traído, outros afirmam que um povo inteiro, reduzido a cinzas pela injustiça, amaldiçoou o mundo com seu último suspiro. O que se sabe é que, em um momento esquecido pelo tempo, o ódio puro tornou-se algo mais.

A Raiva Infinita não é apenas uma anomalia. Ela é a manifestação bruta de uma ira que nunca encontrou paz, de um rancor que nunca foi vingado, de uma dor que nunca se dissipou. O próprio tecido da realidade não conseguiu contê-la, e a Aurora, para tentar dar jeito a essa raiva fez com que ela se tornasse física. Agora, onde quer que esse ser passe, o ar pesa, o chão racha, e todos os que o encaram sentem um fragmento de sua fúria incalculável.

Ela não tem um objetivo. Seu crescimento é contante, como se cada batida de seu coração fosse um tambor de guerra ressoando pelo universo. Quanto mais é atacada, mais se fortalece. Quanto mais tentam destruí-la, mais se expande. Ela não pensa, ela não negocia, apenas existe para queimar tudo ao seu redor.

Atributos

For +4 | Des +4 | Con +4 | Pod +2 | Int 0 |
Sab 0 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +8 | Percepção 5 | Percepção às cegas

Defesa

Passiva 16 | Fort +10, Ref +8, Von +4

Saúde

Pontos de Vida - 400 | Machucado - 200

Imunidade - Condições físicas e dano

Resistências - Balístico, impacto, perfuração e Realidade (10)

Vulnerabilidade - Espaço

Deslocamento - 6m (4q)

Habilidades



Crescimento

A Raiva Infinita nunca para de crescer. No começo de cada turno da Raiva Infinita, role 1d10 e siga os efeitos da lista abaixo:

- 1) Os músculos da Raiva Infinita ficam mais densos e poderosos. Aumenta 1 dos atributos físicos (máximo +7);
- 2) A pele da Raiva Infinita começa a criar uma camada protetora. Aumente as resistências da anomalia em +5 (máximo 50 cada);
- 3) A anomalia começa a se adaptar melhor aos ataques que sofre. Aumente o modificador dos testes de resistência da anomalia em +2 (máximo +10);
- 4) A anomalia parece se restaurar de forma diferente do normal. Aumente os PV máximos e atuais da anomalia em 100 (máximo +800);
- 5) A anomalia cria membros extras para se deslocar mais rapidamente. Aumente o deslocamento da anomalia em +3 metros (máximo 24 metros);
- 6) A anomalia aumenta inexplicavelmente. Aumenta a categoria de tamanho da anomalia em 1 passo (máximo colossal);
- 7) A anomalia parece entender como ignorar seus ataques de forma melhor. Aumente a Defesa e a Cura Acelerada da anomalia em +1 (máximo +10);
- 8) Os punhos da anomalia ficam maiores e mais potentes. Aumente os dados de dano do ataque "Soco" em +1 e o bônus de dano em +5 (máximo +4 e +30);
- 9) A anomalia cria mais membros para causar ainda mais estrago. Aumente a quantidade de ataques de "Soco" da anomalia em +1 (máximo +4);
- 10) A anomalia começa a entender como acertar, sempre. Aumente o modificador do teste de ataque da Raiva Infinita em +2 (máximo +10);

O Sangue Continua

A Raiva Infinita possui Cura Acelerada 15.

O Sangue Flui

Três vezes por cena, a Raiva Infinita pode escolher elevar o resultado de um teste de resistência em um nível.

Ações (3 Ações Padrões e 1 Ação Injusta)

Soco (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +15 (1d8+3 de dano de Impacto e 1d8+3 de dano de Realidade)

Acelerar Crescimento (Completa) – A Raiva Infinita pensa sua raiva desproporcional de forma a crescer rapidamente. A habilidade “Crescimento” é ativada duas vezes. A Raiva Infinita perde essa habilidade quando sua Verdade Absoluta é resolvida.

Aguantar (Reação) – A Raiva Infinita concentra seus músculos em um único ponto, de forma a diminuir o impacto de um ataque. Uma vez por rodada, a anomalia pode aumentar sua RD em +20 contra um ataque específico. A raiva só pode usar essa habilidade se tiver RD maior que 25.

Estraçalhar (Livre) – A Raiva Infinita tenta estraçalhar o alvo de seus ataques com seus vários braços. Uma vez por ação de ataque, quando desfere um acerto crítico, o ataque causa +3d12 pontos de dano e deixa o alvo sangrando (Fortitude DT 15 evita a condição). A Raiva Infinita só pode usar essa habilidade quando causar pelo menos 3d12 pontos de dano com o “Soco”.

Pisotear (Livre) – Quando faz ação Investida, a Raiva Infinita usa suas muitas pernas para pisotear todos no caminho. Todos aqueles que ficaram adjacentes a Raiva Infinita durante essa investida sofrem 4d12 pontos de impacto e ficam caídos (Reflexos DT 15 reduz o dano à metade e evita a condição). A Raiva Infinita só pode usar essa habilidade quando tiver um deslocamento de pelo menos 15 metros.

VERDADE ABSOLUTA DA RAIVA INFINITA

A Raiva Infinita nasceu de um ódio gerado naturalmente, tão potente que abalou até mesmo a membrana. A Raiva Infinita só poderá ser derrotada quando esse ódio desaparecer, e o que quer que o tenha gerado não seja mais um problema.

Quando sua Verdade Absoluta é descoberta, a Raiva Infinita perde sua habilidade “Acelerar Crescimento”, sua imunidade a dano, e a habilidade “Crescimento” só é ativada a cada 2 turnos.

Titã - VD 220 Desafio

Realidade

Anomalia - Enorme

Presença Caótica - 8d6 (DT II) | 65% Ignora

A maior versão que um Destruído pode alcançar, os Titãs são anomalias gigantescas com mais de quatro metros de altura, totalmente deformados pela Realidade, com uma massa corporal endurecida e musculara, parecendo constantemente em dor, com veias saltadas em todo o seu corpo e com bocas totalmente desfiguradas, com diversas quilíferas e dentes que são capazes de permanentemente desfigurar um ser.

Manifestados apenas em lugares com a Aurora arruinada, onde ocorreram um verdadeiro massacre, sendo o resultado da morte de um ser com muita Exposição com afinidade descomunal de Realidade.

Atributos

For +5 | Des +2 | Con +4 | Pod +4 | Int 0 | Sab 0 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +3 | Percepção +2

Defesa

Passiva 16 | Fort +10, Ref +6, Von +2

Saúde

Pontos de Vida - 500 | Machucado - 250

Pontos de Poder - 55

Resistência - Balístico, Impacto, Perfurante (10) e Realidade (20)

Vulnerabilidade - Espaço

Deslocamento - 9m (Bg)

Habilidades

Sede de Sangue

Os ataques do titã causam +4d6 de Realidade em personagens que estejam machucados ou sangrando.

Ações (3 Ações Padrões e 1 Ação Injusta)

Mordida (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +16 (4d10 + 25 perfurante)

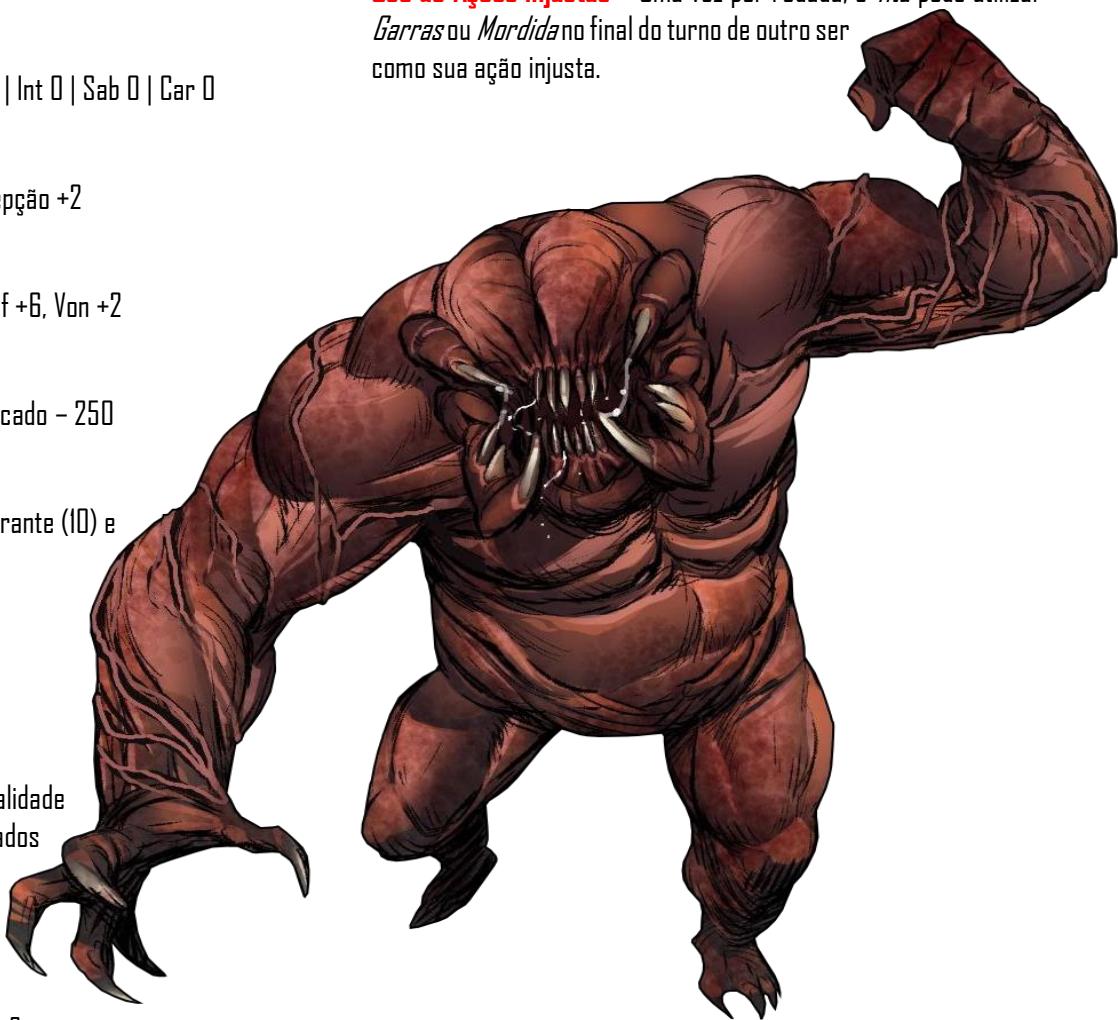
Garras (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +18 (4d8 + 5 de dano cortante)

Espinhas Expostas (Movimento - 9 PP) - O Titã faz com que espinhos fiquem ao redor de todo o seu corpo, fazendo com que qualquer ser que o ataque corpo a corpo sofra 3d6 de dano de Realidade até o final da sua próxima rodada.

Expelir Espinhos (Movimento - 9 PP) - Se *Espinhas Expostas* estiver ativo, o Titã pode fazer com que os mesmos voem na direção de todos os seres em alcance curto, sofrendo 4d6 + 6 de dano Perfurante e fica sangrando (Reflexos DT 16 reduz a metade do dano e evita condição).

Estraçalhar (Livre - 6 PP) - Se o Titã acertar crítico em um ser com a *Mordida*, ele estraçalha o alvo, que sofre 4d12+12 de dano de perfuração, fica sangrando até o fim da cena (Reflexos DT 16 reduz o dano pela metade e evita condição). Caso o alvo esteja machucado, ele adquiriu uma cicatriz permanente.

Uso de Ações Injustas - Uma vez por rodada, o Titã pode utilizar *Garras* ou *Mordida* no final do turno de outro ser como sua ação injusta.



Banquete Sanguinário – VD 240 Desafio

Realidade – Alma

Anomalia – Grande

Presença Caótica – 7d8 (DT 12) | 70% Ignora

A sede insaciável da fome dos ricos gerou uma anomalia feroz e cruel, que não mata suas vítimas e sim faz os mesmos se matarem de pouco em pouco enquanto se alimentam da carne paranormal da Realidade.

Atributos

For +2 | Des 0 | Con +7 | Pod +3 | Int +3 | Sab +4 | Car +2

Sentidos

Iniciativa +4 | Percepção 13

Defesa

Passiva 17 | Fort +11, Ref +3, Von +7

Saúde

Pontos de Vida – 550 | Machucado - 225

Resistência – Balístico, impacto e perfuração (15) e Realidade (25)

Vulnerabilidade – Espaço

Deslocamento – 0m (0q)

Habilidades

Comida Infinita

Parece que a comida e a carne que percorre pelo banquete sanguinário não tem fim. Ele possui Cura Acelerada 10.

Comida Viciante

A comida gerada pelo banquete sanguinário é viciante. Quando um ser consome a comida gerada por Gerar Alimentos, ficará viciado nela. A cada dois turnos do ser afetado, caso ele não continue comendo a comida do banquete, ele deverá fazer um teste de Fortitude (DT 12), ou sofrerá sintomas de abstinência pela falta da comida, sofrendo 2d10 pontos de dano Mental e ficando fraco. Depois de três sucessos consecutivos, você não é mais afetado pelo vício (até se alimentar novamente). Seres que passem duas rodadas se alimentando do banquete sofrem 3d10 pontos de dano de Realidade.

Proteger os Famintos

O banquete sanguinário quer que os seres que se alimentaram dele continuem com a abstinência, sem parar, e protege eles em situações de perigo. Três vezes por cena, quando um ser que se alimentou do banquete sanguinário na cena for realizar um teste de resistência, o banquete sanguinário pode fazer com que o teste seja elevado em um nível.

Um Banquete Incrível

O banquete sanguinário deixa aqueles próximos de si com uma fome incontrolável. Todos os seres em alcance curto do banquete sanguinário devem fazer um teste de Vontade (DT 12) no início de

cada um de seus turnos, só sendo capazes de se aproximar do banquete caso falhem.

Ações (1 Ações Padrões e 1 Ação de Campo)

Chamar à Mesa (Reação Livre) – Quando um ser morre por Comida Viciante, o banquete consome seu corpo e joga 1d8. Em um resultado de 1 a 5, um destruído surge de seu corpo. Em um resultado de 6 a 7, um destruidor surge de seu corpo. Em um resultado 8, um titã surge. A anomalia não atacará nenhum ser próximo, apenas continuará se alimentando do banquete. Para cada rodada que a anomalia gastar se alimentando, aumente seus PV máximos e atuais em 2d10. Caso um ser ataque a anomalia, o banquete, ou tente impedir a anomalia de consumir o banquete, a anomalia ficará hostil.

Gerar Alimentos (Padrão) – O banquete sanguinário gera alimentos diversos sobre si, aparentemente deliciosos. Seres adjacentes ao banquete devem fazer um teste de Vontade (DT 14), se falharem, devem gastar uma ação padrão em seus próximos turnos para se alimentarem.

Carne e Sangue (Padrão) – O banquete sanguinário compartilha sua carne e seu sangue para aqueles que estão se alimentando. Todas as anomalias de Realidade que consumirem a comida do banquete sanguinário em seu próximo turno ganham +1 em atributos físicos, e adiciona +10 em suas rolagens de dano até o fim da cena. O banquete só pode usar essa habilidade uma vez por cena.

Animar Comida (Ação de Campo – 100 PV) – O banquete sanguinário começa a se devorar, se dilacerando e produzindo três pequenas bolhas de sangue ao redor do campo que vão se formando em silhuetas de anomalias. Cada bolha possui PV 15 e RD 5. Se ainda houver alguma bolha de carne no início do próximo turno do banquete sanguinário, elas se explodem em sangue, surgindo um destruído.

Vampiro Real - VD 260 Calamidade

Realidade - Alma - Mente

Anomalia - Médio

Presença Caótica - 10d6 (DT 18) | 75% Ignora

Lore

Atributos

For +4 | Des 0 | Con +1 | Pod +3 | Int +3 | Sab +7 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +5 | Percepção 17 | Percepção às Cegas

Defesa

Passiva 18 | Fort +8, Ref +6, Von +10

Saúde

Pontos de Vida - 900 | Machucado - 450

Pontos de Poder - 223

Imunidade - Inconsciente

Resistência - Dano 12 e Realidade 24

Vulnerabilidade - Espaço e fogo

Deslocamento - 9m (6q), Escalada 9m (6q)

Perícias

Diplomacia +5, Enganação +5 e Intimidação +5

Habilidades

Corpo Sanguinário

O vampiro real possui Cura Acelerada 25/Espaço e fogo. Além disso, se perder algum membro, como um braço ou perna, ele pode gastar 5 PP para recuperá-lo.

Presença do Vampiro

O vampiro real é rápido e esperto, sempre resistindo aos golpes. Quatro vezes por cena, ele pode escolher elevar o resultado de um teste de resistência em um nível. Além disso, duas vezes por cena, pode fazer com que um teste de resistência seja um sucesso crítico.

Um Dia Humano

Um vampiro real é, ou pelo menos já foi, humano. Qualquer razão pela sua transformação, parte daquilo que já foi seu ainda mantém. Escolha um dos efeitos a seguir.

- Um corpo poderoso cria uma besta ainda mais. Aumente um atributo entre Constituição, Destreza ou Força, e aumente o dano de seu ataque garras em +1d.
- Mentes afiadas criam predadores monstruosos. O vampiro real recebe treinamento em mais três perícias a sua escolha.
- Marcas do Inexistente nunca desapareceram. Aprenda três poderes de até seis estrelas, a sua escolha. O vampiro real pode conjura-los com a ação apropriada, gastando um máximo de até 15 PP, com DT 18.

Além disso, o vampiro é capaz de se comunicar fluentemente com pessoas, e pode escolher se quer causar ou não o dano de sua Presença Caótica. Um teste de Ocultismo ou Percepção (DT 18 ou 20) requisitado pelo jogador pode revelar que algo está errado com a pessoa.

Ações (3 Ações Padrões e 1 Ação Injusta)

Garras (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +14 (5d10+10 de dano Cortante) | Crítico 9/+2d

Mordida (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +12 (6d10+10 de dano de Perfuração) | Crítico +3d

Mandíbula de Ferro (Livre) - Quando acerta um ataque com sua Mordida, o vampiro real pode fazer a manobra agarrar como ação livre (+13). Enquanto agarrar esse ser, ele não pode usar seu ataque de Mordida.

Devorar o Sangue (Padrão) - Enquanto agarra um ser por Mandíbula de Ferro, o vampiro real pode usar essa habilidade para causar 6d10+10 pontos de dano de Realidade no alvo (Fortitude DT 18 reduz à metade). O vampiro recupera PV igual à metade do dano causado.

Presença Sedutora (Padrão - 9 PP) - O vampiro real utiliza sua presença para manipular pessoas. Escolha até 3 pessoas que possa ver, elas ficam fascinadas com o vampiro real (DT 18 anula).

Transformação (Completa) - O vampiro real derrete em sangue, que se reforma como um morcego. Enquanto gastar uma ação livre no começo de todo turno para manter a transformação, ele não pode usar nenhum outra habilidade, porém recebe deslocamento de voo 30m (20q) e fica de tamanho pequeno.

Usos de Ações Injustas - Uma vez por rodada, o vampiro real pode atacar com Garras ou Mordida como uma ação injusta.

Atacar (Padrão) - Ataque XXX | +X (XdX de dano XXXX)

Minotauro - VD 280 Desafio

Realidade - Espaço

Anomalia - Grande

Presença Caótica - 9d6 (DT 14) | 80%

A forma de um animal enorme, furioso e bípede com mais de três metros, infectado com pústulas nojentas de Realidade e veias pulsantes por um lado inteiro de seu corpo, o Minotauro é originada das lendas da mitologia grega sobre um monstro terrível que habita labirintos.

Em seu braço esquerdo, um enorme machado está fundido em seus ossos e carne, com uma lâmina dupla capaz de destruir o mais resistente dos materiais. É difícil de ver, porém parte de seu peito e corpo tem pequenos fragmentos do elemento de Espaço, brilhando incessantemente. O Minotauro realiza investidas brutais e enfurecidas que são praticamente impossíveis de conter, buscando manter seus alvos cada vez mais empalados em seus enormes chifres, enquanto usa seu instinto bestial para navegar para navegar dentro de seu labirinto caçando suas vítimas para destroçá-las em pequenos pedaços e devorá-las aos poucos.

Atributos

For +6 | Des +4 | Con +6 | Pod +3 | Int -2 | Sab 0 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +5 | Percepção +2

Defesa

Passiva 16 | Fort +13, Ref +9,

Von +5

Saúde

Pontos de Vida - 750 | Machucado - 375

Pontos de Poder - 210

Resistência - Cortante (10),
Balístico, Impacto, Perfurante e
Realidade (20)

Vulnerabilidade - Espaço

Deslocamento - 15m (10q)

Habilidades

Sangue Fortalecedor

O Minotauro está sempre se regenerando. No início de seu turno, recupera 15 PV perdidos.

Escapar da Destrução

A resistência do Enganchado faz com que ele aguente mais golpes do que qualquer outra pessoa. Três vezes por dia, ele pode escolher elevar o resultado de um teste de resistência em um nível.

Ações (4 Ações Padrões e 1 Ações Injusticas)

Chifres (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +19 (5d12+30 de dano perfurante) | Crítico 10/+2d

Machado (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +19 (5d12+30 de dano cortante) | Crítico 10/+2

Amaldiçoar Machado (Movimento - 5 PP) - O Minotauro cospe sangue feito pelo elemento de Realidade em seu próprio machado, fazendo o causar +3d6 de dano de Realidade e ter +2 em testes de ataque durante 1d4+1 turnos com o seu machado.

Cravar Chifres (Livre - 10 PP) - Se fizer uma investida com seus chifres e acertar o ataque, o Minotauro crava seus chifres no alvo, que fica agarrado. Enquanto mantém um ser agarrado dessa forma, o Minotauro não pode atacar com seus chifres. Porém, no final de cada turno da vítima na qual ela ainda esteja agarrada pelos chifres, elas 2d10 + 10 pontos de dano de Realidade.

Investida (Completa - 10 PP) - O Minotauro faz uma investida em linha reta que acerta o primeiro alvo e pega os que estão de trás. Todo tem que fazer um teste de reflexos (DT 12) ou tomar 4d8+8 de dano de impacto e o primeiro alvo faz um teste de luta contra o Minotauro, se falhar, ele fica agarrado e o Minotauro realiza um ataque de chifres contra ele.

Poça de Sangue (Movimento) - O Minotauro cria uma poça de sangue misturada com fragmentos de espaço e passa através da poça, se teletransportando em alcance longo para ir atrás de seus alvos.

Uso de Ações Injustas - Uma vez por rodada, o minotauro pode utilizar Machado no final do turno de outro ser como sua ação injusta.



Terno Vermelho - VD 400 Calamidade

Realidade - Poder - Caos

Anomalia - Médio

Presença Caótica - 12d8 (DT 25) | Impossível Ignorar

Em uma antiga cidade, lendas e histórias eram contadas por diversas pessoas de um ser de pura maldade, buscando pessoas para enganar e contaminar com sua vontade insana e matando aqueles que impõem a ele, nunca limpando as suas vestimentas do sangue e entradas dos corpos. Ele já recebeu diversos nomes, porém o mais conhecido entre todos eles tem de ser o Terno Vermelho.

O Terno Vermelho é uma das manifestações mais poderosas do elemento da Realidade em nosso universo, sendo considerado um ser extremamente perigoso para qualquer um que saibam de sua força, buscando sempre evitar um confronto direto com esse ser do sangue.

Mas não se engane, o Terno Vermelho em si é apenas uma das versões desse ser que habita a terra em busca de outras pessoas que tenham tanta sede de sangue quanto a Realidade, onde a versão atual desta anomalia a busca como um novo receptáculo do Caos.

Muitos tentaram, porém é praticamente impossível controlar, derrotar, ou aprisionar esta Anomalia. Mesmo que em algum momento ela chegue a ficar presa, ela sempre volta, fazendo com que seres a sua volta eventualmente a liberte pela emoção e força da Realidade.

As pessoas que não sabem sobre o Inexistente costumam confundir este ser com a crença popular do Diabo, porém, não seria um engano em dizer que encontrar este ser é equivalente a ter sua vida destruída.

Terno Vermelho é um ser esperto e sagaz, ele pode estar em meio a diversas pessoas e se passar por algum atraente e encantador, apenas buscando mais

vítimas para seu culto sanguinário, em busca de venerar a Aberração. Porém não se engane, ele não tem busca nenhuma em ser grandioso e misteriosa, se algo invoca o seu interesse, ele será um dos primeiros a chegar em um local em busca de seu objetivo.

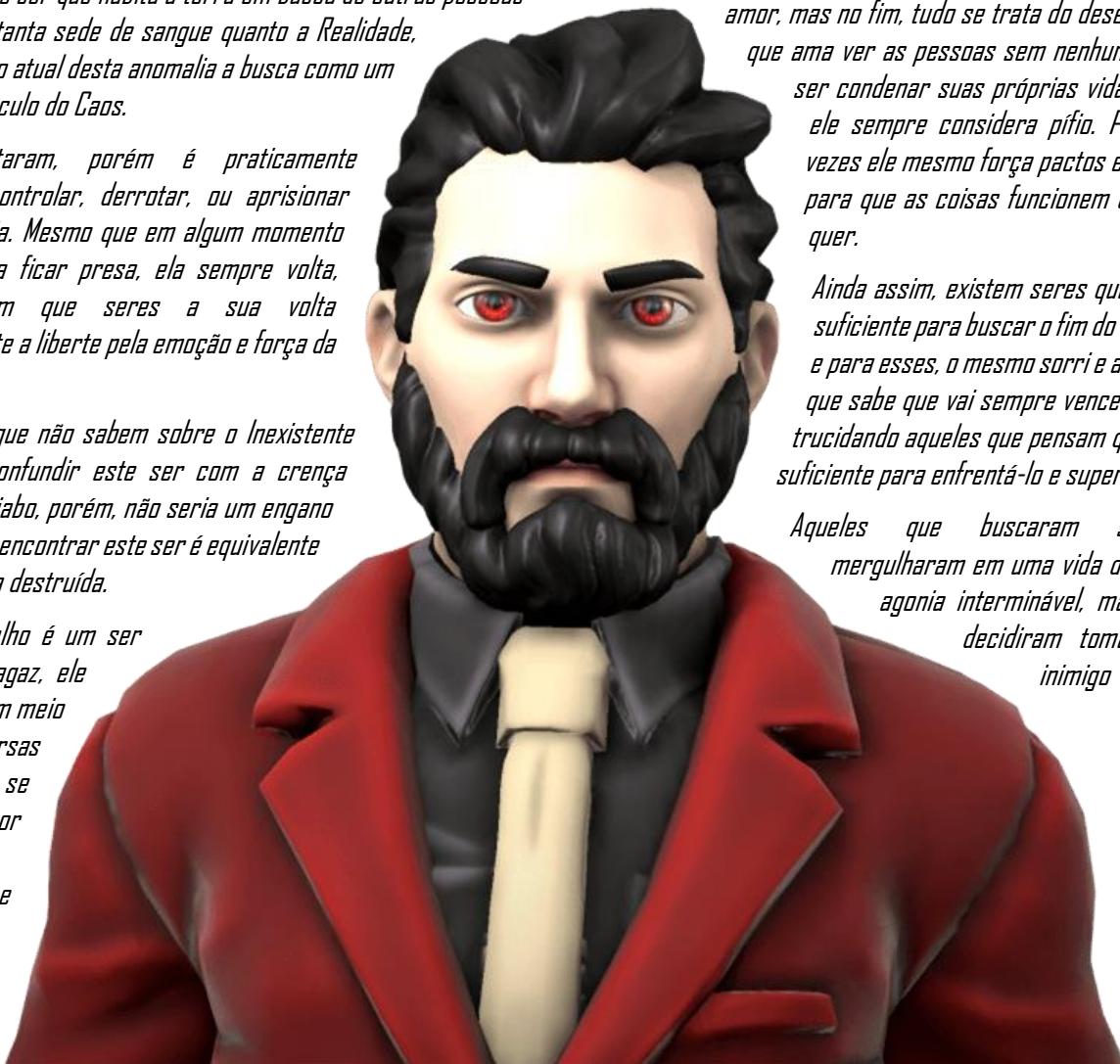
Sua presença está sempre relacionada a personalidades com estados mentais e emocionais extremos e transtornados. Ele se alimenta de sentimentos de raiva e ódio extremos, ficando mais forte quando interage com eles e sempre tentando entender e nivelá-los.

Gracias a isso, através de todas as vezes que conseguiu experienciar e se alimentar da dor e destruição, o Terno Vermelho recebeu um dos poderes mais absurdos de todo o universo: o Pacto. Em si, não existem restrições no que pode ser pedido no pacto, porém saiba que não importa como, o Terno Vermelho vai sempre sair ganhando. Muitas pessoas tentam enganá-lo para saírem em vantagem, porém sempre, algo entre as linhas do Pacto faz com que ele saia vencedor.

Não se sabe o que leva alguém a pedir ajuda para um dos seres mais impiedosos e blasfemos, talvez seja arrogância, soberba ou amor, mas no fim, tudo se trata do desespero para ele, que ama ver as pessoas sem nenhuma opção a não ser condenar suas próprias vidas por algo que ele sempre considera pífio. Porém, algumas vezes ele mesmo força pactos em alguns seres para que as coisas funcionem do jeito que ele quer.

Ainda assim, existem seres que são astutos o suficiente para buscar o fim do Terno Vermelho e para esses, o mesmo sorri e aprecia uma luta que sabe que vai sempre vencer, humilhando e trucidando aqueles que pensam que são fortes o suficiente para enfrentá-lo e superá-lo.

Aqueles que buscaram sua simpatia mergulharam em uma vida de abstinência e agonia interminável, mas aqueles que decidiram tomá-lo como um inimigo acabaram por sofrer consequências que consideraram piores do que a morte.



Atributos

For +11 | Des +7 | Con +9 | Pod +7 | Int +5 | Sab +6 | Car +1

Sentidos

Iniciativa +19 | Percepção +10

Defesa

Passiva 25 | Fort +17, Ref +15, Von +13

Saúde

Pontos de Vida - 1666 | Machucado - 833

Pontos de Poder - 666

Imunidade - Condições físicas

Resistência - Balístico, Impacto, Perfurante e Realidade (40) e Dano (20)

Vulnerabilidade - Espaço

Deslocamento - 18m (12q)

Habilidades

Sorrateiro

O Terno Vermelho é um ser que gosta de fazer pactos e analisar pessoas em condições terríveis, porém não pode fazê-las sem que se aterrorize com sua presença. Por isso, ele pode escolher não ativar sua Presença Caótica quando encontra um personagem.

Destruir a Cronologia

A intensidade do sangue e destruição é a única coisa capaz de quebrar as correntes do destino do *Tempo*.

O Terno Vermelho pode solucionar qualquer Verdade Absoluta de qualquer pessoa ou anomalia do elemento de *Tempo*.

Sangue Escarnecidio

O sangue nunca para de percorrer no corpo do Terno Vermelho, sempre o fazendo sofrer uma dor constante que ao mesmo tempo o revigora. O Terno Vermelho recupera 50 PV no início de cada um de seus turnos. Além disso, seu modificador para todos os testes de perícia baseados em Força, Constituição e Carisma é +15 e para os demais atributos, é +10.

Ações (5 Ações Padrões e 3 Ações Injustas)

Arma Sangrenta (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +20 (7d12+50 de dano de Realidade) | Crítico 10/+2d

Garras (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +20 (7d10+50 de dano de cortante) | Crítico 10/+2d

Disparo de Sangue (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +20 (7d10 + 42 de dano de Realidade) | Crítico 10/+2d

Anular Poder (Reação - 6 PP) - Após uma das usuárias da força do Terno Vermelho ser derrotada e retirada do conjunto da Realidade, uma porção de seu poder se instaurou junto a força deles, fazendo com que ele possa anular um poder sendo conjurado em alcance longo apenas ao olhar.

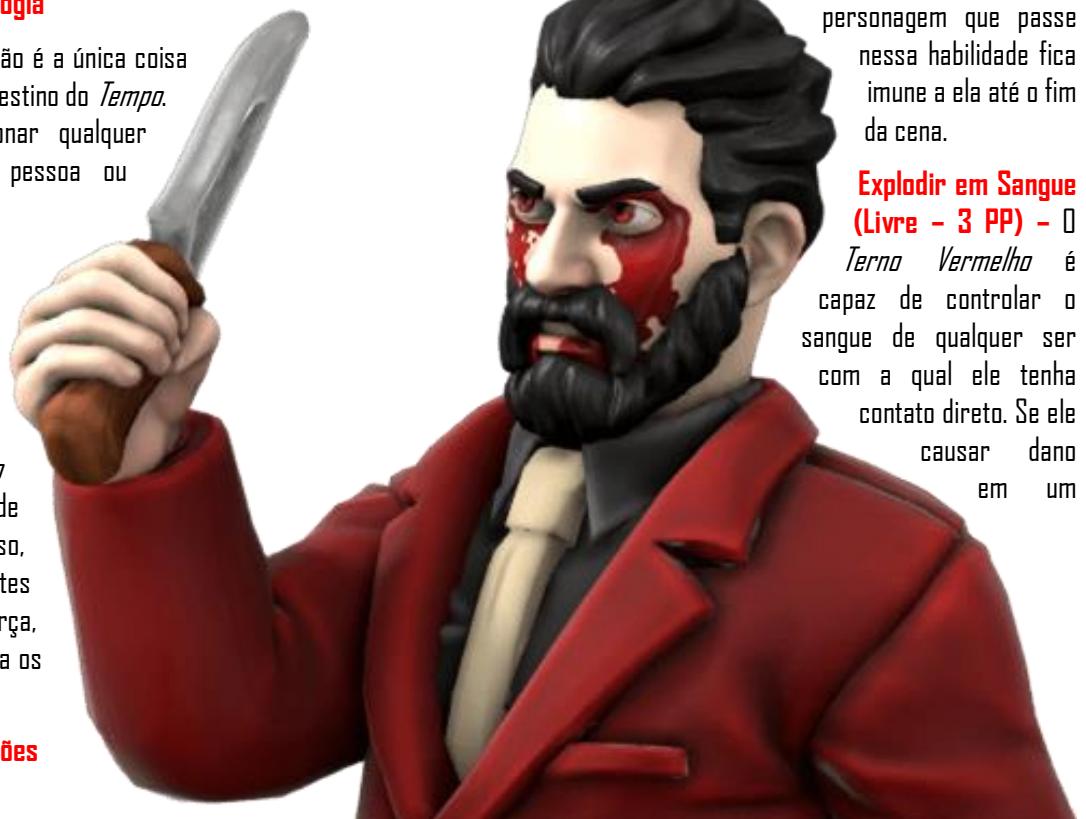
Descarnar Absoluto (Padrão - 20 PP) - O Terno Vermelho faz com que um ser que esteja tocando seja descarnado por completo, sofrendo 20d10 + 100 pontos de dano de Realidade (Fortitude 25 reduz o dano pela metade). Um ser que morra para essa habilidade vira uma poça de sangue no chão. Essa habilidade só pode ser usada uma vez por cena.

Desejar a Destruição (Completa - 20 PP) - Junto do Terno Vermelho, existem sempre uma áurea de ódio e destruição, juntada após décadas de caos que causou. Ele pode escolher expandir essa áurea para que todos os seres em 100m em uma fúria de sangue e comecem a atacar outros seres em alcance curto a escolha dele (Vontade 25 evita). Um personagem afetado por esta habilidade deve usar sua ação com o maior potencial de dano, porém não pode

utilizar poderes. Um personagem que passe nessa habilidade fica imune a ela até o fim da cena.

Explodir em Sangue (Livre - 3 PP)

O Terno Vermelho é capaz de controlar o sangue de qualquer ser com a qual ele tenha contato direto. Se ele causar dano em um



personagem usando sua arma sangrenta, ou se tocar diretamente em uma ferida de um personagem, ele causa 10d6 pontos de dano de Realidade. O *Terno Vermelho* pode usar esta habilidade duas vezes por turno.

Onda de Sangue (Ação Completa - 20 PP) - *Terno Vermelho* faz com que uma onda violenta e brutal de sangue avance em uma linha de 36m com 9m de largura, fazendo com que todos sofram com a Realidade. Seres no alcance sofrem 6d12 + 40 de dano de Realidade e ficam sangrando (Fortitude 25 reduz o dano pela metade e evita a condição).

Pacto (Padrão - X PP) - O *Terno Vermelho* oferece um pacto a um ou mais alvos, um pacto de sangue. Se o pacto for aceito, o *Terno Vermelho* irá cumprir o que foi prometido, normalmente com resoluções distorcidas. Em troca, o alvo sofre 10d6 de dano de sanidade máxima e, se enlouquecer como resultado, se torna obcecado pela Realidade pelo resto da sua vida. Em si, o *Terno Vermelho* não pode forçar ninguém a aceitar um pacto, a pessoa tem que estar disposta a fazer, porém ele pode criar situações onde seja impossível ela não aceitar, ficando entre a vida e a morte.

Recobrar Sangue (Movimento - 12 PP) - O *Terno Vermelho* tem a capacidade de recuperar as suas energias com o sangue de outros seres. Se um ser estiver morrendo e adjacente a ele, pode executá-lo para recuperar 2d10+10 de pontos de vida e 2d6 + 6 de pontos de poder.

Sangrar (Livre - 6 PP) - Se o *Terno Vermelho* acertar um ataque com suas garras, pode fazê-lo sangrar. Um personagem com um sangramento sofre vulnerabilidade em Realidade até parar o sangramento. Fazer isso requer uma ação padrão e causa 5d10 de dano de Realidade. O *Terno Vermelho* só pode deixar um ser sangrando por vez.

Senhor do Sangue (Livre - 20 PP) - Uma vez por cena, o *Terno Vermelho* pode invocar e controlar uma ou mais anomalias de Realidade cujo VD total somado seja até 380. As criaturas aparecem em alcance médio do *Terno Vermelho* e agem a partir da próxima rodada, no turno do *Terno Vermelho*, seguindo à vontade dele.

Transportar pelo Sangue (Movimento - 6 PP) - O *Terno Vermelho* pode se movimentar através do sangue, inclusive daquele que esteja saindo de dentro de um personagem. Com uma ação de movimento, o *Terno Vermelho* pode se deslocar para qualquer espaço que tenha uma grande quantidade de sangue exposta ou adjacente a um personagem machucado ou morrendo.

Ascensão do Ódio - Circo do Diabo (Padrão - 20 PP - 5 PP por rodada) - *Terno Vermelho* expande seu próprio núcleo elemental, fazendo com que uma esfera de 36m de diâmetro se estenda ao seu redor. Dentro dessa área, um circo feito totalmente de carne

e sangue é mantido, enquanto um conserto insano é feito aos fundos, um verdadeiro show de horrores. Enquanto um ser estiver nessa área, no começo de seus turnos sofre 3d6 de dano de sanidade e deve fazer um teste de Vontade (DT 25), caso falhe, deve atacar o ser mais próximo com o máximo de potencial de dano. Todas as habilidades de *Terno Vermelho* são aprimoradas, causando +2d em rolagens de dano e aumentado em +2 a dificuldade para resisti-las. A Ascensão dura uma quantidade de rodadas igual ao valor de Poder de *Terno Vermelho*. Após usar, o *Terno Vermelho* não pode usar suas habilidades ativas durante 5 rodadas.

Verdade Absoluta

O *Terno Vermelho* é extremamente poderoso e nunca deve ser enfrentado despreparado e muito menos não bem equipado. Porém depois de séculos o enfrentando, uma mulher que teve o azar de se envolveu com ele teve forças o suficiente para criar um equipamento capaz de matá-lo, a "Adaga Escarlate".

Quando atingido pela adaga, ele perde metade de suas resistências a dano, imunidade a condições físicas, seus testes de resistência sofrem -5 e perde as habilidades Desejar a Destruição, Pacto e Senhor do Sangue.



O Rio do Inferno - VD 500 Calamidade

Realidade - Poder

Anomalia - Colossal (veja Mar de Sangue)

Presença Caótica - Id10 (DT 30) | Impossível Ignorar

Reza a lenda que um homem, corrompido pelo desejo insaciável de poder, invocou uma entidade das profundezas do Inexistente. Seu nome foi esquecido, apagado pelo próprio pacto que selou sua condenação. Dizia-se que ele ansiava por vingança, por destruição, por algo além do que o mundo poderia lhe oferecer. E, então, ele clamou pelo Diabo.

Não se sabe se era uma entidade infernal ou algo ainda pior, mas a resposta veio em forma de uma maldição. O preço pelo pacto era sua própria existência: ele se tornaria a fonte do caos. Seu corpo foi tragado pelas trevas e, onde antes havia carne e ossos, restou apenas um mar de sangue. Assim nasceu o Rio do Inferno, uma ferida aberta entre a realidade e o abismo.

O Rio do Inferno não é apenas um rio; é um predador. Sua superfície pulsante e carmesim esconde um destino pior do que a morte. Quem nele submerge não apenas se afoga, mas tem seus pulmões invadidos por um líquido vivo, faminto. O sangue se infiltra, sufoca, devora de dentro para fora. Os que sucumbem a essa maldição desaparecem de modo absoluto, pois seu corpo é corrompido pela Realidade do Inexistente. Dias depois, algo diferente ressurge em seu lugar: uma anomalia.

Atributos

For - | Des - | Con - | Pod +II | Int - | Sab - | Car -

Habilidades

Mar de Sangue

O Rio do Inferno não é uma anomalia comum. Ele não tem PV e não faz testes. Além disso, ela se manifesta como uma enorme massa de sangue que cobre uma área extensa, normalmente do tamanho de um raio ou maior.

Devorar Pulmões

Seres submersos no Rio do Inferno seguem regras de afogamento diferente do normal. No começo de cada rodada que permanecer submerso no Rio do Inferno, você deve fazer um teste de Fortitude (DT 8 + 2 por teste anterior). Em uma falha, o sangue invade seus pulmões, resultando na perda de 2d8 PV no começo de cada

rodada, +2d8 PV por rodada adicional que permanecer submerso (Fortitude DT 30 reduz à metade). Um ser reduzido a 0 PV por conta deste efeito morre instantaneamente, tendo seu interior devorado pela Realidade. Id3 cenas depois disso, o corpo se transformará em uma anomalia de Realidade de acordo com o mestre.

Portão do Inferno

O Rio do Inferno é uma passagem direta do Universo para a Realidade moldada no Inexistente. No começo de cada dia, uma certa quantidade de anomalias de Realidade de VD 20 surgem. Para cada dia adicional, a VD aumenta em +20, até um máximo de 580. De VD 20 a 160, 6 anomalias surgem. De VD 180 a 260, 5 anomalias surgem. De VD 280 a 360, 4 anomalias surgem. De VD 380 a 500, 3 anomalias surgem. De VD 520 a 580, apenas 1 anomalia surge. No 30º dia da manifestação da anomalia, todo o sangue que forma o Rio do Inferno se condensa em uma única anomalia, dissipando o Rio do Inferno e dando origem à Aberração, acordando-a de seu sono profundo. Anomalias que surjam dessa habilidade não podem ter Verdade Absoluta (exceto a Aberração).

VERDADE ABSOLUTA DO RIO DO INFERNO

O Rio do Inferno nasceu de um sentimento de ódio, poder e um pacto, uma pessoa que desejou trazer o inferno para a terra. Essa pessoa, então, dá a origem a manifestação do Rio do Inferno, imune a seus efeitos, porém presa na mais profunda parte dele.

A única forma de dissipar o Rio do Inferno antes que a Aberração acorde é encontrando essa pessoa e eliminando-a com uma manifestação de Espaço de poder extraordinário. Se isso acontecer, o Rio do Inferno será dissipado.

Nome da Anomalia - VD XXX Patamar

Realidade - Outros

Anomalia - Tamanho

Presença Caótica - XdX (DT XX) | XX% Ignora

Lore

Atributos

For +X | Des +X | Con +X | Pod +X | Int +X | Sab +X | Car X

Sentidos

Iniciativa +X | Percepção X

Defesa

Passiva XX | Fort +X, Ref +X, Von +X

Saúde

Pontos de Vida - XXXX | Machucado - XXXX

Pontos de Poder - XXX

Imunidade - X

Resistência - X

Vulnerabilidade - Espaço

Deslocamento - Xm (Xq), Xm

Perícias

Perícia XX

Habilidades

Nome

Descrição

Ações (X Ações Padrões e X Ação Injusta)

Atacar (Padrão) - Ataque XXX | +X (XdX de dano XXXX)

Anomalias de Alma

Especros - VD 20 Comum

Alma

Anomalia - Médio

Presença Caótica - 2d6 (DT 7) | 15% Ignora

Seres que sofreram mortes terríveis, que não foram capazes de não ficar agonizados enquanto morriam, geralmente vindo de incêndios ou torturas, fazendo com que suas almas se mantêm em nosso Universo, com a Alma ainda os mantendo para que outros sofram as mesmas consequências.

Os Espectros tem uma forma plasmática, emitindo uma luz similar a um fogo ciano, porém extremamente atrativo, onde algumas pessoas não conseguiram aguentar e acabaram encostando, apenas para serem possuídos pela anomalia.

Essa anomalia é esguia, ela busca sempre parecer inofensiva para que possa enganar os seus alvos, antes de tentar mata-los da pior forma possível!

A boatos que uma das frases mais icônicas sobre o elemento de Alma foi de sobreviverem a possessão de um dos Espectros, que notaram que no fim.

"Sofrer é Viver"

Atributos

For 0 | Des +4 | Con 0 | Pod +1 | Int 0 | Sab 0 | Car +2

Sentidos

Iniciativa +6 | Percepção +3

Percepção as Cegas, Visão no Escuro

Defesa

Passiva 8 | Fort -4, Ref +5, Von 0

Status

Pontos de Vida - 30 | Machucado 15

Pontos de Poder - 10

Resistência - Balístico, Cortante, Impacto, Perfurante (5) e Alma (10)

Vulnerabilidade - Mente

Deslocamento - 6m (8q)

Perícias

Diplomacia +6, Enganação +6 e Intimidação +6

Habilidades

Atrair e Destruir

O Espectro busca primeiro atrair os seus alvos, assimilando uma forma transparente mais inofensiva para poder atacá-los, enquanto ninguém desconfiar desta forma, os seres são considerados desprevenidos para o Espectro e tem -2 no teste de Possessão Forçada.

Ações

Garra Espectral (Padrão) - Ataque corpo a corpo +5 (Id10 + 3 Alma)

Possessão Forçada (Completa - 3 PP) - O Espectro tenta se forçar para dentro do espírito de um alvo adjacente, o possuindo (Vontade DT 8 evita). Enquanto estiver possuindo alguém, o Espectro pode atacar ou

fazer qualquer ação que não seja ofensiva para o alvo diretamente. Dano sofrido enquanto estiver nesse estado é compartilhado entre o Espectro e o alvo possuído, sendo dividido. O alvo sofre 1d6 de dano de sanidade e deve repetir o teste no final de seu turno, com +1 para cada teste falhado.



Vermillion - VD 40 Comum

Alma - Tempo - Poder

Anomalia - Média

Presença Caótica - 4d6 (DT 6) | 30% Ignora

O desejo de satisfazer as necessidades carnais fazem parte da vida dos seres humanos desde os primórdios. As pessoas realizam os piores dos atos tudo por uma única noite de prazer e a Alma e o Tempo perceberam disso e decidiram montar anomalias capazes de se aproveitar destas pessoas, criando os Vermillions, ou Aparadores de Desejos.

Para quase todas as pessoas, essas criaturas não são diferentes de pessoas comuns, exceto pela beleza profunda que possuem, junto com roupas lindas e qualquer outro pertence lindo, chamando a atenção de qualquer um que as vejam, geralmente aparecendo em festas ou outros lugares que pessoas solitárias e luxuosas poderiam estar. No começo, são extremamente chamativas e simpáticas, demonstrando interesses em comum com as suas vítimas, fazendo-as se apaixonar perdidamente.

Após estabelecer a conexão com seu alvo, Vermillion vai fazendo cada vez mais parte de seu dia a dia, fazendo a pessoa não ir em eventos com familiares e amigos para ficar com a anomalia e enquanto isso ocorre, o alvo começa a ficar cada vez mais velho, perdendo a energia potencial que teria em outros relacionamentos, alimentando o Tempo e tendo seus sentimentos roubados, alimentando a Alma.

Por mais que envelheça muito mais rápido, o alvo não consegue perceber isso, a paixão que sente por Vermillion parece simplesmente tirar qualquer senso de preservação própria, podendo até mesmo brigar com seus amigos queridos caso alguém tente enfrentar a persona de Vermillion.

Quando finalmente chega próximo da sua morte pela velhice, Vermillion mostra a sua verdadeira forma, ainda mantendo as suas roupas e trejeitos atraentes, porém de seus olhos e boca, vermes putrídios e nojentos começam a ser despejados na boca do seu alvo, que começa em seus momentos finais perceber o erro terrível que cometeu a deixar essa monstruosidade entrar em sua vida.

Atributos

For 0 | Des +2 | Con 0 | Pod +2 | Int 0 | Sab 0 | Car +3

Sentidos

Iniciativa +4 | Percepção +3

Percepção as Cegas, Visão no Escuro

Defesa

Passiva 10 | Fort -2, Ref +2, Von +6

Status

Pontos de Vida - 120 | Machucado 60

Pontos de Poder - 10

Resistência - Balístico, Cortante, Impacto, Perfurante (8) e Alma e Tempo (15)

Vulnerabilidade - Mente

Deslocamento - 9m (6q)

Perícias

Atuação +7, Diplomacia +7, Enganação +7 e Intimidação +7

Habilidades

Esconder Aparências

Vermillion tem a aparência de uma pessoa extremamente linda e chamativa para todos. Ela recebe vantagem em testes que envolvam o atributo de Carisma. Adicionalmente, uma vez por cena, pode automaticamente passar em um teste que envolva seu alvo e todas as pessoas que possam achar atraente recebem -2 em testes de ataque e testes de resistência contra Vermillion.

Transe do Desejo

Quando uma pessoa tem contato prolongado com Vermillion, começa a ter desejos por ela, sejam carnais ou platônicos. A pessoa deve fazer um teste de Vontade (DT 15) ou entrara no transe, ficando obcecado com Vermillion. Enquanto o alvo estiver no transe, ele não pode realizar ações ofensivas contra Vermillion e também tentará a defender em quaisquer situações hostis da melhor forma que puder.

Ações (1 Ação Padrão)

Cuspir Vermes (Padrão) - Ataque a distância curta | +8 (2d8+4 Tempo)

Comandar (Livre - 1 PP) - Vermillion pode ordenar qualquer personagem que esteja em um transe com ela, que tem seu turno

controlado por Vermellion. Um teste do alvo de Vontade contra a Diplomacia de Vermellion sucedido evita o controle.

Sugar Energia Potencial (Padrão) - Vermellion busca se fortalecer retirando a energia potencial de seus alvos, podendo usar esta habilidade em pessoas adjacentes. Quando usa esta habilidade em um ser que esteja em um transe, ele perde 1 ano de sua vida, ficando visivelmente mais velho e Vermellion ganha 1 PP. Em alvos normais, a pessoa sofre 3d8 de dano de Alma (Vontade DT 10 reduz a metade).

Verdade Absoluta

A principal arma de Vermellion é o isolamento emocional e a manipulação do desejo, fazendo a vítima esquecer sua vida anterior. No entanto, o que Vermellion não pode apagar são os laços verdadeiros que o alvo teve antes de conhecê-lo.

Para achar a Verdade, alguém próximo à vítima precisa fazê-la se lembrar de um amor sincero - seja romântico, familiar ou fraternal. Fotografias antigas, cartas, memórias de infância ou mesmo uma música significativa podem quebrar a ilusão e revelar a verdadeira forma da anomalia. Em termos mecânicos, fazer isso é considerado um Teste Estendido que os personagens tem de chegar a até sete sucessos contra a DT 12. Os testes variam em testes de Diplomacia, para conversas sobre o passado, Atuação para músicas favoritas ou até mesmo Investigação mostrando as mudanças de comportamento do alvo.

Uma vez que foi descoberto, Vermellion tentará de todas as formas matar o seu alvo para finalizar o que começou e o alvo sairá do transe.

Estátua Chorosa - VD 100 Desafio

Alma - **Realidade** - Poder

Anomalia - Média

Presença Caótica - **5d6 (DT 8)** | 35% Ignora

Algumas brigas, momentos horríveis e até mesmo assassinatos apenas são vistos por pessoas que demonstram emoções, mas não sentem nenhuma delas, as estátuas, criadas a partir do ato de transpirar a mais pura das emoções em algo físico, porém a Alma decidiu que o destino de apenas estar presente e não poder sentir nada era muito cruel e decidiu criar as Estátuas Chorosas.

Normalmente uma estátua de um homem ou de uma mulher com cores acinzentadas e impressões de lamento, sempre colocando as suas mãos ou algum outro objeto onde seria seus olhos. É difícil de notar quando uma Estátua se tornou uma anomalia, porém caso perceba que lágrimas douradas começem a escorrer de seus olhos, não pare de o enxergar, ele começou a caçada.

Ele não se move com seu corpo, porém consegue atingir uma velocidade sobrenatural enquanto se arrasta com aquilo que está o segurando, atropelando qualquer um que não esteja olhando para ele, por isso, não é incomum de ver apenas uma poça de sangue ao lado deles.

Atributos

For +4 | Des +5 | Con 0 | Pod +1 | Int 0 | Sab +3 | Car +2

Sentidos

Iniciativa +5 | Percepção +8

Defesa

Passiva 10 | Fort +4, Ref 0, Von +4

Status

Pontos de Vida - 200 | Machucado 100

Pontos de Poder - 63

Imunidade - Dano

Vulnerabilidade - Mente

Deslocamento - 12m (9q)



Perícias

Diplomacia +6, Enganação +6 e Intimidação +6

Habilidades

A Dor que Cura

Sempre que presencia algo extremamente sentimental, como brigas ou alguém chorando, a Estátua Chorosa recupera 3 PP. Além disso, ela tem Cura Acelerada 5.

Choro Da Estátua

Presenciar eventos horríveis faz com que a lamentação e agonia fortaleça a Estátua Chorosa. Durante uma cena, caso algum tipo de briga, discussão ou outro sentimento forte tenha sido presenciado pela Estátua Chorosa, ela começa a chorar lágrimas douradas, permitindo-a realizar as suas ações normalmente. Caso não tenha visto nada, ela fica petrificada.

Direção Linear

A Estátua Chorosa apenas pode se mover em linha reta, não podendo fazer curvas com o seu movimento.

Incapaz de Sentir

A Estátua Chorosa é incapaz de sentir as coisas como as outras pessoas. Duas vezes por cena, a Estátua Chorosa pode elevar um teste de resistência em um nível.

Olhe para mim

A Estátua precisa que as pessoas olhem para ela, ou se não ficará irritada e tentara usurpar aqueles que não buscam reconhecer a verdadeira arte. Se um personagem não estiver vendo a Estátua Chorosa, ele fica desprevenido contra ela e a mesma pode realizar ações ofensivas contra ela.

Ações (2 Ações Padrões e 1 Ação Injusta)

Encontro Repentino (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +10 (2d10+11 Impacto) | 9/+2d

Arrastar no Chão (Livre - 3 PP) - Quando acerta um ataque com Encontro Repentino, a Estátua Chorosa ataca de forma diferente mesmo sem se mover e machuca o alvo. Ele fica caído e sangrando (Fortitude DT 10 evita).

Piscar (Padrão - 6 PP) – A Estátua Chorosa pode, até três vezes por cena, se teletransportar em alcance longo, mesmo não tendo visão do local. Se surgir adjacente a outro ser, ele sofre um susto com a aparição repentina, sofrendo 3d6 pontos de dano Mental. Ela pode usar esta ação mesmo se não tiver visto nada de emocionante.

Sinta a Dor (Padrão - 6 PP) – A dor que foi presenciada pela Estátua Chorosa pode ser compartilhada e apreciada por outras pessoas. Todos em alcance médio que esteja o olhando sofrem 4d6 de dano Mental (Vontade DT 8 reduz à metade).

Verdade Absoluta

A Estátua pode ser um inimigo formidável pois ela não pode sofrer nenhum tipo de dano, porém a solução para derrotá-la está naquilo que a faz completa, a visão. Ela precisa que os outros a vejam para fazer as suas ações, porém caso a mesma esteja se vendo, ela começa a sentir e por sentir, se sente vulnerável contra as coisas normais.

Enquanto a Estátua Chorona estiver se vendo, seja por um espelho ou outra superfície reflexiva grande, ela perde a sua imunidade a dano.

Escutado - VD 180 Desafio

Alma - Transformação - Poder

Anomalia - Média

Presença Caótica - 6d6 (DT 14) | 55% Ignora

Originado de alguém que escutou a "Melodia Espiral", uma música paranormal proibida capaz de enlouquecer completamente alguém que a ouve por completo - o escutado é um corpo humanoide retorcido e magro. Essa criatura anda de forma quadrúpede e bizarramente invertida, com uma cabeça capaz de se desprender do corpo original deixando um rastro de Lodo vomitado.

Atributos

For +2 | Des +5 | Con +4 | Pod 0 | Int 0 | Sab +3 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +8 | Percepção +6

Defesa

Passiva 16 | Fort +3, Ref +9, Von +6

Status

Pontos de Vida - 300| Machucado 150

Pontos de Poder - 45

Resistência - Dano

Vulnerabilidade - Mente

Deslocamento - 12m (8q)

Habilidades

Multiplicação Melódica

No início do turno do *Escutado*, se ele está ouvindo a melodia de sua criação, manifesta sua cópia em um ponto a sua escolha em alcance curto. A cópia possui 150 PV, não tem imunidade a dano e age junto com o *Escutado* original, a partir do próximo turno dele. As cópias também possuem essa habilidade, gerando novas cópias caso aplicável.

Ações (Possui 3 Ações Padrões e 1 Ação Injusta)

Mordida (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +9 (4d6 + 10 perfurante)

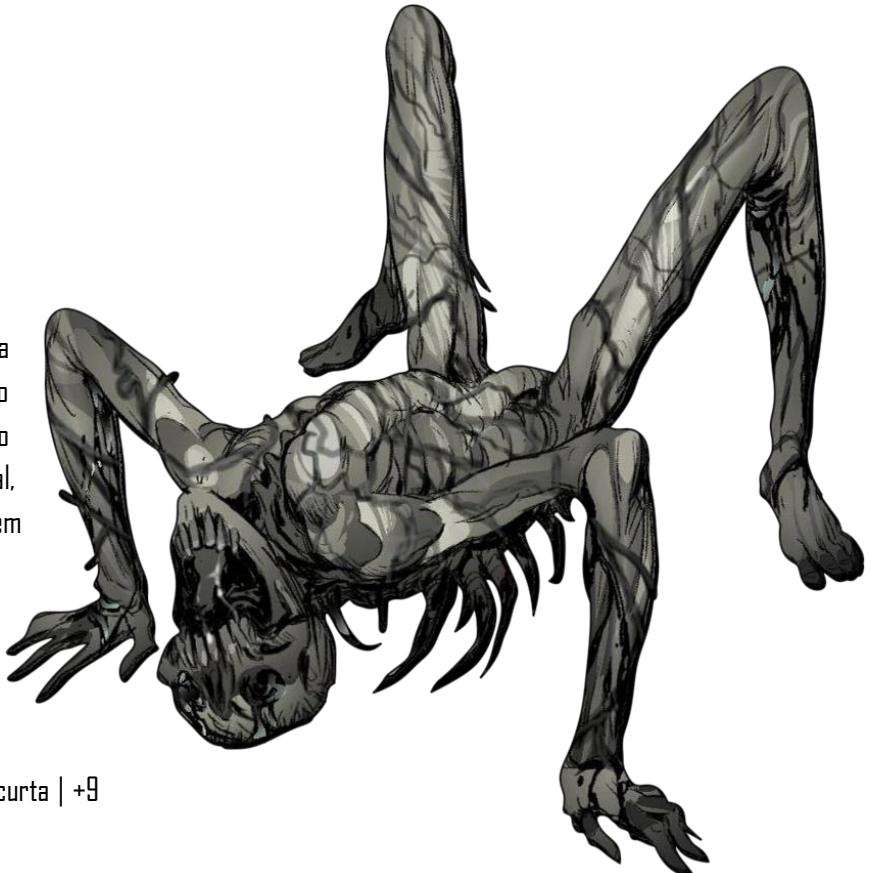
Cabeça Arremessada (Padrão) - Ataque a distância curta | +9 (1d12 + 10 impacto)

Vomitar Lodo (3 PP) - Uma vez por cena, na primeira rodada após ser manifestada, cada cópia do escutado despeja um jorro de Lodo em um ser em alcance curto. O alvo sofre 4d10+10 pontos de dano de Alma e fica lento até o fim da cena (Reflexos DT 14 reduz o dano à metade e evita condição).

Uso de Ações Injustas - Uma vez por rodada, o *Escutado* pode utilizar *Mordida* ou *Cabeça Arremessada* no final do turno de outro ser como sua ação injusta.

Verdade Absoluta

Tocar a melodia do *Escutado* exige gastar uma ação padrão e passar em um teste de Atuação (DT 12) por rodada, ou ligar um aparelho como um rádio ou celular que possua essa música. Enquanto a melodia estiver tocando, o *escutado* ficará se multiplicando. Porém, se escutar por 4 rodadas ininterruptas, perde sua imunidade a dano até o fim da cena e pode enfim ser derrotado.



Receptáculo Perdido - VD 200 Desafio

Alma - Poder

Anomalia - Média

Presença Caótica - 6d6 mental (DT 15) | 60% Ignora

A Mente pode atravessar barreiras inacreditáveis, e uma delas é a capacidade de transferir os pensamentos e a própria mente de uma pessoa para um objeto, onde um dos objetos mais famosos por ser usado por transferência de mentes são os eletrônicos, criando uma espécie de inteligência artificial forçada, onde a pessoa fica permanentemente presa nessa prisão tecnológica.

Mas... e quanto ao corpo que foi deixado para trás? E as gravuras e todos os momentos que foram passados dentro daquele corpo, os resquícios de todas essas vivências não podem ficar para trás, eles procuram voltar permanentemente para aquele que fazia sentir tudo isso, se tornando um Receptáculo Perdido. Vivendo vazios, esses seres usados pela Alma vagam infinitamente em busca de sentir algo novamente, seja o amor de uma mãe, uma raiva de um bandido, tristeza de uma viúva ou violência brutal. Qualquer sentimento extremo e improvável é apreciado pela anomalia, que deseja atribuir esses sentimentos para si, ou buscá-lo de volta.

Não se sabe muito bem o quê a anomalia faz após recuperar esses sentimentos. O que é falso não pode replicar o que é real, mas impulsionam a busca pelo preenchimento de um vazio aparentemente eterno.

Algumas teorias dizem que a anomalia continua vagando em busca de onde sua mente deveria estar, procurando encontrar o responsável pela sua transformação, e alguma forma de ter sua mente de volta efetivamente, mesmo que isso signifique continuar usando da brutalidade e a improbabilidade do caos.

Atributos

For +5 | Des +2 | Con +1 | Pod +2 | Int +1 | Sab +4 | Car +2

Sentidos

Iniciativa +8 | Percepção +3

Visão no Escuro

Defesa

Passiva 17 | Fort +5, Ref +10, Von +1

Status

Pontos de Vida - 400 | Machucado 200

Pontos de Poder - 100

Resistência - Balístico, Cortante, Impacto, Perfurante (10) e Alma (20)

Vulnerabilidade - Mente

Deslocamento - 12m (8q)

Habilidades

Instinto Incansável

O receptáculo só tem um único propósito: recuperar seus sentimentos reais, e enquanto não chegar até lá, roubar os sentimentos de seus alvos. Ela possui duas contagens de iniciativa e sempre que realizar um acerto crítico com suas pancadas vazias, pode proferir um ataque extra a outro alvo adjacente. Além disso, pode realizar investidas como ação padrão, ao invés de ação completa. Se a anomalia for reduzida a 0 PV, ela suga os sentimentos do último alvo que a atacou (mesmo que já tenha o feito na cena), e volta ao normal com metade de seus PV em 1d3 rodadas. Resolvendo a Verdade Absoluta é a única forma de fazer a criatura descansar de uma vez por todas.

Ações

Pancada Vazia (Padrão) - Ataque corpo a corpo x2 | +13 (4d10 + 10 Alma)

Esvaziar Mente (Livre - 6 PP) - Se acertar um ataque de suas pancadas vazias em um ser, o receptáculo pode segurar seu rosto, agarrando-o (teste +11) e sugar seus sentimentos. Role 1d4 para determinar qual sentimento é roubado e seus efeitos no alvo (ou também, caso combine com o contexto da anomalia, pode ficar à critério do mestre o sentimento roubado). O alvo pode fazer um teste de Vontade DT 15 pra evitar os efeitos.

▲ 1. Amor. Você não sabe mais o que é amar. O alvo fica esmorecido, falha automaticamente em testes de Diplomacia e Vontade, perde seu poder de origem e não pode receber nem fornecer bônus por ajuda até o fim da cena.

▲ 2. Ódio. A raiva não parece mais suprir suas vontades. O alvo sofre -2 em testes de Percepção e Intuição, falha automaticamente em testes de ataque contra alvos hostis e testes de Intimidação (Vontade DT 10 evita), e se torna imune a efeitos de Realidade até o fim da cena.

▲ 3. Tristeza. Você se torna incapaz de se entristecer. O custo em pontos de esforço das habilidades e rituais do alvo diminuem em -1, ele recebe +2 em testes de Vontade, mas fica enjoado e não pode bloquear, esquivar nem contra-atacar ataques até o fim da cena.

▲ 4. Felicidade. Uma aura depressiva toma conta de você. O alvo fica alquebrado, vulnerável, falha automaticamente em testes de Destreza e manobras de combate, e sofre -2 em testes de Sobrevivência e Vontade.

Um alvo que sofra os efeitos dessa habilidade uma vez fica imune a ela até o fim da cena.

Imitar Sentimentos (Reação - 6 PP) - Uma vez por cena, quando sofrer qualquer efeito causado por um alvo que teve seus sentimentos extraídos por esvaziar mente, o receptáculo perdido pode tentar imitar o sentimento sugado, realizando uma ação contra esse alvo. Escolha, baseado no sentimento sugado pelo receptáculo anteriormente, qual efeito isso traz:

▲ 1. Amor. Querendo demonstrar o amor em sua mais pura forma, o receptáculo tenta agarrar o alvo (teste +1) e, se conseguir, o puxa para um abraço apertado. Enquanto estiver abraçado desta forma, o alvo fica asfixiado e sofre 3d8 de dano de Alma e 3d8 de dano de Realidade (Fortitude DT 15 reduz ambos os danos à metade). O alvo pode realizar um teste de Atletismo DT 15 para tentar escapar, e se a criatura sofrer dano de Mente, o alvo é solto, sendo jogado no chão, além de ficar confuso. Se o alvo for reduzido a 0 PV com esse ataque e sobreviver, recebe seu sentimento de volta.

▲ 2. Ódio. Com uma enorme raiva enrusteda dentro de si, o receptáculo realiza um ataque com sua pancada vazia como se fosse um ataque desprevenido, recebendo +3 no teste de ataque e aumentando o dano para 5d10+20. Se o alvo for reduzido a 0 PV com esse ataque e sobreviver, recebe seu sentimento de volta, mas fica ofuscado até o final da cena.

▲ 3. Tristeza. O receptáculo não entende porquê estão o atacando, querendo que todos se distanciem dele o máximo possível. A anomalia emana uma energia poderosa em alcance médio, causando 6d6+10 de dano de Alma no alvo, que além de sofrer dano, é empurrado 6m em qualquer direção (Reflexos DT 15 reduz o dano à metade e evita a empurrada). Se colidir com um objeto resistente, como uma parede ou um carro, o alvo sofre 4d6 pontos de dano de impacto. Se o objeto for outro ser, o dano é

dividido entre ambos, sendo 2d6 para cada. Se o alvo for reduzido a 0 PV com esse ataque e sobreviver, recebe seu sentimento de volta.

▲ 4. Felicidade. Emanando uma alegria extrema, o receptáculo tenta brincar com o alvo. A anomalia tenta agarrar as mãos do alvo (teste +1) e começa a girar rapidamente com ele, ficando surpreendido com qualquer ataque. Diferente do normal, todo dano causado ao receptáculo desta forma, é dividido entre ele e o alvo agarrado, e assim que a criatura sofrer mais de 50 de dano (ou dano de Mente), ela solta sua vítima, que fica esmorecido e enjoado pelos seus próximos três turnos. A anomalia também solta o alvo se ele entrar em morrendo por algum ataque. Além disso, existe uma chance 1 em 1d10 do alvo desmaiá e acabar caindo inconsciente. Se o alvo for reduzido a 0 PV com esse ataque e sobreviver, recebe seu sentimento de volta.

O Barco Fantasma - VD 260 Desafio

Alma - Espaço - Poder

Anomalia - Tamanho

Presença Caótica - 9d6 (DT 13) | 75% Ignora

A era dos piratas trazia o desejo da aventura e da riqueza para aqueles que buscavam glória nos mares, mas isso é apenas uma pequena fração dos crimes que realmente davam certo, muita das gloriosas tripulações que navegaram os vastos oceanos nunca tiveram a chance de glória, algo muito pior aconteceu com eles, a fame, a solidão e a traição de seus capitães.

O navio que hoje vaga pelos mares como um espetro outrora foi uma embarcação temida e poderosa. Seu capitão, um homem abeculado por riqueza e glória, não aceitava falhas. Sob seu comando, a tripulação prosperou em pilhagens e saques, até que uma jornada amaldiçoada mudou seu destino para sempre.

Em busca de um tesouro proibido, a tripulação se viu enredada em uma tempestade sobrenatural, despertando forças que jamais deveriam ser perturbadas. A água negra engoliu o navio, e os gritos dos tripulantes ecoaram no vazio. Nenhum deles encontrou descanso; suas almas ficaram presas no casco da embarcação, condenadas a vagar eternamente sob ordens de um capitão que nunca aceitou a morte.

Atributos

For - | Des - | Con +9 | Pod +9 | Int - | Sab - | Car -

Sentidos

Iniciativa +10 | Percepção -

Defesa

Passiva 8 | Fort +15, Ref 0, Von 0

Saúde

Pontos de Vida - 500 | Machucado - 250

Imunidade - Dano de Alma e Espaço, condições físicas

Resistência - Balístico, corte e perfuração (20)

Vulnerabilidade - Mente

Deslocamento - Voo 18m (12q)

Habilidades

Canção da Recuperação

Os tripulantes do barco fantasma estão sempre cantando cantos assustadores e histórias pesadas que mantêm o barco navegando. O barco fantasma possui Cura Acelerada 10.

Navegar Rumo ao Prêmio

O barco fantasma desloca-se sem parar. Ele sempre pode ultrapassar o espaço de outros seres, e se ultrapassar o espaço de um ser, causa 8d8 pontos de dano de Alma no mesmo (Vontade DT 13 reduz à metade).

Proteção Marítima

Três vezes por cena, o barco fantasma pode escolher elevar o resultado de um teste de resistência em um nível.

Tripulação Eterna

O barco fantasma nunca irá zarpar sem sua tripulação. No começo de cada dia, o barco fantasma invoca 1d6+1d4 tripulantes (use a ficha do soldado de aluguel), que são considerados anomalias de Alma e possuem vulnerabilidade a Mente. Além disso, eles possuem a habilidade Autodestruição do anárquico descontrolado. O barco fantasma só pode invocar até 10 tripulantes ao mesmo tempo. Se for reduzido a 0 PV, o barco fantasma retorna depois de 1d4 cenas.

Ações (2 Ações Padrões e 1 Ação Injusta)

Bala de Canhão (Padrão) - Ataque à distância média | +18 (8d6 de dano de Alma) | Crítico +4d

Usos de Ações Injustas - Uma vez por rodada, o barco fantasma pode fazer um de seus tripulantes atacarem como uma ação injusta.

VERDADE ABSOLUTA DO BARCO FANTASMA

O barco fantasma e sua tripulação vagam eternamente em busca do seu capitão, quem quer ele seja. A única forma de verdadeiramente derrotar o barco fantasma é levando-o ao local onde o capitão morreu ou foi enterrado (ou levando seu corpo até o barco). Se isso acontecer, o barco fantasma, junto com sua tripulação, são dissipados.

Assombrada - VD 280 Desafio

Alma

Anomalia - Média

Presença Caótica - 8d6 (DT 19) | 80% Ignora

Atributos

For +5 | Des +4 | Con 0 | Pod +5 | Int 0 | Sab +5 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +8 | Percepção +10

Defesa

Passiva 21 | Fort +5, Ref +9, Von +13

Status

Pontos de Vida - 650 | Machucado 325

Pontos de Poder - 350

Resistência - Impacto, Perfurante, Cortante e Alma (20)

Vulnerabilidade - Mente

Deslocamento - 6m (4q) de voo

Habilidades

Desvio Sobrenatural

Três vezes por cena, a assombrada pode escolher elevar o resultado de um teste de resistência em um nível.

Lenta e Dolorosa

A Assombrada é uma anomalia lenta, não andando como os outros seres, praticamente levitando sob o ar. Ela não pode ser afetada por habilidades que iniciem a partir do chão, não pode ter seu deslocamento reduzido por qualquer forma e ignora terreno difícil.

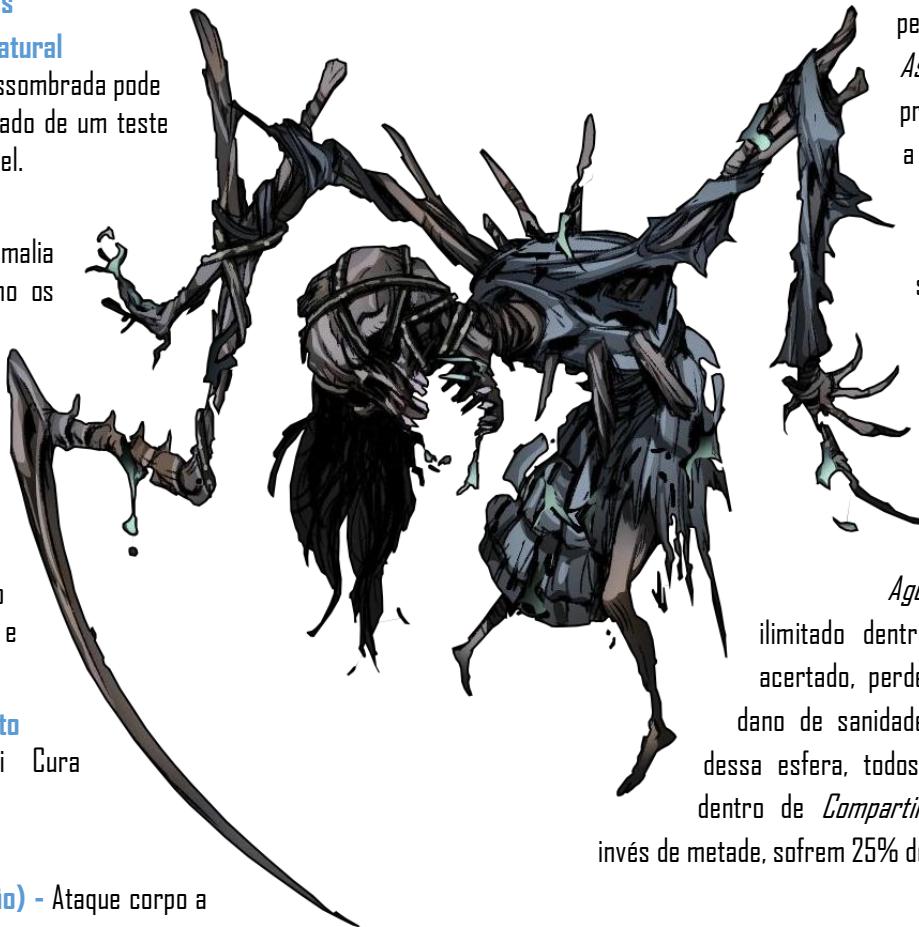
Saborear Sofrimento

A assombrada possui Cura Acelerada 15.

Ações

Foice da Agonia (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +18 (2d12 de dano de Mental) | Crítico +2d

Buscar Sofrimento (Reação Livre - 6 PP) - A assombrada pode inibir a dor a si mesma, fazendo com que seus sentidos fiquem ainda mais aguçados, recebendo uma reação adicional nesta rodada.



Compartilhar Sofrimento (Ação Livre - 12 PP - 2 PP por rodada) - Quando acerta um ser com Foice da Agonia, a assombrada pode tentar agarrar o alvo. Se conseguir, criar uma espécie de vínculo de sofrimento, partilhando parte de sua dor para o ser. Sempre que sofre um dano, o mesmo é dividido entre ela e o ser agarrado.

Presentir Presença (Reação - 6 PP) - A Assombrada consegue sentir qualquer tipo de presença que se aproxima, buscando acabar com elas. Quando um ser entra em alcance adjacente da Assombrada, ela pode realizar um ataque com Foice da Agonia neste alvo.

Ascensão da Agonia - Pesadelo Eterno (Padrão - 20 PP - 5 PP por rodada) - A Assombrada expande seu próprio núcleo elemental, fazendo com que uma esfera de 18m de diâmetro se estenda ao seu redor. Dentro dessa área, um lugar frio, cinzento e

tenebroso é criado, moldado pelos motivos da Assombrada ter existido em primeiro lugar. Neste lugar, a causa da existência da Assombrada busca atacar todos os outros seres que não são ela, buscando fazer com que todos sofram a mesma coisa que ela sofreu. No início de turno de cada ser, ele sofre um ataque com Foice da Agonia que tem alcance ilimitado dentro da esfera. Caso seja acertado, perde adicionalmente 2d12 de dano de sanidade. Adicionalmente, dentro dessa esfera, todos os seres são incluídos dentro de Compartilhar Sofrimento, mas ao invés de metade, sofrem 25% do dano.

Vanguardista do Inferno - VD 300 Desafio

Alma - **Realidade**

Anomalia - Médio

Presença Caótica - 8d8 (DT 15) | 85%

Ignora

Uma criatura nascida para amplificar a dor causada pelo fogo.

Atributos

For +5 | Des +9 | Con +6 | Pod +4 |
Int +2 | Sab +2 | Car +3

Sentidos

Iniciativa +13 | Percepção II |
Percepção às Cegas

Defesa

Passiva 20 | Fort +10, Ref +14, Von +6

Saúde

Pontos de Vida - 700 | Machucado - 350

Imunidade - Dano e efeitos de fogo

Resistência - Balístico, Impacto, Perfurante, Alma e
Realidade 20

Vulnerabilidade - Frio e Mente

Deslocamento - 12m (8q), Voo 6m (4q)

Habilidades

Arder no Inferno

O vanguardista nunca para de queimar, e isso lhe mantém vivo. Ele possui Cura Acelera igual aos seus Pontos de Fogo/frio.

Besta Sádica

O vanguardista se diverte com a dor de suas vítimas, fortalecendo-se com os sentimentos delas. No começo de cada turno do vanguardista, ele recebe 1 Ponto de Fogo para cada ser que esteja em chamas dentro de alcance médio dele. Se não houver nenhum ser em chamas dentro dessa área no começo de seu turno, ele perde todos os seus Pontos de Fogo.

Calcanhares de Fogo

O caminho que o vanguardista caminha é tomado pelo fogo. Sempre que o vanguardista do inferno se desloca, a área percorrida por ele pega fogo. O fogo dura por uma rodada, mais uma rodada para cada Ponto de Fogo que possuir. Um ser que esteja em uma área com fogo sofre 1d6 (+1d6 por cada Ponto de Fogo) pontos de dano de fogo e fica em chamas (Reflexos DT 15 reduz o dano à metade e evita condição).

Calor do Inferno

O vanguardista do inferno intensifica as chamas ao seu redor. Em uma área de 1,5m ao redor dele, o dano causado pela condição em



chamas aumenta em um passo (d6, d8, d10, d12, 2d8). Para cada Ponto de Fogo que o vanguardista possuir, essa área aumenta em +1,5m. Para cada 5 Pontos de Fogo, o dano aumenta em mais um passo.

Queimar a Dor

O vanguardista se mante vivo o suficiente para ver tudo queimar. Quatro vezes por cena, ele pode escolher elevar o resultado de um teste de resistência em um nível.

Ações (4 Ações Padrões e 2 Ações Injustas)

Disparo das Chamas (Padrão)

Ataque à distância curta | +20 (4d10+5 de dano de fogo)

Incendiar (Padrão) - O vanguardista toca algo, ateando-o fogo. Um ser ou objeto adjacente ao vanguardista fica em chamas (Reflexos DT 15 ignora condição).

Calor Viscoso (Padrão) - O vanguardista faz o fogo ao seu redor se apegar às suas vítimas. Todos os personagens em chamas dentro de 3m do vanguardista devem ter um sucesso em um teste de Vontade (DT 15), ou não podem perder a condição em chamas por nenhum meio pelas próximas 2 rodadas. O vanguardista pode gastar 1 Ponto de Fogo para aumentar a área afetada em +1,5m, e 2 Pontos de Fogo para aumentar a duração da condição em +1 rodada.

Lança Chamas (Padrão) - O vanguardista dispara uma longa onda de fogo. Tudo dentro de uma linha reta de 3m de comprimento sofre 5d6+15 pontos de dano de fogo e fica em chamas (Reflexos DT 15 reduz o dano à metade e evita condição). O vanguardista pode gastar 1 Ponto de Fogo para aumentar a área em +1,5m, e 2 Pontos de Fogo para aumentar o dano do ataque em +1d6+3.

Uso de Ações Injustas - Duas vezes por rodada, o vanguardista pode atacar com Disparo das Chamas ou usar Incendiar como uma ação injusta.

Tornado de Chamas (Ação de Campo) - O vanguardista do inferno coloca seus braços em direção ao chão, e um grande tornado de fogo se inicia, ficando cada vez mais forte para o quanto longe alguém está. No inicio de seu próximo turno, essas chamas explodem. Seres em alcance adjacente não sofrem dano, seres em alcance curto sofrem metade do dano em uma falha e nenhum dano em um sucesso, seres em alcance médio sofrem todo o dano em uma falha e metade em um sucesso e seres além desses alcances sofrem dano total. O dano é 6d10+10 pontos de dano de Fogo (Reflexos DT 15).

Nome da Anomalia - VD XXX Patamar

Alma - Outros

Anomalia - Tamanho

Presença Caótica - XdX (DT XX) | XX% Ignora

Lore

Atributos

For +X | Des +X | Con +X | Pod +X | Int +X | Sab +X | Car X

Sentidos

Iniciativa +X | Percepção X

Defesa

Passiva XX | Fort +X, Ref +X, Von +X

Saúde

Pontos de Vida - XXXX | Machucado - XXXX

Pontos de Poder - XXX

Imunidade - X

Resistência - X

Vulnerabilidade - Mente

Deslocamento - Xm (Xq), Xm

Perícias

Perícia XX

Habilidades

Nome

Descrição

Ações (X Ações Padrões e X Ação Injusta)

Atacar (Padrão) - Ataque XXX | +X (XdX de dano XXXX)

an0MaliAS DE TEMPO

Arrependido - VD 20 Comum

Tempo

Anomalia - Médio

Presença Caótica - 2d6 (DT 7) | 15% Ignora

Um ser que busca consertar seus erros na sua antiga vida, que fora arrancado pela terrível passagem de tempo e que nunca irá voltar.

Se levitando através do tempo, sempre em movimento em uma espécie de ciclo interminável, com parte de suas mãos, peito e cabeça brilhando em um roxo fervente. Eles buscam consertar os seus próprios arrependimentos, sempre assombrando as áreas que tiverem esses arrependimentos.

Atributos

For 0 | Des +3 | Con -1 | Pod +2 | Int +4 | Sab +3 | Car +3

Sentidos

Iniciativa +5 | Percepção +5

Defesa

Passiva 10 | Fort +5, Ref +1, Von -3

Status

Pontos de Vida - 30 | Machucado 15

Pontos de Poder - 10

Resistência - Impacto, Perfurante, Cortante e Tempo (20)

Vulnerabilidade - Balístico e Realidade

Deslocamento - 9m (6q) de voo

Habilidades

Preso no Passado

O Arrependido é incapaz de se livrar da existência, se prendendo a ideia de que pode mudar o que já aconteceu. Se chegar a 0 Pontos de Vida, vira um ponto de energia de tempo, o Arrependido volta com Pontos de Vida Totais após 3 rodadas se o ponto de energia não sofrer dano de Realidade ou Balístico.

Ações

Garras (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +4 (1d4 + 4 de dano cortante)

Decadência (Padrão - 2 PP) - O arruinado pode tocar em um alvo para fazer com que doenças atemporais o atinjam, o machucando profundamente. Faça um teste de Fortitude (DT 8) e se falhar, sofre 2d8+2 de dano de Tempo, um teste bem sucedido reduz o dano pela metade.

Deslocar Cronologia (Livre - 1 PP) - Quando acerta um golpe com garras, o alvo deve fazer um teste de Fortitude (DT 8) ou ficará imóvel até o fim de seu próximo turno.



Decrépito - VD 50 Comum

Tempo - Realidade

Anomalia - Médio

Presença Caótica - 4d6 (DT 6) | 35% Ignora

Cientistas em busca de criarem a vida eterna acabaram conseguindo isso, porém de um jeito distorcido, fazendo com que as pessoas que fossem injetadas com o Vírus C acabassem nunca sendo capazes de morrer...

Atributos

For +4 | Des +2 | Con +3 | Pod 0 | Int 0 | Sab 0 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +5 | Percepção 8

Defesa

Passiva II | Fort +6, Ref +3, Von -2

Saúde

Pontos de Vida - 120 | Machucado - 60

Imunidade - Doenças e venenos

Resistência - Balístico, corte, impacto e Tempo 10

Vulnerabilidade - Realidade e fogo

Deslocamento - 6m (4q)

Habilidades

Infecção do Sangue

O sangue que passa pelo decrépito é volátil e consumidor, causando a podridão que gera um decrépito. Um ser atingido por um ataque de mordida fica infectado com a doença do decrépito, o vírus C (Fortitude DT 10 evita). Um ser que passe no teste de resistência fica imune a essa doença até o final da cena.

Morto-Vivo

É difícil de matar o decrépito, já que o sangue que ainda percorre em suas veias busca contaminar ainda mais por sua manifestação prolongada. Quando sofre um ataque que o reduz a 0 PV, o decrépito deve fazer um teste de Fortitude (DT metade do dano sofrido + 2 por vezes que passou no teste), se passar, ao invés de morrer, fica com 1 PV, podendo agir normalmente.

Renascido do Sangue

Mesmo quando morre, a fúria do sangue continua a percorrer o decrépito, que começa a renascer em uma forma bizarra. Se não sofrer a até 5 pontos de dano de fogo ou Realidade em seu cadáver, após 1d4+1 cenas, o decrépito retorna em uma forma enfurecida e

descontrolada, não se alimentando mais e buscando apenas violência. Ele volta a seus PV totais, recebe 5 de RD geral e causa +1d em seus ataques. Quando volta desta forma, o decrépito não possui a habilidade "Infecção do Sangue".

Vírus C

O vírus C que passa através da mordida segue as mesmas regras de uma doença comum, sendo uma contaminação por contato. Fortitude (DT 12), porém diferente de outras doenças, não se é capaz de simplesmente se curar do vírus C, precisando de alguma vacina para ser curado. Ao ser aplicado com uma vacina, o ser se recupera de um estágio a cada cena. Por exemplo, uma vítima em Estágio IV ao final da cena, vai para o Estágio III e perde um estágio a cada fim de cena.

❖ **Estágio I.** A vítima fica mais cansada, sentindo sua pele esfriando e uma febre estranha. A vítima fica abalada e acabada.

❖ **Estágio II.** Os olhos da vítima parecem ficar mais acinzentados, enquanto sua pele fica um pouco mais pálida. A vítima recebe -1 em Constituição e fica ao invés de abalada, fica frustrada e também fica fraca.

❖ **Estágio III.** Os pelos do alvo começam a cair e a vítima começa a ficar com mais fome. O personagem sofre os efeitos de Fome e Sede por cena, ao invés de dia. Caso morrer desta forma, o personagem se torna um decrépito.

Ações (2 Ações Padrões)

Pancada (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +7 (2d8+4 de dano de Impacto) | Crítico 9/+2d

Mordida (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +7 (2d10+4 de dano de Corte)

Agarrar (Reação) - Quando o decrépito acerta um ataque com pancada, pode tentar agarrar o alvo (+7). Enquanto estiver agarrando um ser, ele recebe vantagem duas vantagens em ataques com mordida contra o mesmo.

Devorar (Completa) - O decrépito devora um cadáver em alcance adjacente, recebendo 30 PV temporários.



Vermes da Peste - VD 60 Lacaio

Tempo - Transformação

Anomalia - Pequena

Presença Caótica - 3d6 (DT 8) | Ignora 25% Ignora

Criadas a partir de experimentos com pequenos insetos, estes vermes ficam em lugares com alta exposição do elemento de Tempo para poderem saborear e se sustentar com os vestígios anacrônicos, se multiplicando para pegar ainda mais deles.

Sozinhos, não são muito fortes, apesar da aparência assustadora e nojenta, similar a de uma barata, porém extremamente modificada, possuindo ferrões e uma resistência sobrenaturalmente mais forte.

O melhor jeito de conseguir lutar com essas pestes paranormais é com fogo, incendiando por completo o lugar onde estão consumindo, que são normalmente casas abandonadas ou lugares esquecidos.

Atributos

For -1 | Des +4 | Con +2 | Pod +3 | Int 0 | Sab +3 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +8 | Percepção +5

Defesa

Passiva 10 | Fort -3, Ref +6, Von +1

Status

Pontos de Vida 120 | Machucado 60

Pontos de Poder - 15

Resistência - Balístico, Impacto, Perfurante,

Cortante (10) e Tempo (20)

Vulnerabilidade - Fogo e Realidade

Deslocamento - 9m (6q)

Habilidades

Enxame

Um enxame é um conjunto de criaturas quem agem em conjunto. Em termos de regra, pode entrar no espaço ocupado por um ser. No fim do seu turno, o enxame causa 2d6 de dano Perfurante no ser que está no mesmo quadrado que eles. Ele sofre apenas metade de dano de ataques e habilidades que afetem somente um ser, mas sofre o dobro do dano de efeito de área.

Ações

Asas Afiadas (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +6 (1d8 + 4 de dano perfurante) | Crítico 9/+1d

Enxame Furioso (Completa - 5 PP) - Os Vermes focam totalmente em acabar com um ser que esteja no mesmo quadrado deles, fazendo três ataques com *Asas Afiadas*.

Consumir Carne (Movimento - 3 PP) - Se um ser estiver morrendo ou morto, os *Vermes* podem se reunir para devorá-lo, fazendo com que ele recupere 2d6 + 2 de pontos de vida.



Caçador da Morte - VD 90 Comum

Tempo - Transformação

Presença Caótica - 6d6 (DT 15) | 55% Ignora

Criados a partir de guerreiros caídos em nome de algum deus da morte, onde foram moldados a lobos e outros animais mortos para aprimorarem a sua força. Agora vão em busca de pessoas que foram marcadas por esse deus para que morrer.

Os Caçadores da Morte são anomalias ferozes e perturbadoras, aparecendo para campistas despreparados em meio as florestas. Diferente do comum, essas anomalias parecem morar em conjunto com outras da mesma "espécie", criando uma civilização de guerreiros que sempre ficam a prontos em meio a floresta, esperando uma oportunidade de caçar novamente.

Atributos

For 0 | Des +5 | Con +3 | Pod +2 | Int 0 | Sab +1 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +7 | Percepção 10

Defesa

Passiva 15 | Fort +5, Ref +8, Von +2

Status

Pontos de Vida - 285 | Machucado 142

Pontos de Poder - 20 (8)

Resistência - Impacto, Perfurante, Cortante (13) e Tempo (20)

Vulnerabilidade - Realidade

Deslocamento - 15m (10q)

Ações (3 Ações Padrões)

Cutelo (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +9 (3d10+16 de dano cortante)

Sangrar (Livre - 1 PP) - Ao acertar um ataque com Cutelo, pode fazer com que um alvo fique sangrando.

Lança Envenenada (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +9 (3d8+13 de dano cortante)

Envenenar (Livre - 3 PP) - Ao acertar um ataque com Lança Envenenada, pode fazer com que um alvo fique debilitado. No final de seus turnos, ele pode fazer um teste de Fortitude (DT 10) para retirar a condição.

Bafô da Morte (Padrão - 3 PP) - Um miasma negro sai da boca do Caçador e atinge seres em um cone de 6m. Todos na área sofrem 2d10+12 de dano de Tempo e ficam enjoados durante 2 rodadas (Fortitude DT 10 reduz metade).

Marca da Caveira (Padrão - 3 PP) - O Caçador coloca uma caveira em um alvo adjacente, que o morde com força. Enquanto um alvo estiver com esta caveira, o Caçador tem

vantagem em testes de ataque contra esse ser. Retirar a caveira requer um teste de Força (DT 13) ou quebra-la 30 PV e 30 RD.



Penitente - VD 100 Desafio

Tempo

Anomalia - Média

Presença Caótica - 5d6 (DT 8) | 30% Ignora

Um carrasco que recebeu um emprego sem fim, sendo o responsável por ir atrás daqueles que se arrependerem de seus atos, os executando e colocando parte de suas energias vitais em suas correntes, para que fiquem permanentemente presos em sua própria existência.

De seus olhos, um fogo roxo sai incessantemente, como se ardesse do fundo da sua própria vontade de buscar os outros. Todo o seu corpo é moldado por um manto roxo sombrio que parece levitar e emitir um som constante de memórias passadas e ao redor do seu corpo, correntes e cadeados podem ser vistos a prendendo para seu emprego eterno e todos ao seu redor conseguem ouvir um forte sino que bate em um som distorcido. Carrega consigo uma grande alabarda de metal que usa para ceifar a vida de pessoas arrependidas.

Atributos

For +4 | Des 0 | Con +3 | Pod +3 | Int 0 | Sab 0 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +2 | Percepção +2

Defesa

Passiva 10 | Fort +7, Ref -2, Von +2

Status

Pontos de Vida 200 | Machucado 100

Pontos de Poder - 55

Resistência - Impacto, Perfurante, Cortante (10) e Tempo (20)

Vulnerabilidade - Realidade

Deslocamento - 9m (6q) de voo

Perícias

Intimidação +3 e Tática +3

Habilidades

Livrando das Correntes

Após um tempo lutando, os machucados e ferimentos do Penitente faz com que suas correntes quebrem, o libertando de seu trabalho sem fim porém lentamente o matando. Quando fica machucado, todo início de turno do Penitente, ele perde 1d6 pontos de vida,

porém pode ativar a habilidade Velocidade Mortal sem gastar os PP.

Ações

Alabarda (Padrão) - Ataque corpo a corpo estendido | +7 (1d10 + 8 de dano cortante ou perfurante) | Se errar um primeiro ataque neste turno e realizar um segundo, o personagem fica desprevenido para este segundo.

Decadência (Padrão - 2 PP) - O penitente pode tocar em um alvo para fazer com que doenças atemporais o atinjam, o machucando profundamente. Faça um teste de Fortitude (DT 8) e se falhar, sofre 2d8+2 de dano de Tempo, um teste bem sucedido reduz o dano pela metade.

Decadência Discente (Padrão - 5 PP) - O penitente amaldiçoa rapidamente a sua própria alabarda e realiza um ataque, se acertar, causa o dano da alabarda com 3d8 + 3 de dano de Tempo.

Velocidade Mortal (Livre - 3 PP) - O Penitente se envolve em uma energia atemporal que o acelera durante alguns segundos. Até o final deste turno, ele fica acelerado.

Sino da Meia Noite (Movimento - 10 PP) - O Penitente puxa o sino de suas correntes, fazendo o badalar distorcer a percepção de som de todos os seres em alcance médio. Todos dentro do alcance devem fazer um teste de Vontade (DT 10) ou sofreram 2d8 de dano de sanidade e ficaram atordoados até o fim de seu próximo turno.



Aracnasita - VD 120 Desafio

Tempo - Poder

Anomalia - Grande

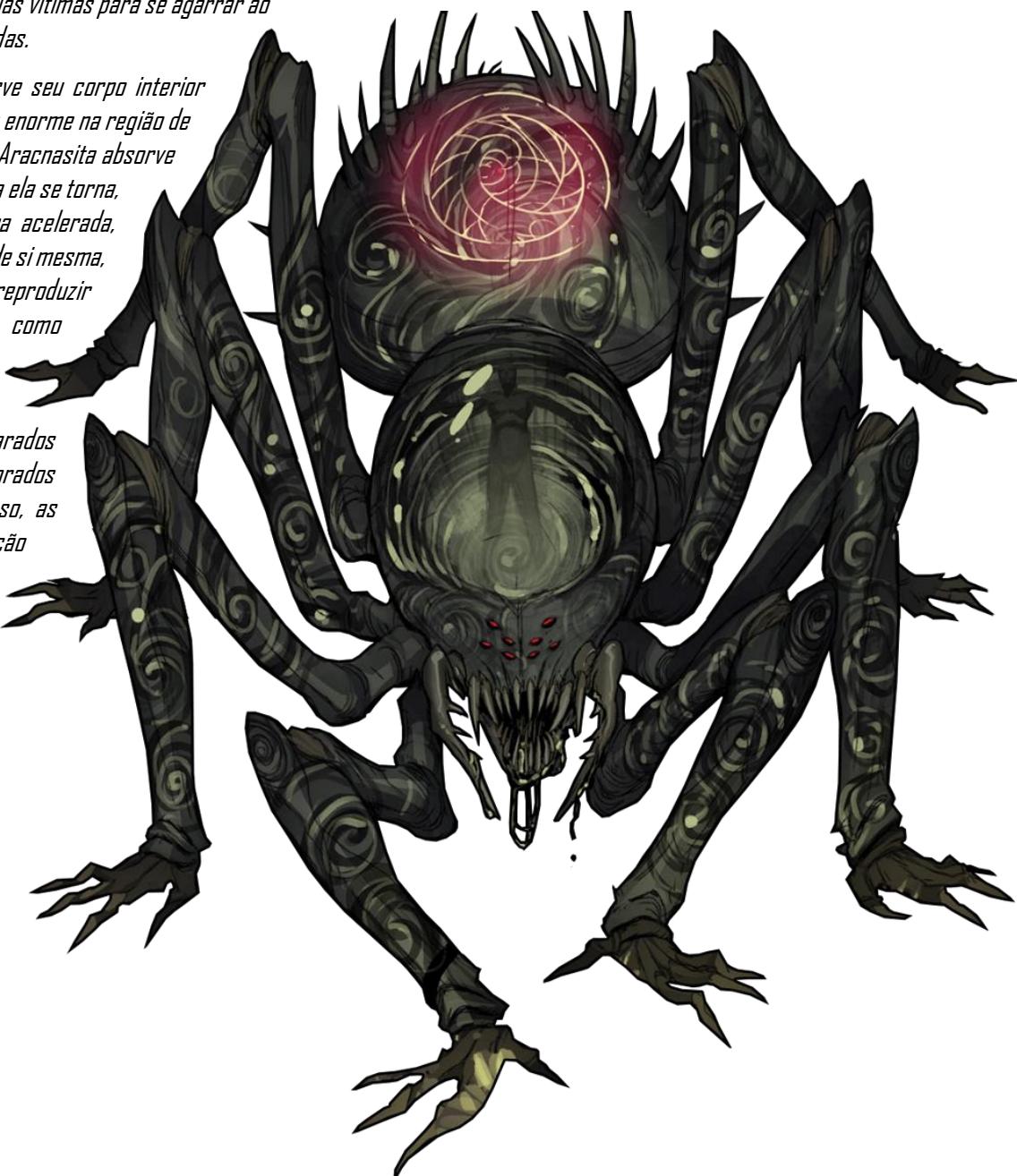
Presença Caótica - 5d6 (DT 8) | 40% Ignora

A distorção que a exposição paranormal pode causar a uma anomalia no Universo é imensurável e resultados assustadores podem fazer um pequeno aracnídeo se deformar a uma entidade parasitária enorme que se alimenta do tempo de vida humano para desenvolver-se em uma aberração gigantesca.

A Aracnasita, também nomeada aranha preta de Tempo, é uma entidade originada de um ser do Universo exposta a um símbolo de invocação de Tempo, desenvolvendo um comportamento parasitário. Ainda em seu estado minúsculo e não desenvolvido, as aracnesitas almejam surpreender suas vítimas para se agarrar ao seu rosto e as mantendo desacordadas.

Então, a criatura lentamente absorve seu corpo interior ainda vivo em uma espécie de casulo enorme na região de seu abdômen. Quanto mais tempo a Aracnasita absorve de sua vítima, maior e mais poderosa ela se torna, capaz de se reproduzir de maneira acelerada, gerando inúmeras pequenas cópias de si mesma, com essas sendo incapazes de se reproduzir de forma independente e agindo como invocações associadas diretamente à anomalia original.

Mesmo agentes experientes e preparados já foram pegos de surpresa e devorados por essa anomalia terrível, por isso, as táticas para enfrentar uma aberração dessas devem ser estratégicas, especialmente em ambientes de desvantagem como florestas.



Atributos

For +2 | Des +4 | Con +2 | Pod +1 | Int 0 | Sab +2 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +8 | Percepção II | Percepção às cegas

Defesa

Passiva 12 | Fort +3, Ref +7, Von +2

Saúde

Pontos de Vida - 250 | Machucado - 125

Imunidade - Dano

Vulnerabilidade - Realidade

Deslocamento - 12m (8q)

Perícias

Furtividade +7

Habilidades

Percepção Tátil

A Aracnasita percebe tudo que está em contato com sua teia. Ela ignora penalidades por visão ou condições de sentidos para objetos e seres em contato com a teia.

Sexto Sentido

Duas vezes por cena, a Aracnasita pode escolher elevar o resultado de um teste de resistência em um nível.

Teia Regenerativa

A Aracnasita possui Cura Acelerada 5.

Ações (2 Ações Padrões e 1 Ação Injusta)

Mordida (Padrão) – Ataque corpo a corpo | +11 (2d10+10 de dano de Perfuração)

Desovar Aranhas (Reação) – Uma vez por cena, quando ficar machucada, a Aracnasita desova diversas aranhas menores, que se espalham em sua volta gerando efeitos diversos. No início de cada turno da Aracnasita após isso, ela executa um dos seguintes efeitos, nesta ordem.

- No primeiro turno, as aranhas se espalham ao redor da Aracnasita. Até o fim da cena, um personagem que inicie seu turno em alcance curto da anomalia sofre 2d6 pontos de dano Mental (Vontade DT 8 reduz à metade).
- A partir do segundo turno, as aranhas atacam os personagens ao redor da Aracnasita. Até o fim da cena, um personagem que inicie seu turno em alcance curto da anomalia sofre 2d8 pontos de dano de Tempo (Fortitude DT 8 reduz à metade).
- No terceiro turno, as aranhas menores se espalham ainda mais. Os dois efeitos acima agora afetam personagens que iniciem seu turno em alcance médio da Aracnasita.

- A partir do quarto turno, caso um personagem morra em alcance médio da Aracnasita, será consumido por uma aranha, que irá se transformar em uma nova Aracnasita com 70 PV e sem a habilidade Desovar Aranhas.

Disparar Teia (Movimento) – A Aracnasita dispara uma teia em alcance curto. A teia ocupa uma área quadrada com 3m de lado. Personagens na área ou que entrem nela, ficam agarrados (Reflexos DT 10 evita). A teia é tomada pelo anacronismo de Tempo, fazendo com que qualquer personagem que inicie seu turno agarrado por ela sofra 2d8+10 pontos de dano de Tempo. Um personagem pode escapar da teia causando 15 pontos de dano de corte a ela ou gastando uma ação padrão para rasgá-la (Atletismo DT 10). A teia dura até fim da cena.

Usos de Ações Injustas – Uma vez por rodada, a Aracnasita pode atacar com Mordida como uma ação injusta.



VERDADE ABSOLUTA DA ARACNASITA

A Aracnasita se forma a partir da uma aranha que entra em contato com anacronismo através de um símbolo poderoso e cresce quando captura um ser humano para parasitar. Por isso, ela continua a manifestar esse anacronismo por todo seu corpo e guarda uma grande quantidade em seu abdômen, onde fica a vítima que está sendo parasitada, servindo como uma proteção paranormal e faz com que seu corpo seja impossível de ser ferido. Ainda existe uma forma de derrotá-la.

Caso sofra dano de fogo, a Aracnasita perde sua imunidade a dano até o início do seu próximo turno.

Entulhobo – VD 220 Desafio

Tempo – Realidade

Anomalia – Enorme

Presença Caótica – 8d6 (DT II) | 65%

Em meio a apartamentos antigos em áreas suburbanas e a grandes construções, este ser surge. Com uma aparência que tenta se assemelhar a um enorme lobo, com cerca de 5 metros de altura, ele age durante as noites, vagando pelos subúrbios de metrópoles, buscando por aqueles que tenham algo de extrema importância para perder. Normalmente, tais objetos são casas, carros ou presentes de familiares.

Caso não encontre nada que valha seu esforço, esta anomalia irá repousar em ninhos que cria em construções de áreas residenciais. Para se acomodar, irá criar ninhos subterrâneos, adormecendo nestes locais até que cria em construções de áreas residenciais. Para se acomodar, irá criar ninhos subterrâneos, adormecendo nestes locais até que possa emergir para consumir as novas ligações criadas nestes locais. No momento que o Entulhobo, também conhecido como Lobo de Trilha, emerge, sua pele estará grudenta, absorvendo todo o material ao seu redor, dando ele a forma tão característica que possui.

Atributos

For +6 | Des +4 | Con +4 | Pod +3 | Int 0 | Sab +2 | Car +3

Sentidos

Iniciativa +8 | Percepção +5

Defesa

Passiva 16 | Fort +10, Ref +5, Von +

Status

Pontos de Vida 500 | Machucado 250

Pontos de Poder - 141

Resistência – Balístico, Impacto, Perfurante e Cortante (10) e
Tempo (20)

Vulnerabilidade – Realidade

Deslocamento – 18m (12q) e 15m (10q) escalada

Perícias

Intimidação +3 e Tática +3

Habilidades

Acumulador de Memórias

Ao destruir algo importante para uma pessoa (como a arma favorita de um duelista ou um item elemental de um individualista), o Entulhobo se revigora, recuperando 2d20 PV e se tornando momentaneamente mais grudento, como se o cimento em seu corpo se aquecesse. Caso isso ocorra, ele irá adicionar mais trilha ao seu corpo, ficando um pouco maior e mais pesado. O Entulhobo receberá +2 em RD e rolagens de dano, mas terá seu deslocamento em 1,5m. A cada 2 vezes que faz isso, a Defesa e Destreza do Entulhobo são diminuídas em 1. Além disso, ao fazer isso 5 vezes, a camada entulho no corpo da anomalia será tão densa que se tornará difícil de acertá-la, todo ataque corpo a corpo realizado contra ela irá causar 1d12 de dano Perfurante em quem atacou.

Trilha Protetiva

O entulho presente no Entulhobo o protege em algumas situações complicadas. Três vezes por cena, quando realiza um teste de resistência, pode escolher elevar o teste em um nível.

Perícias

Atletismo +10, Enganação +6 e Furtividade +8

Ações (3 Ações Padrões e 1 Ação Injusta)

Mordida Betoneira (Padrão) – Ataque corpo a corpo | +16 (4d12+10 Perfuração) | Crítico 8

Garras de Trilha (Padrão) – Ataque corpo a corpo | +16 (4d10+8 Corte) | Crítico +3d

Asfaltamento Gástrico (Padrão – 3 PP) – Como recurso um tanto desesperado, o Entulhobo é capaz de vomitar parte de seu cimento para se defender. Ele irá contar como se tivesse a habilidade Acumulador de Memórias duas vezes a menos. Seres em um cone de 6m irão sofrer 2d12 de dano de Impacto e ficara Enredados (Fortitude DT II). Um ser que falhe neste teste por 3 pontos ou mais irá ficar petrificado. Caso tenha um ser dentro da boca do Entulhobo, ele será regurgitando em conjunto com o cimento, sendo consumido por ele, falhando automaticamente no teste por 3 ou mais.

Emaranhado de Fios (Movimento – 6 PP) – Para simular uma cauda, o Entulhobo possui um grande emaranhado de fios que pode utilizar como uma arma. Uma vez por rodada, é possível utilizá-lo para atingir um alvo em alcance curto. O alvo irá sofrer 4d6 de dano de eletricidade e ficar paralisado por 1 rodada (Reflexos DT II evita).

Ninho Subterrâneo (Completa – 12 PP) – Em situações nas quais acredita que irá perder seu bem mais precioso (sua vida), o Entulhobo decide por fugir, fazendo o máximo para se manter longe das pessoas. Para isso, ele retorna para o subterrâneo deixando para trás toda sua trilha. Ao fazer isso, qualquer aumento de

estatísticas pela habilidade *Acumulador de Memórias* é perdido e ele adentra o solo, ficando até 15m abaixo da terra. Nesta área, ele irá receber Cura Acelerada 20, mas perderá toda sua RD e ficará a todo momento desprevenido.

Patas Ágeis (Livre - 1 PP) - Uma vez por rodada, quando o *Entulhobo* acertar pelo menos dois de seus ataques em um mesmo alvo, ele pode fazer uma manobra contra este ser como uma ação livre (+19). Caso o agarre, o alvo ficará na boca do *Entulhobo*, ficando além de agarrado, enjoado.

Pele de Cimento (Livre - 3 PP) - Caso um objeto esteja caído ao lado do *Entulhobo*, ele pode com uma de suas muitas mãos, agarrar o objeto e prendê-lo à sua pele de cimento. Remover tal objeto requer uma ação padrão e um teste de Atletismo (DT 15). Se o *Entulhobo* cair em cima de um ser de tamanho médio ou menor, ele ficará preso neste pela, ficando agarrado (removê-lo funciona da mesma forma que remover um item).

Usos de Ação Injusta - Uma vez por rodada, o *Entulhobo* pode usar Mordida Betoneira ou Garras de Tralha como uma ação injusta.



Múmia Xifópaga - VD 240 Desafio

Tempo

Anomalia - Médio

Presença Caótica - 7d8 (DT 12) | 70% Ignora

Ninguém sabe quando e como o paranormal se manifestou pela primeira vez no Universo, mas evidências arqueológicas demonstram registros da presença do Inexistente há milênios. Mesmo nos tempos do Antigo Egito, o ato de mumificação em busca da imortalidade possuía resultados macabros e indesejados.

A obsessão pela vida eterna que se popularizou através do sepultamento dos faraós, mas que secretamente também era exercida por seitas que cultuavam as entidades do Inexistente, foi responsável pela histeria cultural do pavor à própria morte, trazendo para o Universo consequências horrorosas.

O que poderia possivelmente levar pessoas a mumificar os próprios corpos entrelaçados enquanto ainda vivos? A origem da múmia xifópaga é um mistério perturbador, mas o seu comportamento é ainda mais macabro. Aquelas agarradas pela anomalia e absorvidas até o fim de sua vida são fundidas ao seu corpo, se tornando mais um dos seres amalgamados nas linhas da eternidade do Tempo.

Atributos

For +9 | Des +5 | Con +4 |

Pod +4 | Int +2 | Sab +2 |

Car 0

Sentidos

Iniciativa +9 |

Percepção II |

Percepção às cegas

Defesa

Passiva I7 | Fort +II, Ref

+7, Von +3

Saúde

Pontos de Vida - 550 | Machucado

- 275

Resistência - Corte, impacto e perfuração 15 e Tempo
25

Vulnerabilidade - Realidade, fogo

Deslocamento - 9m (6q)

Perícias

Atletismo +13, História +6 e Tática +6

Habilidades

Corpos Resistentes

Três vezes por cena, a múmia xifópaga pode escolher elevar o resultado de um teste de resistência em um nível.

Faixas da Permanência

Uma múmia reduzida a 0 PV não é destruída. Em vez disso, pode continuar agindo até o final do seu próximo turno. Se não terminar seu próximo turno com pelo menos 1 PV, ela morrerá.

Tempo Revitalizador

A múmia xifópaga possui Cura Acelerada 10/Realidade e Fogo

Ações (3 Ações Padrões e 1 Ação Injusta)

Garra Enfaixada (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +I7 (4d8+15 de dano de Corte) | Crítico 8/+2d

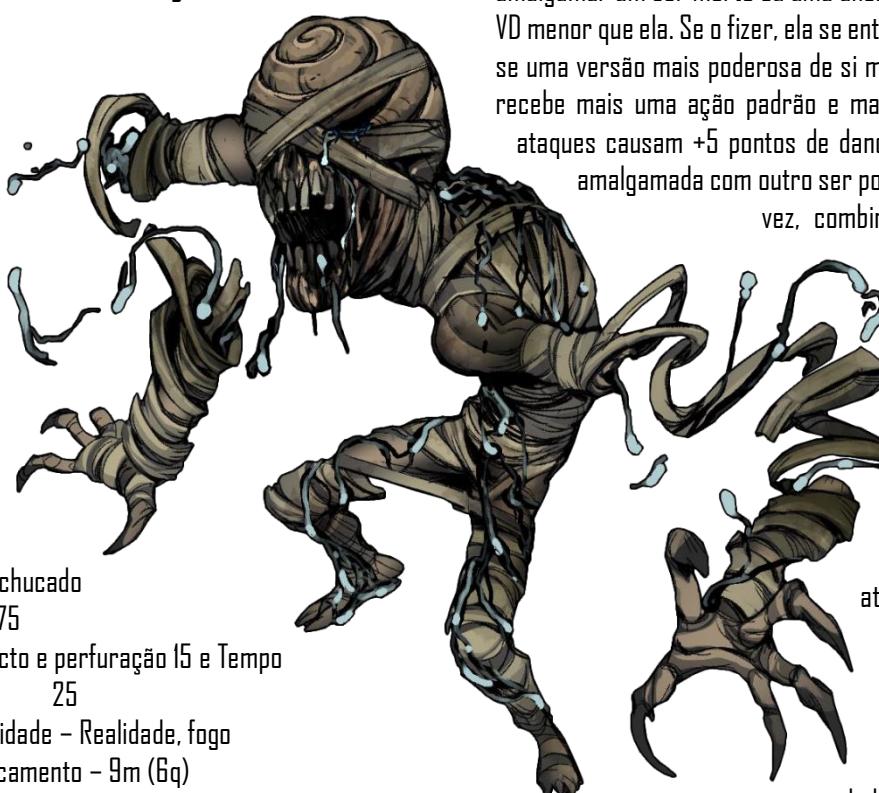
Vomitar Lodo (Padrão) - Ataque à distância curto | +I7 (3d8+10 de dano de Tempo e 3d6 de dano Mental)

Agarra Mumificador (Livre) - Se a múmia acertar um ataque de garra enfaixada ela pode agarrar o alvo (+I7). Enquanto estiver agarrada assim, a vítima sofre 4d8 pontos de dano de Tempo no início de cada um dos seus turnos e a múmia recupera essa mesma quantidade de PV. Caso o ser seja reduzido a 0 PV dessa forma, se forma um arrependido no começo do seu turno.

Amalgamar (Padrão) - Enquanto está com 0 PV, a múmia pode amalgamar um ser morto ou uma anomalia de Tempo adjacente de VD menor que ela. Se o fizer, ela se entrelaça com o alvo, tornando-se uma versão mais poderosa de si mesma; ela recupera 200 PV, recebe mais uma ação padrão e mais uma ação injusta e seus ataques causam +5 pontos de dano. Uma múmia que já esteja amalgamada com outro ser pode ser amalgamar mais uma vez, combinando-se com um total de dois seres. Ao se amalgamar pela segunda vez, ela recupera mais 200 PV, recebe mais uma ação padrão e mais uma ação injusta e aumenta o bônus de dano em +5 (para um total de +10 por ataque).

Usos de ações injustas -

Uma vez por rodada, a múmia pode atacar com garra enfaixada ou vomitar lodo como uma ação injusta.



VERDADE ABSOLUTA DO MEMENTO MORI

Pergaminhos antigos, perdidos no fundo das estantes das grandes bibliotecas, contam lendas de como ludibriar a morte. Uma vez que uma pessoa se torna alvo do memento mori, não há como escapar, mas ainda é possível distraí-lo para ganhar algum tempo de vida. Se estiver sem sua ampulheta, o memento mori parar de perseguir seu alvo e passa a persegui-la até recuperá-la. Além disso, existem mitos sobre um poder capaz de destruir a ampulheta, matando o memento mori de vez, salvando o alvo, mas qual seria?

Memento Mori - VD 260 Calamidade

Tempo - Poder

Anomalia - Médio

Presença Caótica - 10d6 (DT 18) | 75% Ignora

Ele chega vagarosamente, como precisa ser. Os momentos finais transcorrendo na superfície enevoada de sua ampulheta decorada como crânios deteriorados. O presságio do fim, a ave da morte apresentando-se para reclamar mais uma dívida.

As lendas dessa anomalia podem ser encontradas por toda a história humana há centenas de anos. Alguns creem que a origem de sua manifestação é o pavor e os arrependimentos criados pelos infames médicos da peste no século XIV, simbolizando a onda de morte e pestilência que devastou milhares. Porém, uma história repetida tantas vezes está fadada a se tornar real, especialmente quando se trata do Inexistente.

O memento mori é uma anomalia de aparência humanoide encapuzada, seu rosto possui um crânio de pássaro totalmente apodrecido pelo Tempo, onde uma lágrima negra escorre onde seus olhos deveriam estar. Ele se move lentamente, arrastando o manto que se mescla a uma vestimenta longa e escura, coberto por uma capa que se assemelha às penas negras de um pássaro morto. Em suas mãos de apenas três dedos cobertas por luvas de couro preto carrega a ampulheta final preenchida por cinzas.

Nem todos conseguem enxergá-lo, mas os poucos escolhidos como suas vítimas marcadas são consumidos pelo desespero: a lembrança do que sempre esteve destinado, mas nunca esteve tão perto. Todos escolher esquecer, afinal, não há vantagem em se manter pensando nisso o Tempo todo: é natural tentar viver e aproveitar todos os seus momentos sem essa constante memória fatídica. Mas o seu semblante é o fim da escolha e cada vagaroso passo na direção do seu escolhido é uma recordação.

Fugir é inútil, ele nunca está mais longe do que antes.

LEMBRE-SE DA MORTE.



Atributos

For 0 | Des 0 | Con +4 | Pod +5 | Int +5 | Sab +4 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +5 | Percepção 14

Defesa

Passiva 18 | Fort +10, Ref +5, Von +8

Saúde

Pontos de Vida - 900 | Machucado - 450

Pontos de Poder - 233

Resistência - Balístico, corte, impacto, perfuração e Tempo (20)

Vulnerabilidade - Realidade

Deslocamento - 9m (6q)

Perícias

Furtividade +5, Intimidação +5 e Tática +10

Habilidades

Ampulheta do Tempo

Ao surgir no Universo, o memento mori já possui um alvo. Esse alvo, normalmente uma pessoa, passa a ter seu Tempo restante de vida contado pela areia que escorre na *Ampulheta do Tempo*. Nas mãos de uma pessoa, a *Ampulheta* conta como um item elemental de Tempo indestrutível que precisa ser usado e ocupa 1 espaço. O portador da *Ampulheta* pode gastar uma ação padrão, 2 PP e 2 pontos de Sanidade para descobrir o nome do ser vinculado a areia que está caindo e quanto tempo ele ainda tem de vida, em um valor estimado, mas nunca exato.

Ininterrupto

O memento mori não corre, e a cada rodada só pode usar uma de suas ações para se deslocar. Contudo, ele não é afetado por nenhuma condição ou efeito (elemental ou não) que reduza ou impeça seu deslocamento. Por exemplo, ao ser coberto por uma rede de pesca, ele estará em pé em um piscar de olhos, livre da rede para caminhar em direção ao seu alvo.

Inevitável Fim

A morte é inevitável para todas as pessoas. Quando seus pontos de vida são reduzidos a 0, o memento mori não morre. Ele apenas desaparece em cinzas e sombras até o fim da cena, podendo reaparecer futuramente para continuar perseguindo seu alvo.

Sem Fim

Nada pode parar o memento mori. Quatro vezes por rodada, ele pode escolher elevar o resultado de um teste de resistência em um nível. Além disso, duas vezes por cena, faz com que um teste de resistência seja automaticamente um sucesso crítico.

Tempo da Ampulheta

A *Ampulheta do Tempo* parece recuperar o memento mori. Enquanto estiver a empunhando, ele recebe Cura Acelerada 40.

Ações (3 Ações Padrões e 2 Ação Injusta)

Garras (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +13 (4d10+20 de dano de Corte)

Agarrar o marcado (Reação) - Quando acerta um ataque com garras no alvo que está caçando, o memento mori pode tentar agarrar o alvo (+13). Enquanto o alvo estiver sendo agarrado, o memento mori não pode fazer nenhuma outra ação além de Assassinar, recebendo RD 20.

Encarar o Abismo (Padrão - 12 PP) - O memento mori encara um ser em alcance curto e obriga-o a testemunhar o vazio inevitável da morte em seu olhar. A vítima sofre 4d10+25 pontos de dano de Tempo e revela suas memórias e pensamentos para o memento mori (Vontade DT 18 reduz à metade e evita a revelação). A anomalia costuma usar esse poder para localizar sua *Ampulheta*, quando perdida.

Revelar a Ampulheta (Padrão - 15 PP) - O memento mori revela sua ampulheta de suas vestes sombrias. Todas as pessoas em até 36m capazes de ver a ampulheta são forçadas a testemunhar, no interior de suas areias, presságios de incontáveis mortes que se revelam por instantes. Após terem suas mentes invadidas por falecimentos, dos mais trágicos aos mais cotidianos, as vítimas sofrem 4d10 pontos de dano Mental (Vontade DT 18 reduz à metade).

Visagem (Padrão - 9 PP) - Até três vezes por cena, o memento mori pode se teletransportar para qualquer espaço desocupado em alcance extremo. Alternativamente, ele pode gastar um uso desse poder para ficar invisível até realizar uma ação diferente de se mover.

Usos de Ações Injustas - Duas vezes por rodada, o memento mori pode atacar com garras como uma ação injusta.

Assassinar (Ação de Campo) - O memento mori segura o alvo que está agarrando pelo pescoço, e o levanta no ar, enquanto aproxima sua outra mão na direção de seus olhos. Toda vez que sofrer dano, deve fazer um teste de Fortitude (DT 5 + metade do dano sofrido), se falhar, solta o alvo. O alvo ou outros seres podem fazer um teste de Força (DT 20) para tentar soltar o ser. No início do próximo turno, se ainda estiver agarrando o ser, ele toca dois de seus dedos em cada olho do alvo e um em sua testa, onde o mesmo começa a chorar lágrimas negras e se transforma em cinzas que vão em direção a ampulheta, morrendo.

Atrair a Ampulheta (Ação de Campo - 6 PP) - O memento mori levanta um de seus braços e começa a sair cinzas no formato de sua ampulheta na palma de sua mão. Alguém que estiver com a ampulheta sente uma energia estranha vinda dela, que se desfaz conforme se afasta e se intensifica quando se aproxima. Se a ampulheta, estando ou não com um ser, estiver a alcance curto do memento mori, no início do turno dele, a ampulheta retorna a sua mão.

Sempiternal - VD 360 Calamidade

Tempo

Anomalia - Médio

Presença Caótica - 9d8 (DT 23) | 99% Ignora

É comum encontrar individualistas e pessoas com alto nível de exposição com sua aparência e percepção do Universo deformadas pelo Inexistente, mas o que aconteceria se essa exposição fosse estendida e repetida em diversos eventos por inúmeras gerações?

Um sempiternal é o resultado da manifestação do Tempo através de uma evolução gradual passada por inúmeras gerações de uma civilização isolada. O que um dia já foi humano, hoje é uma figura esquelética bizarra e retorcida com olhos pretos e pele acinzentada.

Ele emite sons invertidos e macabros que aparentam ser uma linguagem distorcida que apenas aqueles também distorcidos pelo Tempo conseguem compreender.

O sempiternal parece viver em algum tipo de sociedade com outras anomalias similares à ele, talvez como um vestígio de sua origem mas qualquer rastro de necessidades básicas humanas foi completamente desfeito. O sempiternal não é humano, apesar de ter se originado de humanos. Ele não bebe, não come e não dorme.

É importante notar que apesar de sua aparência magra, essa é uma anomalia extremamente perigosa, especialmente por ter desenvolvido uma espécie de sexto sentido: o sempiternal consegue manipular a própria percepção do Tempo, percebendo o Universo de forma acelerada ou desacelerada como bem entender.

O sempiternal é um retrato da perversidade do paranormal dentro do Universo.

Será que existe um resquício de consciência humana por trás dos olhos destruídos pela morte?



Atributos

For +5 | Des +5 | Con +7 | Pod +7 | Int +5 | Sab +6 | Car +5

Sentidos

Iniciativa +10 | Percepção 15 | Percepção às Cegas

Defesa

Passiva 23 | Fort +11, Ref +13, Von +15

Saúde

Pontos de Vida - 1400 | Machucado - 700

Pontos de Poder - 231

Imunidade - Condições de velocidade e de paralisia, Dano e efeitos de Tempo

Resistência - Corte, impacto e perfuração 25

Vulnerabilidade - Realidade

Deslocamento - 12m (8q)

Perícias

Ocultismo +10

Habilidades

Cura da Seiva

O sempiternal possui Cura Acelerada 20/fogo.

Marcado pela Morte

O sempiternal já foi um humano com uma forte ligação com o Tempo. Por conta disso, cada sempiternal se manifesta de forma única. Quando um sempiternal surgir, escolha entre possuir 4 poderes de Tempo de até cinco estrelas. Sua DT é 23, e ele pode gastar até 16 PP por conjuração, usando a ação apropriada ou possuir 3 poderes elementais de Tempo com afinidade, considere ele um jogador com 95% de Exposição.

Tempo à Defesa

Quatro vezes por cena, o sempiternal pode elevar o resultado de um teste de resistência em um nível. Além disso, duas vezes por cena, pode fazer com que um teste de resistência seja um sucesso crítico.

Ações (4 Ações Padrões e 2 Ações Injustas)

Toques Espirais (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +19 (4d10+10 de dano de Tempo)

Toque Envelhecedor (Reação) - Quando desfere um acerto crítico com toques espirais, o sempiternal acelera o tempo para o alvo, diminuindo sua expectativa de vida, que envelhece 2d4+2 anos (Fortitude DT 23 reduz à metade). Caso atinja 60 anos, fica fraco. Caso atinja 70 anos, fica debilitado e lento. Caso atinja sua expectativa de vida, morre. Seres com Ascensão Elemental com Tempo são imunes a esse efeito.

Linguagem Morta (Padrão) - O sempiternal se comunica em uma linguagem só entendível por anomalias de Tempo. Escolha um ser

em alcance médio. Caso o ser seja uma anomalia de Tempo de VD menor que 360, ela segue um comando do sempiternal em sua rodada. Caso seja uma pessoa ou animal, sofre 6d6 pontos de dano Mental (Vontade 23 reduz à metade).

Criar Cristal (Padrão) - O sempiternal suga a vida de seres próximos para criar cristais. Escolha o efeito da lista abaixo:

- Cristal Verde - Quando usado (ação de movimento), recupera 3d10+10 PV e retira a pior condição negativa que o alvo esteja sofrendo (se tiver morrendo e fraco, irá tirar morrendo). Porém, ao usar, o alvo perde 2d6 pontos de Sanidade.
- Cristal Vermelho - Quando tocado, causa 3d10+10 pontos de dano de fogo. Caso aqueça uma arma corpo a corpo, adiciona +1d10 de dano de fogo em suas rolagens de dano por uma cena.
- Cristal Azul - Quando tocado, causa 3d10+10 pontos de dano de frio. Caso esfrie uma arma corpo a corpo, adiciona +1d10 de dano de fogo em suas rolagens de dano por uma cena.
- Cristal Preto - Quando tocado, deve fazer um teste de Vontade (DT 23). Caso falhe, sofre 4d10 pontos de Sanidade e fica fascinado com o cristal, querendo continuar em contato com ele. Um ser tem direito a mais um teste no início de cada um de seus turnos, recebendo um bônus cumulativo de +1 para cada vez que falhou. Caso um ser enlouqueça por conta deste cristal, passa a seguir as ordens do sempiternal até sua morte. O sempiternal só pode criar um cristal preto por cena.

Usos de Ações Injustas - Duas vezes por rodada, o sempiternal pode atacar com toques espirais como uma ação injusta.

Ascensão da Corrupção - Campo da Morte (Padrão - 20 PP - 5 PP por rodada) - O sempiternal manipula o ambiente, modificando o Tempo para atrair a morte e assim, uma cúpula de 30m de raio surge de seus pés, fazendo com que todo o lugar fique retorcido, podre. No início de cada rodada, o mestre deve jogar 1d20. Caso consiga um resultado 16 ou maior, uma anomalia de Tempo de até VD 160 surge. Além disso, no começo de cada turno de seres dentro do alcance curto do sempiternal, eles sofrem 4d8+8 pontos de dano de Tempo (Fortitude DT 23 reduz à metade).

Vagante - VD 500 Calamidade

Tempo - Poder

Anomalia - Médio

Presença Caótica - 1d10 (DT 30) | Impossível Ignorar

O tempo é uma ilusão para os mortais, uma linha contínua onde passado, presente e futuro parecem seguir um fluxo lógico. Mas para aqueles que ousam desafiar essa ordem—viajantes temporais, manipuladores da realidade, ou mesmo aqueles que tentam escapar de seus próprios destinos—o Tempo reserva algo muito pior que o esquecimento. Ele os caça. Ela os caça. A Vagante é a manifestação do próprio tempo fluindo sem controle. Invisível, imaterial, e presente em cada relógio, ampulhetas e sombra projetada pelo sol, ela está sempre lá, observando. Se alguém tenta desafiar a passagem natural do tempo, a Vagante se manifesta, um sussurro entre os tic-tacs, um toque gelado no vento, um sino distante badalando sem motivo aparente.

Poucos sobrevivem ao primeiro encontro. A cada hora, o sino toca, e aqueles que o escutam sentem o peso esmagador dos anos que jamais viverão. Memórias se confundem, identidades se desfazem. Se a Vagante escolher uma vítima, ela não correrá, não lutará—apenas existirá ao redor dela, até que sua própria existência se torne uma peça do relógio.

Relatos antigos falam de desaparecimentos inexplicáveis. Um cientista que construiu uma máquina do tempo e, na noite de seu primeiro experimento, foi engolido pelo próprio relógio de bolso. Um homem condenado que conseguiu escapar da execução apenas para desaparecer dias depois, sua face refletida na superfície de um espelho antigo. Os viajantes entre realidades? Suas sombras ainda se movem dentro dos relógios quebrados. O Tempo tudo devora.

Atributos

For - | Des - | Con - | Pod +II | Int +II | Sab +II | Car +II

Sentidos

Iniciativa - | Percepção - | Percepção às cegas (alcance extremo)

Defesa

Passiva - | Fort -, Ref -, Von -

Saúde

Pontos de Vida -| Machucado -

Imunidade - Dano e condições

Vulnerabilidade - Realidade

Deslocamento - Voo 30m (20q)

Habilidades

Imaterial

A vagante não possui forma física, sendo invisível e intangível. Ele não faz testes e não age da mesma maneira que outras anomalias. A única forma de derrotá-lo é revelando sua Verdade Absoluta.

Onipresença Temporal

A vagante está em todas as lembranças físicas do Tempo no Universo. Tudo que possa ser usado para marcar a passagem do Tempo dentro de alcance extremo da Vagante tem uma presença marcada pela entidade, servindo como uma Presença Caótica, dependendo da proximidade da vagante.

Badalar do Relógio

O som do badalar do sino de um relógio segue a vagante. Na passagem de uma hora, um sino toca, um badalar para cada hora, audível para todos aqueles dentro de alcance extremo da vagante. Aqueles que escutarem sofrerão 1d4+1 pontos de dano Mental para cada badalada (Vontade DT 30 reduz à metade). Uma badalada também toca a cada meia hora.

Vagar Consigo

A vagante estende sua presença para alguém, buscando aglutiná-lo em si. Escolha até 6 seres adjacentes aos objetos afetados por Onipresença Temporal. Eles devem ter sucesso em um teste de Vontade (DT 30) ou são devorados pelo relógio, uma cópia de seus rostos surgindo no objeto em questão (se for um relógio de ponteiro, substitui um dos números). Um ser aglutinado dessa forma se perde em outra dimensão, junto de todas as outras coisas que já foram absorvidas. Objetos e pessoas que quebraram a cronologia e foram punidos pelo Tempo podem ser encontrados aqui. A vagante pode usar essa habilidade uma vez a cada sete dias.

VERDADE ABSOLUTA DA VAGANTE

A vagante não pode ser derrotada no Universo. A única maneira de verdadeiramente destruí-la é adentrando dentro de sua dimensão e encontrando lá dentro o objeto que mantém sua existência, rumorado um relógio quântico. Quando entra na dimensão, você sofre o dano da Presença Caótica. Enquanto lá dentro, o Badalar do Relógio passa a diminuir a Sanidade máxima de seres afetados ao invés de causar dano mental.

Uma vez retirado de seu posto, a dimensão da vagante irá rapidamente desaparecer, e personagens que estejam lá vão ter 10 rodadas para fugir ou deixaram de existir junto a ela.

Nome da Anomalia - VD XXX Patamar

Tempo - Outros

Anomalia - Tamanho

Presença Caótica - XdX (DT XX) | XX% Ignora

Lore

Atributos

For +X | Des +X | Con +X | Pod +X | Int +X | Sab +X | Car X

Sentidos

Iniciativa +X | Percepção X

Defesa

Passiva XX | Fort +X, Ref +X, Van +X

Saúde

Pontos de Vida - XXXX | Machucado - XXXX

Pontos de Poder - XXX

Imunidade - X

Resistência - X

Vulnerabilidade - Realidade

Deslocamento - Xm (Xq), Xm

Perícias

Perícia XX

Habilidades

Nome

Descrição

Ações (X Ações Padrões e X Ação Injusta)

Atacar (Padrão) - Ataque XXX | +X (XdX de dano XXXX)

Anomalias de transformação

Esqueleto de Lodo - VD 20 Comum

Transformação

Anomalia - Médio

Presença Caótica - 2d6 (DT 6) | 15% Ignora

Um cadáver que foi totalmente consumido pela Transformação, fazendo seu corpo entrar em uma espécie de decomposição paranormal avançada, apenas sobrando os ossos que são grudados com um lodo estranho, vivo e gosmento, que persegue a criatura aonde quer que ela passa.

Um som constante pode ser ouvido de seu crânio, que parece repetir em ciclos conforme a anomalia avança em seus alvos. Os Esqueletos parecem ter uma regeneração absurda a danos, sendo considerados perigosos de serem lidados por agentes da Ordem.

Um dos motivos de cemitérios serem considerados tão assustadores e perigosos são por conta dos Esqueletos, que gostam de vagar por lá, buscando novos corpos para fazerem parte.

Atributos

For +1 | Des +3 | Con 0 | Pod 0 | Int 0 | Sab +2 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +3 | Percepção +2

Visão na Penumbra

Defesa

Passiva 8 | Fort -4, Ref +5, Von 0

Status

Pontos de Vida - 40 | Machucado 20

Pontos de Poder - 5

Imunidade - Condição de Sangramento, Corte

Resistência - Impacto e perfuração (5) e Transformação (10)

Vulnerabilidade - Alma e Químico

Deslocamento - 6m (4q) de voo

Habilidades

Lodo Fortalecedor

O lodo não quer que um de seus usuários caia, por isso, o *Esqueleto de Lodo* tem cura acelerada 5/Alma e químico.

Ações

Garras (Padrão) - Ataque corpo a corpo x2 | +5 (2d4 + 3 de dano cortante)

Espiral de Lodo (Completa - 1 PP) - O *Esqueleto de Lodo* se transforma completamente em um lodo que busca a morte, se lançando em uma linha reta de 9m em uma espiral perfurante. Qualquer ser na linha sofre 2d10 de dano de Transformação (Reflexos DT 6 reduz à metade). O *Esqueleto de Lodo* se reforma no fim do trajeto.



Gold Digger – VD 40 Comum

Transformação – Espaço

Anomalia – Médio

Presença Caótica – 3d6 (DT 6) | 30% Ignora

Uma anomalia que se formou após o conto de Midas, criada a partir da ganância dos homens em busca de fortunas e que trouxeram a sua morte. Talvez tenham sido enterrados em tesouros em alguma masmorra, talvez tenham sido assassinados por tráfigas para pegarem as suas riquezas ou apenas ficaram tão obcecados com o dinheiro que esqueceram de cuidar de sua própria saúde.

A sua forma se mostra similar a de uma pessoa comum, porém totalmente formada por moedas e riquezas, onde o mesmo consegue se esconder para captar olhos interessados e assim transforma-los em ouro.

Atributos

For +3 | Des 0 | Con +1 | Pod +2 | Int 0 | Sab 0 | Car +1

Sentidos

Iniciativa 0 | Percepção 7

Defesa

*Passiva 10 | Fort +6, Ref +2, Von -2

Status

Pontos de Vida - 120 | Machucado 60

Pontos de Poder - 6

Imunidade - Condição de Sangramento, Corte

Resistência - Balístico, Impacto e Perfurante (6) e Transformação (10)

Vulnerabilidade - Alma e Químico

Deslocamento - 9m (6g) de voo

Perícias

Enganação +5, Tática +4, Sobrevivência +4

Habilidades

Dinheiro a vista!

O Gold Digger pode se camuflar para parecer algum tipo de dinheiro ou forma de lucro para as pessoas. Enquanto estiver nessa forma, ele fica petrificado e não pode realizar ações. Um personagem pode fazer um teste de Percepção (DT 10) para notar que a algo diferente com esse dinheiro, notando a transformação. Se ninguém estiver

olhando, Gold Digger pode reverter essa transformação e fazer um ataque supressa contra quem o possuía, atacando com vantagem e causa +2d na rolagem de dano.

Ganância Assassina

Só matar o Gold Digger não soluciona os problemas, já que a ganância ainda faz parte do ser humano. Quando ele chega a 0 PV, antes de desaparecer, ele deixa algumas moedas e riquezas para trás como um último vestígio de sua natureza, similares a 4d10 pontos de crédito. Porém esses créditos ainda estão sob a sua influência e a pessoa que os pegar vão começar a sofrer sua influência após 1 dia ou 12 horas se gastarem os créditos rapidamente, onde perceberam que seu corpo começa a se moldar, como dedos ou orelhas se transformando lentamente em moedas, onde a cada dia perdem 1d6 pontos de vida máximos. O único jeito de reverter isso é achar os vestígios que gastaram e dar um jeito de destruí-lo!

Ações (1 Ação Padrão)

Golpe de Midas (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +6 (2d8 + 4 de dano de Impacto)

Reflexo Dourado (Padrão – 3 PP) - O corpo de Gold Digger é feito apenas por moedas que corroem outros objetos. Quando é acertado por um golpe corpo a corpo, ele faz com que a arma sofra 2d8+4 de dano de Poder que ignora resistências. Se a arma se quebrar, vira ouro por completo.

Enraizado – VD 180 Desafio

Transformação – Poder

Anomalia – Grande

Presença Caótica – 7d6 (DT 16) | 65% Ignora



Mosquito Doente - VD 60 Comum

Transformação - Realidade - Poder

Anomalia - Minúsculo

Presença Caótica - 4d6 (DT 7) | 40% Ignora

O Mosquito Doente nasceu da desesperança e do pavor da morte. Ele vagueia pelos cantos escuros, zumbindo em frequências que fazem a pele arrepiar e os pulmões arderem. Sua picada não mata rapidamente. Não. Ela espalha a doença maldita, uma enfermidade que não pode ser curada por meios normais. Medicamentos não funcionam. Fé não funciona. Apenas uma vacina, feita do sangue de quem já sofre, pode trazer alívio.

Atributos

For -1 | Des +5 | Con +2 | Pod +2 | Int +2 | Sab 0 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +10 | Percepção 12

Defesa

Passiva 20 | Fort +2, Ref +12, Von +4

Saúde

Pontos de Vida - 20 | Machucado - 10

Imunidade - Dano

Resistência - Balístico, impacto e perfuração (10) e Transformação (20)

Vulnerabilidade - Alma

Deslocamento - Voo 18m (12q)

Perícias

Furtividade +14

Habilidades

Transmissor Primário

O mosquito doente carrega em si uma doença terrível. Sempre que causa dano em algum ser, esse entra em contato com Sangramento Incontrolável. Um ser que seja atingido por Picada, mas não sofra dano, tem 25% de chance de entrar em contato mesmo assim. Diferente do normal, o personagem não se cura dessa doença ao ter sucesso em dois testes seguidos, porém diminui seu estágio atual em 1 nível.

Sangramento Incontrolável

Sangramento Incontrolável segue as mesmas regras de uma doença comum, sendo uma contaminação por contato, Fortitude (DT 12).

❖ **Estágio I.** A vítima fica mais cansada, suas feridas demoram a fechar. O personagem fica fraco e recupera metade de vida por qualquer fonte.

❖ **Estágio II.** Todo machucado arranca sangue. Sempre que sofre dano, o personagem deve ter sucesso em um teste de Fortitude (DT 10, +2 para cada teste no mesmo dia). Se

falhar, fica sangrando. Além disso, o personagem sofre desvantagem em testes para estancar a condição sangrando.

❖ **Estágio III.** O sangue flui para fora do corpo com uma rigorosidade assustadora. A perda de PV causada pela condição sangrando é aumentada em 1d8. Além disso, o personagem falha automaticamente no teste de Fortitude do estágio II. Por fim, o sangue do personagem se torna uma fonte de sangramento incontrolável.

❖ **Estágio IV.** Meu sangue se move em ciclos e esses ciclos querem escapar. O personagem não pode mais perder a condição sangrando tendo sucesso no teste de Fortitude.

❖ **Estágio V ou superior.** Eu vou sangrar até morrer, eu sei disso. O personagem não pode mais perder a condição sangrando, e sempre falha no teste de Constituição dela. Um personagem que morra enquanto nesse estágio da doença se transforma em um Esqueleto de Lodo (ou um Hospedeiro, se tiver 35% de Exposição ou um Enraizado, se tiver 55% de Exposição) com a habilidade Transmissor Primário.

Ações (1 Ação Padrão)

Picada (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +10 (1 de dano de Perfuração que ignora resistências)

VERDADE ABSOLUTA DO MOSQUITO DOENTE

O mosquito doente nasce do medo de morrer em uma cama de hospital, vítima de uma infecção horrível. Sua doença é incurável por qualquer meio natural, e só pode ser destruída por uma vacina feita especialmente contra ela, utilizando do sangue de uma pessoa infectada (no estágio III ou superior) e uma essência de Alma, usado para destruir um objeto relacionado a origem do mosquito doente. Todo mosquito doente requer uma vacina especial.

Quando um personagem usa a vacina, deixa de perder PV pela condição sangrando causada pelo Sangramento Incontrolável e começa a se recuperar da doença, diminuindo seu estágio em 1 no início de cada cena, curando-se ao atingir o estágio I. Um personagem que use da vacina se torna imune a doença, e um Esqueleto de Lodo ou outra anomalia criada pela doença, quando injetado com a vacina, morre imediatamente, recuperando o semblante que tinha antes da Transformação.

Se o mosquito doente atacar um personagem imune contra sua doença pelo efeito da vacina, ele é destruído, levando junto consigo todos os resquícios da doença (incluindo anomalias criadas por ela).

Mescla - VD 80 Comum



Transformação - Realidade

Anomalia - Grande

Presença Caótica - 4d8 (DT 8) | 45% Ignora

O resultado de um doentio experimento biológico, a Mescla é uma das manifestações mais asquerosas e repulsivas já identificadas no Universo. Uma forma repugnante e curvada da que um dia já foi uma pessoa, alguém que propositalmente se expôs à rotina nojosa de insetos, convivendo e se alimentando com vermes, larvas e seres parasitários em uma busca de uma revelação "natural" do que significa ser humano.

Esse ato de tortura auto infligida lentamente devora qualquer resquício de humanidade além de traços físicos que insistem em sobreviver através da mutação abominável que seu corpo sofre. Uma fusão grotesca entre pessoa e inseto, uma amalgama de

membros, longos que terminam em garras e uma pele mescelada entre a carapaça dura de um inseto gigantesco e a carne exposta humana avermelhada.

Seus olhos, devorados pela Transformação e moldados pela Realidade, agora buracos fétidos que servem como janelas de morada de larvas enormes e pequenas criaturas asquerosas que habitam e vagam por todo o interior de seu corpo.

Na superfície do seu corpo é possível enxergar as enormes pústulas e chagas se movendo e contorcendo com o caminhar subcutâneo dos parasitas internos da Mescla, além dos inúmeros carapatos e sanguessugas em sua camada externa. O cheiro é insuportável, corroendo qualquer ambiente que já tenha passado com um odor fétido capaz de causar desmaios e vômitos à mera exposição momentânea.

Há relatos daqueles que enxergaram a anomalia como uma silhueta tormentosa voando pelos céus pela propulsão de asas como as de uma mosca gigantesca, enquanto outros relatam visões de um ser alongado com diversos membros como uma centopeia. Independente do ser que eclode a Transformação, a Mescla é um ser repugnante com as intenções análogas à aquilo em que se transformou: proliferar e consumir.

Atributos

For +2 | Des +6 | Con +2 | Pod +2 | Int -1 | Sab 0 | Car 0

Sentidos

Iniciativa 0 | Percepção 7

Defesa

Passiva 14 | Fort +2, Ref +7, Von +3

Status

Pontos de Vida - 235 | Machucado 118

Pontos de Poder - 18

Imunidade - Químico

Resistência - Balístico, Corte, Perfuração (12), Realidade e Transformação (22)

Vulnerabilidade - Alma, fogo e frio

Deslocamento - 12m (8q), 12m (8q) escalada e 9m (6q) voo

Perícias

Acrobacia +8, Atletismo +4 e Furtividade +8

Habilidades

Fluidos Repugnantes

Além de serem corrosivos, os fluidos corporais da Mescla causam enjojo e repugnância. Sempre que um ser causa dano corpo a corpo ou em alcance curto a um ser, ou sempre que sofre dano de Realidade dela, o ser fica enjoado por uma rodada (Fortitude DT 8 evita).

Percepção Multifacetada

A Mescla não pode ser flanqueada nem surpreendida.

Ações (3 Ações Padrões)

Garras (Padrão) – Ataque corpo a corpo | +8 (3d10+6 Corte) | Crítico 9

Cuspe Ácido (Padrão) – Ataque a distância curto | +8 (3d10+3 Realidade) | Crítico +2d

Agarrão (Livre - 1 PP) – Se a Mescla acertar dois ataques com Garra em um ser no mesmo turno, pode tentar agarrar o alvo (+10).

Camuflagem Sobrenatural (Completa) – Se não estiver sendo visto por nenhuma pessoa, a Mescla pode se misturar ao ambiente, ficando imóvel e alterando sua cor para que fique sob camuflagem total e receba +5 em Furtividade.

Incubar Ovos (Completa - 6 PP) – Se estiver agarrando um ser, a Mescla pode usar um ferrão tão fino como uma agulha, oculto em sua língua, para perfurar o ser (+10). Se acertar, o ferrão incuba 1d4 ovos da Mescla (Fortitude DT 3 + 3 para cada ovo, evita a incubação). Um alvo incubado sofre uma versão modificada da doença Sangue Quente, que tem um Estágio IV: ao alcançar esse estágio, uma nova Mescla nasce a partir do corpo da vítima, matando-a de dentro para fora.

Investida Insectoide (Completa) – Se estiver em um local acima de um ser em alcance médio, a Mescla salta na direção desse ser e aterrissa em um espaço adjacente a ele. Isso conta como uma investida, mas a Mescla pode fazer dois ataques de garra contra o alvo.

Vomitar Ácido (Livre) – Quando atinge um ser com dois ataques de garra no mesmo turno, a Mescla vomita uma grotesca quantidade de substância cáustica. A vítima sofre 1d12 pontos de dano de Realidade.

Slenderman - VD 260 Desafio

Transformação - Mente - Espaço - Poder

Anomalia - Grande

Presença Caótica - 8d6 (DT 18) | 75% Ignora

Uma das anomalias com nascimento mais incomum dentro do nosso universo, nascido através de uma história da internet, ou pelo menos é o que acreditavam. Acredita-se que esta criatura já anda sob as florestas a muito mais tempo do que notamos e somente após a popularização das câmeras e jeitos de guardar imagem, sua presença foi finalmente notada. Porém a história de uma silhueta de um homem alto sem face já está presente em diversas outras culturas, como um presságio de terror, porém, o nome mais popular entre todos eles têm de ser Slenderman.

Ele vive majoritariamente nas florestas em clima ameno, sempre evitando contato direto com sociedades e cidades grandes. Acredita-se que seja o responsável pelo desaparecimento de crianças em regiões florestais, onde seus corpos nunca mais são encontrados, afinal de contas, o Slenderman não tem interesse em carne e sangue, apenas no sentimento puro do pavor de alguém que vivia seus melhores dias, fazendo com que fiquem de pouco em pouco completamente insanos. Só saiba que se encontrar uma página estranha no meio da floresta, corra.

Atributos

For 2 | Des 2 | Con 2 | Pod 5 | Int 5 | Sab 7 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +5 | Percepção +15

Defesa

Passiva 20 | Fort +6, Ref +6, Von +12

Status

Pontos de Vida- 650 | Machucado 325

Pontos de Poder - 325

Imunidade - Dano

Resistência - Dano 10

Vulnerabilidade - Alma

Deslocamento - 9m (6q)

Habilidades

Vulto Esguio

Slenderman evita atacar vítimas que não sejam crianças, por isso tenta assustar todos que adentram sua floresta para afastá-los da mesma, então brevemente para algum dos personagens à escolha do mestre (percepção DT 10). Ao invés de todo o dano de sua presença caótico ser aplicado, o personagem sofre 2d8 de dano mental e fica apavorado até passar em um teste de Vontade DT 15 (reduz o dano à metade e evita/retira condição) ou ser acalmado por outro personagem (Diplomacia DT 12).

Se um personagem ver o vulto de Slenderman quatro vezes, esse efeito é desativado, e o mesmo não é afetado por sua presença assustadora.

Todos aqueles que ficarem insanos por causa de Slenderman apresentam uma devocão absoluta à criatura, traíndo seus antigos aliados. Acredita-se que essas mesmas pessoas compõem o grupo ocultista "Proxy".

As Oito Páginas

Na floresta de Slenderman podem ser encontradas 8 páginas, que afetam seu comportamento baseado na quantidade de páginas que foram coletadas.

0-3 páginas: Slenderman aparece escondido às vezes para tentar assustar os jogadores, para desmotivar-los de sua procura. Seu deslocamento é infinito.



4-5 páginas: *Slenderman* passa a interagir diretamente com os personagens, aparece completamente, e podendo atacá-los. Seu deslocamento é infinito.

6-7 páginas: *Slenderman* passa a atacar os personagens com mais frequência, podendo usar *tentáculos pálidos*, *ferrão de mármore* e *envolto em mistério*. Seu deslocamento é infinito.

8 páginas: *Slenderman* tenta matar todos os personagens em um ataque desesperado, mas agora pode ser afetado pelos personagens, e perdendo as suas habilidades *vulto esguio* e sua Presença Caótica e sua imunidade a dano.

No entanto, ele passa a poder usar *O Homem Alto*. Seu deslocamento é 12m.

A Doença sem Rosto

A mera presença de *Slenderman* infecta as pessoas com uma doença transmitida por algo parecido com radioatividade, fazendo suas vítimas tossirem sangue, ficarem nauseadas, e até ter amnésia parcial. Todos aqueles em alcance curto de *Slenderman* no final da rodada tomam 4d10 + 10 de dano físico, e ficam confusos e fatigados por 1d3 rodada (Fortitude DT 15 reduz à metade e evita condição). Pode ser tratado com as devidas medicações.

Me deixe em Paz

Aparelhos eletrônicos têm sua funcionalidade interferida por *Slenderman*, com casos de falhas habituais e até mesmo de perda total de aparelho.

Ações

Tentáculos Pálidos (Padrão) – Ataque corpo a corpo x3 | +13
(3d10 + 10 impacto)

Ferrão de Mármore (Padrão) – Ataque a distância curta x3 | +13
(3d10 + 15 perfuração)

Siga-me (Movimento – 9 PP) – O fato de você não saber nada sobre a anomalia estranhamente te atrai. *Slenderman* estende seus braços, como se o estivesse chamando para algum lugar. O personagem deve passar em um teste de Vontade (DT 18) para sair do estado de transe. Caso contrário, deverá correr na direção do *Slenderman* o mais rápido possível.

Envolto em Mistério (Livre) – Se *Slenderman* acertar um ataque com *tentáculos* (ambas as ações de ataque), ele pode tentar agarrar o alvo (+15). No começo de seu turno, se estiver agarrando

alguém, *Slenderman* esmaga os personagens agarrados, causando 4d8 de dano de impacto. *Slenderman* pode manter até 3 personagens agarrados simultaneamente.

O Homem Alto (Reação – 9 PP) – Quando um personagem ataca *Slenderman*, o mesmo pode apresentar uma aparência ainda mais assustadora para aquele que o assustou, distorcendo seus ossos, manipulando completamente a sua aparência, causando 4d8 de dano mental (Vontade DT 18 reduz à metade). Se passar no teste, o personagem fica imune a esse ataque por um ano.

Não olhe, ou ele te leva (Completa – 20 PP) – *Slenderman* leva todos os personagens agarrados para uma dimensão desconhecido. Os personagens devem passar em um de 3 testes de Vontade (DT 12) para voltar para onde estavam. Caso não consigam, os personagens se tornam insanos, e viram Proxies, completamente devotos à *Slenderman*, virando-se contra seus amigos aliados.

Verdade Absoluto

Diversas páginas podem ser encontradas na floresta em que *Slenderman* estiver. Ao coletar todas as páginas, *Slenderman* perde sua imunidade à dano, a sua defesa é diminuída para 15. Porém, conforme você coleta as páginas, *Slenderman* fica mais e mais agressivo (leia “As Oito Páginas”).

Cachorro Falante - VD 280 Calamidade

Transformação - Mente - Tempo - Poder

Anomalia - Médio

Presença Caótica - 10d6 (DT 19) | 90% Ignora

Nascido do medo e da solidão, o Cachorro Falante não é apenas uma criatura—ele é uma promessa. Uma promessa de que ninguém jamais o deixará para trás.

Ele surge como qualquer outro cão: um olhar dócil, uma cauda abanando, um latido que soa quase... humano. Ele escolhe seus donos cuidadosamente, aproximando-se com brincadeiras e histórias, tornando-se parte da vida deles de maneira tão natural que, em pouco tempo, parece impossível lembrar de um tempo em que ele não estava ali.

Mas há algo de errado.

O cachorro sempre sabe demais. Ele lembra de coisas que seus donos esqueceram. Ele ri quando ninguém contou uma piada. E às vezes, à noite, seus olhos brilham em cores que olhos de cachorro não deveriam brilhar.

Seus donos começam a perceber pequenas mudanças em suas vidas. Ruas que antes conheciam parecem diferentes. Pessoas que antes eram familiares se tornam estranhas. Suas casas não são exatamente como lembram.

E então, um por um, eles começam a desaparecer.

O cachorro não se preocupa. Ele nunca fica sozinho.

Porque ele sempre traz seus donos de volta.

Talvez com rostos um pouco diferentes. Com vozes um pouco distorcidas. Mas ainda são seus donos... não são?

E se, por algum motivo, um dono tentar fugir, tentar abandoná-lo?

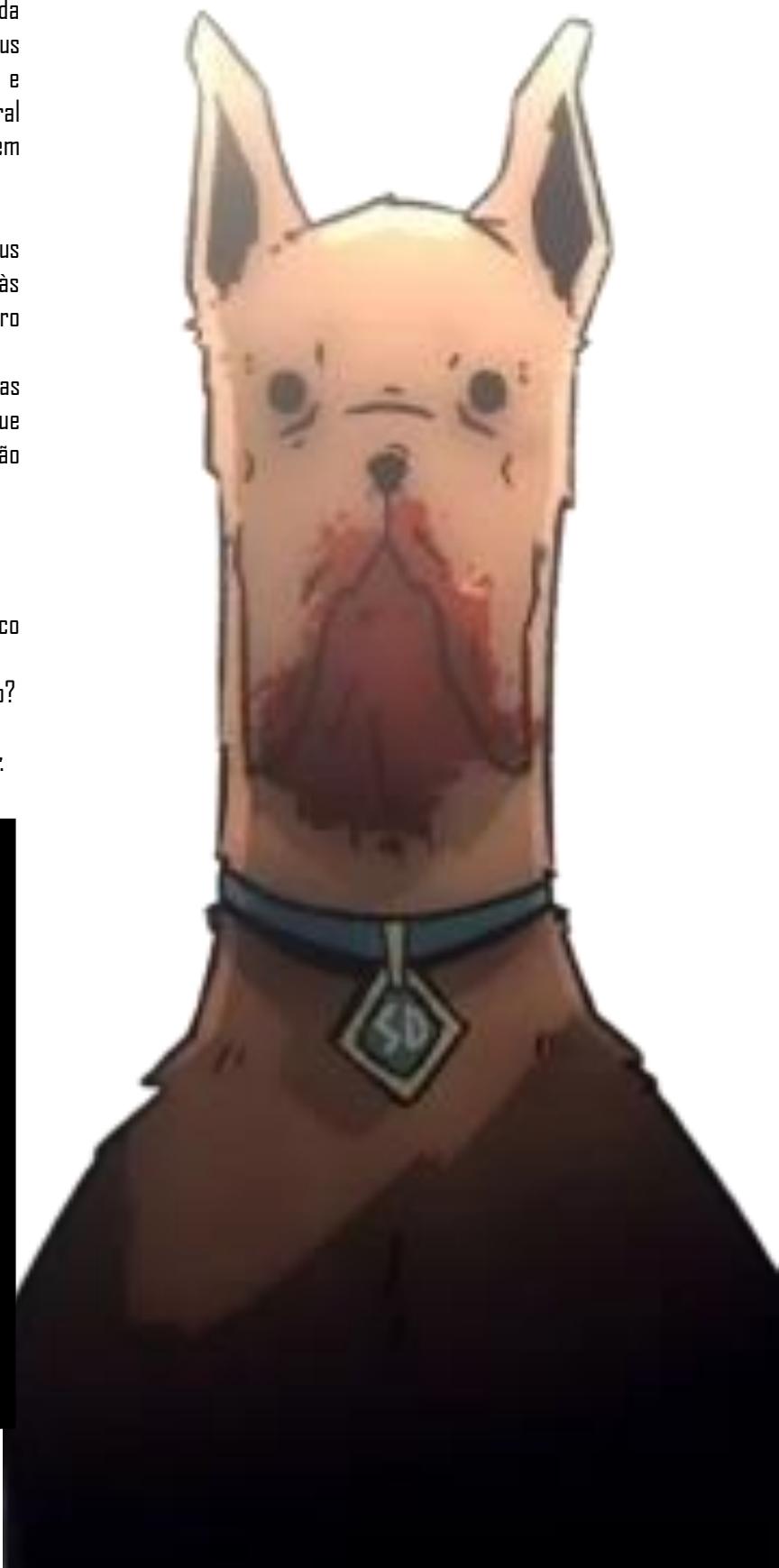
Ele apenas sorri, abana o rabo e espera.

Porque ele sabe que, na próxima vez, escolherá um dono *melhor*.

VERDADE ABSOLUTA DO CACHORRO FALANTE

O cachorro é fissurado em um grupo de pessoas, sempre as trazendo de volta quando eventualmente morrem por suas mãos. Porém, cada vez mais ele faz isso errado. Talvez, no momento que ele desistir de trazê-los de volta, ele possa ser derrotado.

Ao descobrir a Verdade Absoluta, o cachorro falante perde sua Ascensão, a habilidade Tudo Normal e sua imunidade a dano.



Atributos

For +4 | Des +4 | Con 0 | Pod +5 | Int +4 | Sab +5 | Car +9

Sentidos

Iniciativa +9 | Percepção 15

Defesa

Passiva 19 | Fort +7, Ref +9, Von +11

Saúde

Pontos de Vida - 1000 | Machucado - 500

Imunidade - Condições mentais

Resistência - Dano 20

Vulnerabilidade - Alma

Deslocamento - 12m (8q)

Perícias

Diplomacia +14, Enganação +14 e Intimidação +14

Habilidades

Ascensão da Ilusão - Recriar o Mundo

O núcleo que compõe o cachorro falante ascende de forma diferente das outras anomalias, ele busca um mundo perfeito e ideal para o cachorro falante, que sejam aventuras diversas e gloriosas com mistérios e relacionamentos. O tamanho que a ascensão pode afetar depende da manifestação do cachorro falante, mas por padrão, é do tamanho de uma cidade. Tudo que tem na cidade pode ser alterado da forma que o cachorro falante achar mais conveniente, com estruturas e outros ambientes sendo completamente alterados da noite pro dia. Enquanto estiverem na ascensão, o cachorro falante pode até três vezes por dia, colocar efeitos narrativos que causam 6d8 de dano Mental em todos que presenciarem (Vontade DT 19 reduz à metade). Um ser que enlouqueça por esse dano vira permanentemente parte do mundo perfeito, podendo ser moldado pelo cachorro falante. Seres podem fazer um teste de Vontade (DT 19) para notar que algo está diferente, mas não saber exatamente o que. Um personagem que ultrapasse a DT por 3 ou mais sabe o que mudou e recebe +5 em testes de Vontade contra o cachorro falante.

Ciente dos Erros

O cachorro falante busca a forma perfeita das coisas que está atrás, e sabe que elas podem ser falhas, por isso se prepara. Quatro vezes por cena, ele pode elevar o resultado de um teste de resistência em um nível. Além disso, duas vezes por cena, pode fazer com que um teste de resistência seja um sucesso crítico.

Só um Cachorro

O cachorro falante usa a ficha de um cão de guarda, porém permanece com suas habilidades Um Cachorro que Fala e Tudo Normal. Caso morra, ou decida assim, o cachorro pode voltar a usar essa ficha.

Tudo Normal

Sempre que uma pessoa encontra o cachorro falante, deve passar em um teste de Vontade DT 19, ou acredita que o cachorro é um amigo próximo e que não é estranho um cachorro falar.

Um Cachorro Feliz

Enquanto estiver dentro da área que foi moldada através de sua Ascensão, o cachorro falante possui Cura Acelerada 20.

Um Cachorro que Fala

O cachorro falante gosta de se misturar entre as pessoas, fingindo ser algo normal. O cachorro é capaz de se comunicar fluentemente com pessoas, as vezes até de forma cômica. Ele também decide se quer causar o dano de sua Presença Caótica.

Ações (4 Ações Padrões e 2 Ação Injusta)

Mordida (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +14 (4d8+10 de dano Perfurante)

Encerrar Perseguição (Padrão) - O cachorro âncora uma de suas vitimas em apenas um lugar. Essa habilidade gera o efeito do poder Zerar Entropia em um alvo que possa ver. Sua DT é 19.

Observar (Padrão) - O cachorro falante apenas observa aquele que sabe a verdade sobre poder falar. Uma pessoa ou ser que o cachorro falante possa ver sofre 8d8 pontos de dano Mental e fica atordoado (Vontade DT 19 reduz à metade).

Reciciar a Ilusão (Completa) - O cachorro falante toca um corpo adjacente, trazendo-o de volta a vida, porém com personalidades e aparências levemente diferentes. O cachorro decide quais memórias a vítima mantém. O cachorro pode usar essa habilidade diversas vezes no mesmo corpo, mas a pessoa ou animal que voltar será cada vez mais diferente

Usos de Ações Injustas - Duas vezes por rodada, o cachorro falante pode atacar com mordida como uma ação injusta.

Olhar Morto (Ação de Campo) - O cachorro falante começa a olhar na direção do último personagem que o atacou, com um olhar vazio, demonstrando seu desprezo em suas falhas, enquanto olhado, o ser sente suas memórias se esvaindo. Os personagens podem ficar atrás de paredes ou coisas que obstruem a visão do cachorro para se esquivar do efeito. No início de seu próximo turno, se estiver em contato visual com alguém, esse ser sofre 8d6 pontos de dano Mental, fica atordoado por 1 rodada e esquece completamente de tudo que aconteceu desde o início da cena. O cachorro falante só pode usar esta ação uma vez por cena.

Licantropo - VD 300 Desafio

Transformação - Realidade - Poder

Anomalia - Grande

Presença Caótica - 8d8 (DT 15) | 85% Ignora

No coração de uma floresta antiga e densa, onde os raios de sol mal alcançavam o chão coberto de musgo, havia uma criatura que despertava temor nos seres da noite: o Licantropo.

Seu corpo é uma mistura de homem e lobo, com músculos poderosos e garras afiadas como lâminas. Similar a um cervo, sua cabeça tem grandes chifres com tentáculos negros saindo de fissuras de diversas batalhas.

Nas noites de lua cheia, quando o brilho prateado iluminava a floresta como um manto encantado, o Licantropo saía de sua toca, movido pelo instinto de caça. Seus olhos amarelos brilhavam com avidez em meio à escuridão, farejando o ar em busca de presas. O cheiro da floresta noturna enchia suas narinas, misturando com o aroma do medo das criaturas que ele sempre sabia que estavam por perto.

Ele é silencioso como a sombra, percorre bosques e trilhas movendo com a agilidade sobre as folhas caídas. Seu pelo escuro fundia-se perfeitamente com a escuridão, tornando-o quase invisível para os desavisados. E então, quando encontra sua presa, o Licantropo ataca com uma ferocidade implacável. Suas presas não tem a menor chance contra sua força sobrenatural e sua destreza de caçador. O Licantropo se alimenta do sangue, carne e medo de suas vítimas, saciando sua fome voraz até a próxima lua cheia.

Para as pessoas, o Licantropo é uma lenda sombria, um ser temido e respeitado. Alguns dizem que os Licantropos são maldições lançadas sobre homens que cometem crimes terríveis na floresta. Outros afirmam que sua espécie é um guardião da natureza, punindo aqueles que desrespeitam seu equilíbrio.

No fim, a verdade por trás de toda essa história continua sendo apenas uma, se ouvir um uivo em meio à floresta, corra, ele está te caçando.

Atributos

For +3 | Des +5 | Con +4 | Pod +2 | Int +2 | Sab +4 | Car 0



Sentidos

Iniciativa +12 | Percepção +12

Defesa

Passiva 22 | Fort +10, Ref +14, Von +6

Status

Pontos de Vida - 1000 | Machucado 500

Pontos de Poder - 150

Resistência - Dano 20

Vulnerabilidade - Alma

Deslocamento - 30m (15q) de voo

Perícias

Furtividade +10, Sobrevivência +8

Habilidades

Alergia a Prata

Os Licantropos podem ser extremamente poderosos, porém parece que uma fraqueza natural foi encontrada e pode ser usada para ganhar dessas feras perigosas. Qualquer arma ou bala feita de prata ignora a resistência a dano no Licantropo e a rolagem de dano é dobrada.

Caçador Veloz

O Licantropo sabe como se mover em meio a ambientes naturais. Quando está em uma floresta, bosque ou cavernas, o Licantropo pode se mover em seu deslocamento normal sem penalidade em Furtividade.

Defesa do Caçador

O olfato sobrenatural do Licantropo permite que o mesmo tenha um reflexo absurdo para sua defesa. Quatro vezes por cena, ele pode escolher elevar o resultado de um teste de resistência em um nível.

Força do Lobisomem

O Licantropo nunca se cansa de uma boa batalha. Ele possui Cura Acelerada 25. Este valor muda para 10 quando descobrem a sua Verdade Absoluta.

Senso de Direção Perfeito

Os *Licantropos* possuem um senso quase perfeito de locomoção. Eles nunca se perdem e recebem vantagem em testes de percepção e sobrevivência. Eles perdem essa habilidade caso descubram a sua Verdade Absoluta.

Sob a Lua Cheia

A lua cheia serve como um potencializador para o *Licantropo*. Quando ele está sob a lua cheia, a sua resistência a dano aumenta para 30, ele tem +2 em testes de ataque, +10 nas rolagens de dano e a Cura Acelerada de Força do Lobisomem aumenta para 50.

Ações (4 Ações Padrões e 2 Ações Injustas)

Garra Apodrecida (Padrão) – Ataque corpo a corpo | +20 (6d10+8 de dano de Corte)

Mordida Infectada (Padrão) – Ataque corpo a corpo | +18 (4d12+12 de dano de Perfuração e 2d12 de Transformação)

Apodrecer (Livre – 6 PP) – Um ser que sofre dano das *Garras Apodrecidas* é afetado por um temor e surto que o fraqueja. Ele fica enjoado até o final de seu próximo turno.

Rastrear e Abater (Livre – 1 PP) – O *Licantropo* causa +6d6 pontos de dano contra seres desprevenidos.

Uivo Embaralhado (Completa – 12 PP) – O *Licantropo* uiva em som invertido e apavorante, fazendo com que todos os seres em alcance médio sofram 8d8 de dano de Transformação e 6d6 de pontos de sanidade (Vontade DT 20 reduz o dano pela metade).

Usos de Ação Injusta – Duas vezes por rodada, o *Licantropo* pode usar Garra Apodrecida ou Mordida Infectada como uma ação injusta.

Corte de Lobo (Ação de Campo) – O *Licantropo* levanta as suas garras e se prepara para fazer um poderoso ataque, direcionando-o para a ultima pessoa que o atacou. No início de seu próximo turno, ataca com as garras em uma área de cone de 4,5m na direção que estava olhando, fazendo com que todos os seres na área sofram 6d10 pontos de dano de corte (Reflexos reduz à metade).

Rugido da Besta (Ação de Campo) – O *Licantropo* parece encher o seu peito, se preparando para fazer um rugido assustador e forte. Toda vez que sofre dano, deve fazer um teste de Fortitude (DT 5 + metade do dano sofrido), se falhar, perde a ação. Se iniciar seu próximo turno e não tiver perdido a concentração, da um poderoso uivado que se mescla a um rugido assustador. Todos em alcance médio sofram 4d12 pontos de dano Mental e ficam

atordoados até o inicio de seus próximos turnos (Vontade reduz à metade e evita condição).

Verdade Absoluta

Para enfrentar um *Licantropo*, primeiro é preciso encontrar o seu covil, que muitas vezes é formado por cavernas naturais nas profundezas da floresta, enquanto ele não estiver lá. Se o *Licantropo* estiver lá, ele tem vantagem em todos os testes, tendo mais afinidade em seu local.

Encontrar o covil é um enigma que deve ser entendido analisando as vítimas de suas caças e os restos delas, que sempre tem um padrão dos trejeitos do caçador, onde parece que cada *Licantropo* tem um estilo próprio de caça.

Ao destruí-lo, o *Licantropo* perde totalmente seu senso. Ele sofre -8 na Defesa e desvantagem em testes de resistência, e perde suas habilidades Regeneração Acelerada e Senso de Direção Perfeito.

Mahoraga - VD 360 Calamidade

Transformação - Poder

Anomalia - Grande

Presença Caótica - 8d8 (DT 23) | 99% Ignora

Lendas antigas geram medo e terror nos guerreiros mais fortes que existiam, uma invocação impossível, um tesouro escondido, Mahoraga, o General.

Mahoraga não aparece dentro do universo como as outras anomalias, sendo necessário um ritual próprio para sua invocação, um método de poder selar e controlar esse poder insano.

Uma criatura grande e musculosa, com sua pele branca que se assemelha a uma carne estranha vinda de outro mundo. Seu rosto, no lugar dos olhos tem grandes asas que se estendem até atrás de sua cabeça e um sorriso perturbador que nunca sai. Porém, o principal fica em cima de sua cabeça, a roda de dharma, da onde sai a sua poderosa individualidade, a capacidade de se adaptar.

Atributos

For 6 | Des 3 | Con 6 | Pod 6 | Int 0 | Sab 2 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +12 | Percepção +12

Defesa

Passiva 25 | Fort +13, Ref +13, Von +13

Status

Pontos de Poder - 1600 | Machucado 800

Resistência - Dano 25

Vulnerabilidade - Alma

Deslocamento - 18m (9q)

Perícias

Atletismo +13, Acrobacia +13 e Intimidação +10

Habilidades

Adaptação Contínua

Mahoraga consegue se adaptar a condições negativas que receba, começando a ignorá-las. Mahoraga não pode receber a mesma condição mais de uma vez, adaptando-se a ela assim que sua duração acaba.

Adaptação Defensiva

Mahoraga se adapta defensivamente aos danos que pode vir a receber. Uma rodada após receber dano de um tipo específico, Mahoraga passa a reduzi-lo pela metade. Após mais uma rodada, ele se tornará imune ao tipo de dano recebido. Essa resistência ou imunidade não pode ser ignorada.

Adaptação Ofensiva

Mahoraga também tem a capacidade de se adaptar ao estilo de luta e esquiva de seus inimigos. Ao atacar um alvo que não consiga acertar, Mahoraga recebe +2 no teste de ataque, o qual continuará acumulando até acertar o primeiro ataque, onde irá manter os bônus recebidos.

Agilidade Adaptativa

Mahoraga começa a se adaptar aos golpes e o jeito que seus inimigos lutam, ficando mais rápido todas as vezes que é acertado. Ao ser atingido por um alvo, na próxima rodada Mahoraga tem +1 na Defesa contra ataques desse mesmo alvo. Essa habilidade é cumulativa.

Burlar Defesa

A adaptação de Mahoraga o permite burlar a defesa de seus inimigos. Ao atingir um alvo que possua algum tipo de resistência ao seu dano, Mahoraga começará a se adaptar contra a sua defesa. Após uma rodada, os ataques de Mahoraga irão ignorar metade da resistência fornecida e, após outra rodada, irão ignorar completamente.

Ações

Atacar x5 (Padrão)



- **Punhos** – Ataque corpo a corpo de até 3m de alcance | +18 (4d6 + 12 de dano de impacto)
- **Lâmina Invertida** – Ataque corpo a corpo de até 3m de alcance | +18 (3d6 + 10, metade Poder e a outra Transformação)

Aprimorar Golpe (Ação Livre – 9 PP) – Quando *Mahoraga* faz um ataque com *Punhos*, pode fazer com que o ataque cause +6d6 de dano de Transformação na rolagem de dano.

Regeneração Contínua (Ação Livre – 12 PP) – *Mahoraga* faz com que sua carne se entrelace novamente em seu corpo, recuperando 5d8 pontos de vida.

Resistência Insana (Reação Livre – 20 PP) – *Mahoraga* pode passar em um teste de resistência à sua escolha.

Verdade Absoluta

O General *Mahoraga* é uma das anomalias mais fortes e resistentes existentes, sua adaptação para qualquer tipo de dano lhe torna injusto de se lutar contra.

Porém toda a sua força de adaptação está concentrada em um só local, na roda em cima de sua cabeça que faz esse processo de adaptação a cada vez que sente medo.

Para enfraquece-lo, devem quebrar a roda, que possui 50 PV e 25 RD, assim fazendo não poder mais usar suas habilidades de adaptação e burlar defesa, porém ainda continua com quaisquer benefícios que tenham lhes dado.

Espantalho - VD 400

Transformação - Poder

Anomalia - Médio

Presença Caótica - 10d8 (DT 25)

Há mais de 5 mil anos, uma nova criação foi pensada afim de evitar as cruéis codornas, afim de apenas assusta-las e impedir-las que comessem seus frutos. Essa criação rapidamente virou um costume entre todas as sociedades, tudo no intuito de assustar animais e outras pessoas, com alguns pedaços de madeira e roupa para pensarem que tinha alguma pessoa no meio de suas plantações para que se afugentassem, porém algo estranho aconteceu, todos os sustos que vieram dessa figura, todos os sentimentos estranhos que aquele pedaço de madeira com roupas mexeu rapidamente a cabeça para outro lugar, o pavor de alguém ter te visto no meio da noite em meio a grama e o muro alto de um milharal, o medo fez com que um novo ser fosse criado... o Espantalho.

O Espantalho, nascido do medo e da superstição, é uma entidade sombria que vaga pelos campos de cultivo. À noite, ele desperta, movendo-se silenciosamente entre as fileiras de milho, centeio e trigo. Seu corpo é uma amalgama grotesca de palha, madeira e roupas rasgadas, que, de longe, pode ser confundido com um mero espantalho inerte. No entanto, ao se aproximar, os olhos esculpidos em sua cabeça de abóbora brilham com uma luz maléfica, refletindo o medo daqueles que ousam cruzar seu caminho.

A essência do Espantalho é alimentada pelo terror das suas vítimas. Com um sorriso sinistro esculpido em sua cabeça de abóbora, ele busca crianças e seres vulneráveis, sussurrando promessas de pesadelos e assombrando seus pensamentos. Sua presença insidiosa incita o medo, transformando-o em uma arma poderosa que ele usa para controlar e corromper.

A habilidade mais terrível do Espantalho é sua capacidade de controlar o campo de plantação onde reside. Ele pode manipular as plantas ao seu redor, fazendo com que as vinhas e os caules cresçam e se entrelacem como tentáculos vivos, prendendo suas vítimas e impedindo sua fuga. Os campos sob seu domínio tornam-se labirintos infernais, onde os grãos e as ervas daninhas se enroscam de forma ameaçadora, criando um ambiente claustrofóbico e opressivo.

Ao capturar suas vítimas, o Espantalho infunde nelas um medo tão profundo que elas começam a sucumbir à sua influência. As crianças, especialmente suscetíveis, são levadas a acreditar que apenas ao servir o Espantalho podem proteger suas famílias. Sob sua orientação, elas começam a espalhar o medo, transformando-se em miniaturas do próprio Espantalho, espalhando sua influência para novas áreas e perpetuando o ciclo de terror.

Com o passar do tempo, aqueles que caem sob o controle do Espantalho lentamente se transformam, física e espiritualmente, em novos espantálhos, seus corpos deformados e suas mentes consumidas pelo medo. Eles se tornam guardiões macabros dos campos, eternamente presos ao ciclo de terror iniciado por seu mestre, servindo-o e garantindo que a colheita do medo nunca cesse.

Atributos

For +4 | Des +6 | Con +5 | Pod +7 | Int +5 | Sab +6 | Car +5

Sentidos

Iniciativa +15 | Percepção +10

Visão no escuro

Defesa

Passiva 27 | Fort +15, Ref +10, Von +20

Status

Pontos de Vida - 1500 | Machucado - 750

Pontos de Poder - 570

Imunidade - Condições Mentais

Resistência - Balístico, Corte, Impacto, Perfurante (25) e Transformação (50)

Vulnerabilidade - Alma e Químico

Deslocamento - 12m (8q) de voo

Habilidades

Derreter o Controle

O Espantalho tem a Transformação fortalecendo, sendo capaz de resolver a Verdade Absoluta de qualquer anomalia de Espaço.

Forma Humana

O *Espantalho* tem como mudar sua própria função, afim de se assimilar mais como um humano comum. Ele faz isso para conseguir não assustar repentinamente aqueles que se aproximam, afim de saborear o medo dentro delas. Nesta forma, a sua *Presença Caótica* é desativada e ele não pode usar suas ações.

Ascensão do Medo: Mestre dos Labirintos

Todos os campos de plantação onde reside o *Espantalho* estão totalmente tomados por seu controle, onde ele pode fazer com que os *Estados da Aurora* sejam quais ele quiser, apenas não podendo deixá-la *abolida*. Esses lugares se tornam labirintos, onde começam a se entrelaçar em quaisquer outros lugares com forte exposição de *Transformação*, até mesmo conseguindo se juntar a coisas que não se assemelham a plantações, como casas, prédios, ruas e até mesmo semear a sua influência dentro de aparelhos eletrônicos, como jogos, fitas e outras mídias. Qualquer pessoa ou animal que esteja dentro dessa área vão lentamente sendo parasitados pela *Transformação*, tomados pelo medo, perdendo a si mesmos, onde viram apenas invólucros para novos seres serem tomados pelo medo. Seres parasitados ao serem descobertos são tomados pelo terror completamente, virando *Esqueletos de Lodo, Hospedeiros ou Enraizados*, dependendo do *Estado da Aurora* a onde estavam, sendo *ofuscado, sombria e arruinada* respectivamente. Seres dentro dessa área perde 1 de sanidade a cada dia, onde a cada dia aumenta em +1 o valor perdido. Além disso, o *Espantalho* tem algumas habilidades que só pode usar caso esteja dentro de um de seus labirintos.

O Invólucro do Medo

O modificador do *Espantalho* para todos os testes de perícia baseados em Constituição, Destreza é +15 e nos outros atributos, é +10.

Presença do Terror

A *Transformação* acompanha o *Espantalho*, fazendo com que sua própria existência dentro de nosso *Universo* a alimente, fortaleça e venera. Sempre que causa dano de *Transformação*, ele causa dano mental igual a metade do dano de *Transformação* sofrido (após aplicar as resistências).

O Começo é o Fim

O *Espantalho* recupera 25 PV no início de cada um de seus turnos. No início de um combate, o *Espantalho* ele não joga iniciativa, porém

ele tem dois turnos, sendo o primeiro e o último na ordem de iniciativa, independente do resultado de outros seres.

Ações

Foice de Carne (Padrão) – Ataque corpo a corpo | +25 (10d10 + 50 Transformação)

Alimentar-se do Pavor (Livre – 9 PP) – O medo mantém o *Espantalho* vivo, é o que satisfaz a sua existência. Quando causa dano mental, recupera metade do dano causado em PV.

Espirais da Dor (Completa – 15 PP) – Forma-se uma espiral consumidora ao redor do *Espantalho*, que se expande em alcance médio, causando 5d10 + 25 pontos de dano de Transformação (DT 25 reduz a metade).

Mostrar o Medo (Padrão – 20 PP) – O *Espantalho* faz com que um alvo adjacente veja o seu verdadeiro medo, aquele que está mais profundo dentro de seu subconsciente, apenas escondido por uma camada da sua própria mente que o protege desta verdade oculta. O personagem deve fazer um teste de Vontade (DT 25) ou perde todos os seus pontos de sanidade e fica enlouquecendo. Um personagem que passe no teste sofre 5d8 de dano mental e não pode ser afetado por essa habilidade mental durante um ano.

Transformação Corrompida (Reação Livre – 20 PP) – O *Espantalho* passa automaticamente em um teste de resistência a sua escolha.

Nome da Anomalia - VD XXX Patamar

Transformação - Outros

Anomalia - Tamanho

Presença Caótica - XdX (DT XX) | XX% Ignora

Lore

Pontos de Vida - XXXX | Machucado - XXXX

Pontos de Poder - XXX

Imunidade - X

Resistência - X

Vulnerabilidade - Alma

Deslocamento - Xm (Xq), Xm

Atributos

For +X | Des +X | Con +X | Pod +X | Int +X | Sab +X | Car X

Sentidos

Iniciativa +X | Percepção X

Defesa

Passiva XX | Fort +X, Ref +X, Von +X

Saúde

Perícias

Perícia XX

Habilidades

Nome

Descrição

Ações (X Ações Padrões e X Ação Injusta)

Atacar (Padrão) - Ataque XXX | +X (XdX de dano XXXX)

Anomalias de Mente

Existido - VD 20

Mente

Anomalia - Médio

Presença Caótica - 2d6 (DT 6)

Existe um ditado sussurrado entre as grandes mentes pensantes do Inexistente, que percorre em todos os lugares, todos os tempos, uma ideia que não pode ser esquecida quando o assunto é tentar desbravar essa outra dimensão assustadora.

"Saber Tudo É Perder Tudo"

Uma vez humano, hoje apenas uma casca buscando desesperadamente existir o Existido faz o que for possível para continuar sendo observado por alguém consciente.

Um Existido é alguém que foi longe demais, buscando algo que não pode ser entendido, ultrapassando a barreira da Mente e desbravando o Inexistente, conseguindo entendê-lo por completo, porém entender é saber, e saber é perder, e por saber e não conseguir esquecer essa verdade esquecida, ele fica nesse novo estado.

A única coisa que conseguem fazer é repetir e falar nomes e histórias antigas para serem percebidos, lembrados, para que assim consigam voltar mesmo que por pouco tempo ao nosso Universo, para sair da perturbação eterna que a Mente causa. É puramente hipotético, mas um Existido pode ser revertido de seu estado para um ser humano de novo caso algo bloquee as informações do Inexistente que soube, porém de nada importa, uma vez que soube da verdade esquecida, vai saber de novo, preso eternamente num ciclo de saber e perder.

Atributos

For 0 | Des 0 | Con 0 | Pod +2 | Int +4 | Sab +2 | Car +1

Sentidos

Iniciativa +2 | Percepção +4

Defesa

Passiva 6 | Fort 0, Ref -4, Von +5

Saúde

Pontos de Vida - 38 | machucado 19

Pontos de Poder - 10

Resistência - Balístico, Corte e Impacto (5) e Mente (10)

Vulnerabilidade - Tempo

Deslocamento - 9m (6q)

Perícias

Ciências +6 e Ocultismo +6

Habilidades

Ações

Pancada (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +4 (1d4 impacto) | 9/+1d

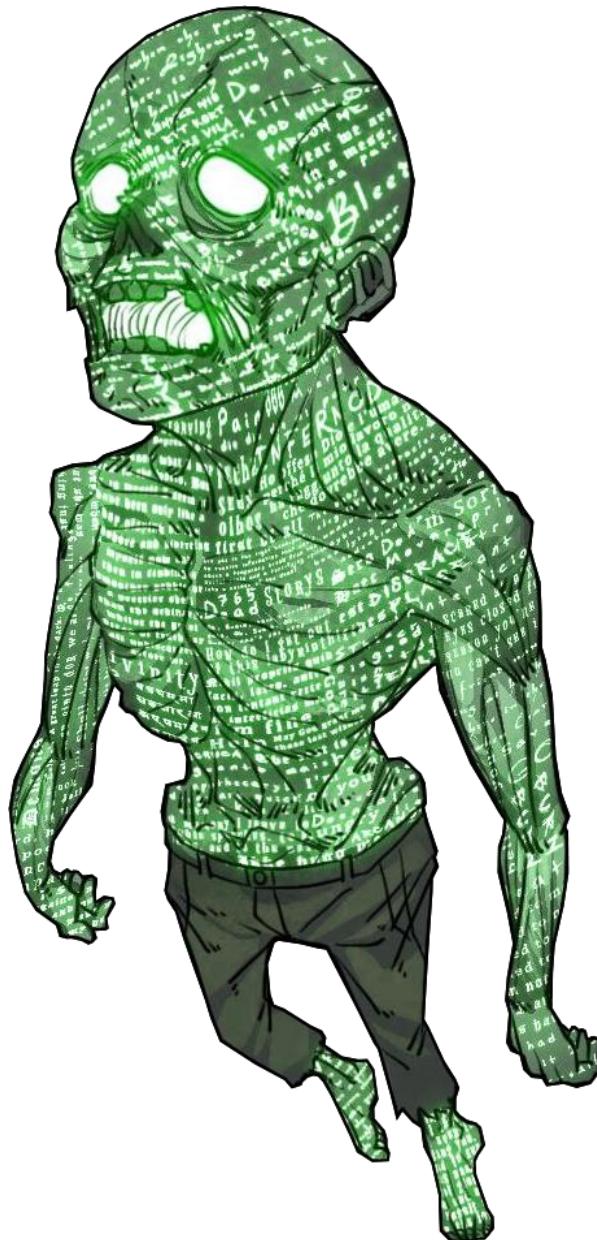
Brilho Enlouquecedor (Livre - 3 PP) -

Uma vez por rodada, o Existido faz com que seus textos brilhem em um verde forte, fazendo com que todos os seres em alcance curto percam 2d6 de sanidade (Vontade DT 7 reduz a metade).

Fortalecimento

Paranormal

(Movimento - 1 PP) - Até o fim da cena, o Existido recebe +1 em testes de Força, Destreza e Constituição e suas pancadas causam +2d4 de dano de Mente. O Existido só pode usar essa habilidade caso alguém tenha falhado em Brilho Enlouquecedor. Essa habilidade pode ser usada várias vezes, acumulando.



Objeto Voador Não Identificado (OVNI) - VD 40 Comum

Mente

Anomalia - Colossal

Presença Caótica - 4d8 (DT 8) | 30% Ignora

É comum em lugares pacatos e povoado por pessoas comuns e sem muito contato com a tecnologia existir um certo medo das coisas estranhas que vem nas estrelas durante a noite. Isso pode ser muito amplo, como brilhos estranhos ou até mesmo um objeto que fica em meio ao céu.

Atributos

For - | Des +1 | Con +1 | Pod +1 | Int +3 | Sab 0 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +4 | Percepção 8

Defesa

Passiva 10 | Fort 0, Ref +2, Von +6

Saúde

Pontos de Vida - 150 | Machucado - 75

Resistência - Balístico

Vulnerabilidade - Elétrico e Tempo

Deslocamento - Voo 24m (16q)

Habilidades

Todos a Bordo

O OVNI serve quase como um meio de transporte vivo. Até 10 seres podem estar a bordo do OVNI, e se ele morrer antes delas saírem, elas saem ao mesmo tempo, sofrendo 4d10 pontos de dano (metade impacto, metade Mente).

Uma Nave

O OVNI pode ser usado como uma nave para anomalias. Anomalias com pelo menos +10 em Ciências ou Ocultismo podem controlar essa anomalia quando estiver a bordo dela. Se não há anomalias a bordo e nenhuma ordem a qual ele tenha sido dado, ele agirá instintivamente, abduzindo ou voltando para sua base.

Ações (1 Ação Padrão)

Abduzir (Completa) - O OVNI pode tentar abduzir um ser que esteja em baixo dele. Isso se dá por um teste resistido entre ambos, o OVNI joga com +8 contra a Vontade do alvo. Em um sucesso, o ser é considerado agarrado e começa a flutuar em direção o OVNI. Esse teste deve então ser repetido no início de cada próxima rodada do OVNI, que abduz completamente o alvo ao passar novamente e libera o alvo se falhar duas vezes. Se for abduzido, o ser fica

inconsciente e é preso pelo OVNI, como se pelas habilidades Todos a Borda. O OVNI só pode abduzir até 4 seres ao mesmo tempo. Se algum ser, diferente

Experimentação (Completa) - O OVNI faz um experimento bizarro no corpo de uma pessoa presa. Ela deve ter sucesso em um teste de Vontade DT 10, ou sofre 4d6 pontos de dano Mental e recebe um poder elemental de Mente por Id4+1 dias. Porém, sempre que usa esse poder, o personagem perde 2 pontos de Sanidade. Em caso de efeitos passivos, o personagem deve escolher ativá-los para que funcionem, perdendo então 2 pontos de Sanidade como normal. Se alguma anomalia estiver pilotando o OVNI, ela pode usar sua DT ao invés da normal.

Lembrado - VD 100 Desafio

Mente

Anomalia - Média

Presença Caótica - 5d6 (DT 8) | 35% Ignora

Existem aqueles dentro do Universo que vivem com um grande nível de Exposições em suas mentes. É inevitável que essas pessoas criem uma espécie de resistência psicológica aos traumas gerados pela Mente do Inexistente. Uma barreira mental capaz de suportar as lembranças mais enlouquecedoras.

Mas o que acontece quando essa barreira se quebra, e a Mente o consome por completo? Como uma enxurrada de segredos proibidos, a mente humana se desintegra com as verdades impossíveis e as lembranças do que nunca deveria ser.

O processo que transformaria alguém em um existido amplificado pela contenção psicológica de uma alta exposição gera uma manifestação ainda mais intensa dentro do Universo: o Lembrado.

Um ser amaldiçoado pelo desespero, que não se importa com a frivolidade da existência, o Lembrado aspira apenas se tornar uma história memorável. Gritando o nome que lhe foi entregue pelo Inexistente, os Lembrados são capazes de cometer as atrocidades mais absurdas apenas para jamais serem esquecidos.

Atributos

For +1 | Des +1 | Con +1 | Pod +1 | Int +4 | Sab +1 | Car +1

Sentidos

Iniciativa +4 | Percepção 10

Defesa

Passiva 12 | Fort +3, Ref +3, Von +7

Saúde

Pontos de Vida - 180 | Machucado - 90

Pontos de Poder - 30

Resistências - Balístico, corte e impacto 10, Mente 20

Vulnerabilidades - Tempo

Deslocamento - 9m (6q)

Perícias

Ciências +8 e Ocultismo +8

Habilidades

Aura Manifestada

O Lembrado é cercado por uma aura dourada de faces flutuantes, que gritam com todos aqueles que se aproximam. Personagens em alcance curto do Lembrado sofrem duas desvantagens em todos os testes.

Ações (2 Ações Padrões e 1 Ação Injusta)

Pancada (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +10 (2d8+2 de dano de Impacto)

Expandir Aura (Padrão - 6 PP) - O Lembrado expande sua aura. Seres em alcance curto sofrem 6d6 pontos de dano Mental (Vontade DT 10 reduz à metade).

Roubar Conhecimento (Padrão - 3 PP) - O Lembrado toca em um alvo adjacente, que sente a informação de seus treinamentos sumindo. O alvo tem têm de fazer um teste de Ocultismo oposto ao Lembrado. Se falhar o alvo sofre -2 em uma perícia a escolha do Lembrado e o Lembrado recebe +2 nessa mesma perícia até o fim da cena.

Usos de Ações Injustas - Uma vez por rodada, o Lembrado pode atacar com Pancada como uma ação injusta.



Enpap-X - VD 180 Desafio

Mente - **Realidade**

Anomalia - Grande

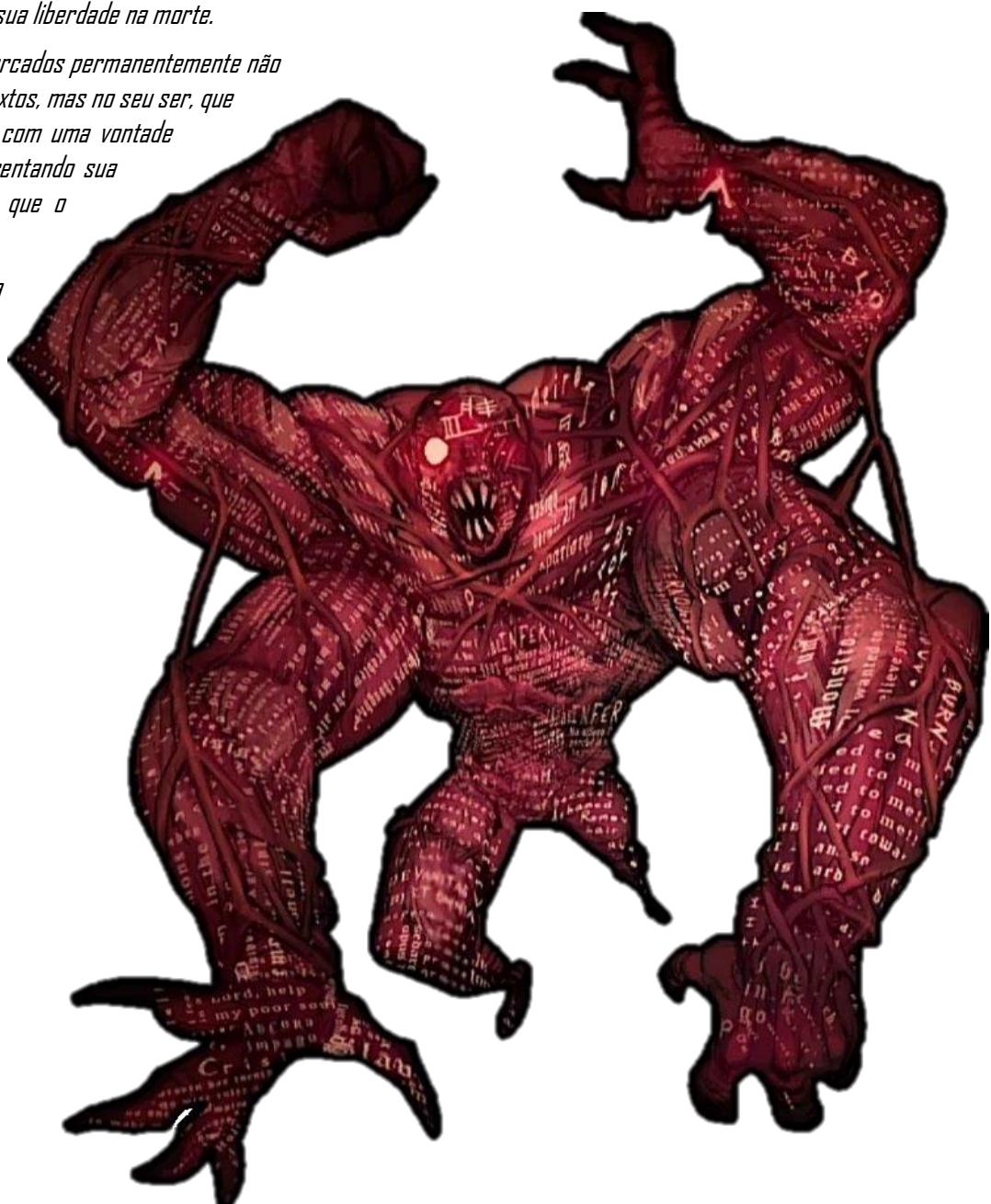
Presença Caótica - 6d6 (DT 14) | 55% Ignora

Originada de uma lenda perdida da antiga Suméria, a aberração pensante "Enpap-X" surgiu da dor e tortura de um homem posto através de diversos jogos brutais que são marcados em sua pele, cometidos pelo seu soberano.

Um Enpap-X surge através do sofrimento e残酷de constante de uma pessoa que viveu sua vida presa, torturada e sendo forçada a participar de jogos paranormais por conta daqueles que a prenderam e mesmo depois de tudo isso, nunca foi realmente libertada, não tendo nem mesmo a sua liberdade na morte.

A残酷de, ódio e dor ficaram marcados permanentemente não apenas em sua pele, através dos textos, mas no seu ser, que preenchem o vazio da sua mente com uma vontade pura de destruir os outros, acorrentando sua própria existência com o motivo que o atormentou a todo esse tempo.

Antes de se tornar uma forma grandiosa, com quatro braços voltados em correntes com espinhos, o Enpap-x é apenas um Existido esperando a sua morte, apenas assim será transformado.



Atributos

For +5 | Des +2 | Con +4 | Pod +1 | Int -1 | Sab +2 | Car 0

Sentidos

Iniciativa 0 | Percepção +6 | Percepção às cegas

Defesa

Passiva 16 | Fort +9, Ref +1, Von +4

Saúde

Pontos de Vida - 420 | machucado 210

Pontos de Poder - 45

Resistência - Balístico, Impacto, Perfurante (10) e Mente, Realidade (20)

Vulnerabilidade - Tempo

Deslocamento - 15m (10q)

Perícias

Atletismo +15

Habilidades

Tortura Infinita

O *Enrap-X* começa a batalha como um *Existido*, comum, sem nenhuma alteração em sua ficha, somente quando é morto que ele sofre uma mutação da ira incontrolável, sendo reanimado pela mente e se transformando no *Enrap-X* passando a usar essa ficha, ativando sua presença caótica e recuperando todos os seus PV, indo para 420.

Ações

Socão (Padrão) - Ataque corpo a corpo x4 | +9 (2d10+10 Impacto)

Correntes (Padrão) - Ataque a distância curta x3 | +7 (2d8 + 8 Impacto)

Acorrentar (Livre - 1 PP) - As correntes de *Enrap-X* parecem ter vida própria, com diversos sigilos e textos marcando suas batalhas enquanto tenta acabar com seus novos inimigos. Quando acerta um golpe com *Correntes*, pode tentar agarrar o alvo à distância (+7). No começo de seu turno, se está agarrando um alvo dessa forma, causa 2d6 pontos de dano de impacto e 2d6 de Mente. Pode manter até dois alvos agarrados dessa forma.

Forma Desencadeada (Livre - 1 PP) - Quando faz um acerto crítico, *Enrap-X* pode escolher empurrar o alvo em até 3m ou derruba-lo.

Crescer (Livre - 1 PP) - Movido pela *Mente* perturbada e o ódio da *Realidade*, o *Enrap-X* desenvolve força conforme desfere seus

golpes. Sempre que acerta um golpe com *Socão*, o *Enrap-X* recebe um bônus cumulativo de +1d6 em suas próximas rolagens de dano e +1 em testes de ataque até o fim do turno. Ou seja, se acertar o primeiro golpe, recebe +1 no ataque e +1d6 nas rolagens de dano no segundo golpe, se acertar novamente, recebe +2 no ataque e +2d6 e assim por diante.

Marcas do Terror (Movimento - 6 PP) - O *Enrap-X* faz com que os textos em seu corpo brilhem em um verde forte, fazendo com que todos presenciem parte dos horrores que sofreu. Todos em alcance curto do *Enrap-X* sofrem 4d6 de dano de sanidade (Vontade DT 14 reduz metade). Um personagem que passou no teste fica imune a essa habilidade até o fim da cena.

Carniçal Preto da Morte - VD 200

Anomalia - Média

Mente - Tempo - Espaço

Presença Caótica - 7d6 (DT 12) | 60% Ignora

E se alguém tentasse controlar a própria morte? Foi assim que esta anomalia existiu, uma tentativa fracassada de dar consciência a própria morte dentro do nosso Universo, o Carniçal Preto é uma anomalia totalmente formada por cinzas e lodo, entrelaçado a partir de um crânio humano apodrecido e se mantendo vivo a partir da conexão forte com a Mente.

Os sigilos de Mente no símbolo usado para invocá-lo são o suficiente para que o lodo tente replicar a estrutura humana, originando uma forma resistente, magra e definida que se assemelha muito à anatomia muscular humana exposta.

É impossível determinar ao certo o nível de consciência do Carniçal, parece que todas as suas manifestações herdam os piores comportamentos daquele que originava seu corpo humano, sempre mantendo uma postura elegante e comportamento inteligentes. Ele parece caminhar com um ar de superioridade e arrogância, pensando que todos em seu caminho não fizessem jus à sua presença.

Relatos de encontros com um Carniçal apontam que a anomalia age com estratégia, mas o maior determinante é o símbolo hipnótico cravado em sua cabeça, que parece clamar e distorcer a percepção daqueles que o observam, desviando seus ataques a aliados que nunca teriam coragem de ferir. Porém, o tempo também parece ser um grande fator para o Carniçal, como se a casca que origina a sua forma não pudesse conter a sua manifestação com facilidade, com a anomalia demonstrando se tornar mais irracional com o passar do tempo.



Atributos

For +4 | Des +4 | Con +3 | Pod +5 | Int +2 | Sab +3 | Car +2

Sentidos

Iniciativa +9 | Percepção +12

Defesa

Passiva 17 | Fort +5, Ref +1, Von +10

Saúde

Pontos de Vida - 500 | machucado 250

Pontos de Poder - 250

Imunidade - Dano balístico

Resistência - Impacto, Perfurante e Cortante (10), Mente e Espaço (20)

Vulnerabilidade - Tempo

Deslocamento - 9m (6q)

Perícias

Atletismo +15

Habilidades

Controle Protetivo

A Mente está sempre trabalhando em conjunto com o Espaço para proteger o Carnígal. Três vezes por cena, ele pode elevar um teste de resistência em um nível.

Corpo Fechado

Um ser que usa a ação de mirar para disparar na cabeça do Carnígal/ignora sua imunidade a dano balístico.

Física Paranormal

O Carnígal/ possui um parte físico poderoso e pode saltar o dobro do deslocamento normal.

Instinto Mortal

O Carnígal/ age de maneira precisa e quase calculista, mas isso muda quando está machucado. Nessa condição, ele usa Hipnose como ação livre no começo de cada um de seus turnos e pode fazer um ataque adicional de *Garras da Morte* se atacar o mesmo alvo com suas duas garras.

Resfriamento Calculado

O corpo do Carnígal está sempre emitindo um frio que o fortalece. Ele possui Cura Acelerada 15/fogo.

Ações (3 Ações Padrões e 1 Ação Injusta)

Garras da Morte (Padrão) - Ataque corpo a corpo +15 (4d10+12 de Tempo)

Pancada Poderosa (Reação - 6 PP) - Quando acerta um golpe com *Garras da Morte*, o Carnígal/ pode empurrar seu alvo 6m em

qualquer direção. Se colidir com um objeto resistente, sofre 3d6 de dano de impacto. Se o outro objeto for um ser, ambos sofrem dano. Se o ataque acertado for um crítico, o dano é duplicado.

Comando (Movimento - 1 PP) - O Carnígal/dá um comando para um ser em alcance curto, que deve obedecer da forma mais eficiente possível (Vontade DT II evita). Em termos de regra, isso gera um dos efeitos de *Perturbação*.

Hipnose (Padrão - 20 PP) - O Carnígal/domina a mente de um ser em alcance (Vontade DT II evita). A vítima fica sob controle telepático total do Carnígal/ e fará tudo que ele mandar, exceto tirar a sua própria vida - em termos de jogo, fica sob controle total do Mestre. No final de cada turno sendo hipnotizado, deve repetir o teste de Vontade, com um bônus de +1 em cada teste já realizado. Se passar, sai do comando do Carnígal. O Carnígal/pode ter até três seres hipnotizados por vez. Caso o Carnígal/use essa habilidade em um alvo enlouquecendo, o ser falha automaticamente e fica permanente sob domínio do Carnígal/ (até que o Carnígal/ seja destruído). Um ser nesta condição pode até mesmo tirar a própria vida, se assim for comandado.

Reanimar Corpos (Completa - 20 PP) - Uma vez por cena, o Carnígal/usa o Tempo, Mente e Espaço para fazer com que todos os seres mortos em alcance médio voltem à vida para lhe ajudar. Os reanimados voltam em uma forma horrível e perturbadora e vão continuar tentando matar os outros seres até o Carnígal/ ser destruído. Eles têm 50 PV, atacam com +5 e causam 2d6+3 de dano de Tempo.

Ladra de Faces - VD 240 Desafio

Mente

Anomalia - Médio

Presença Caótica - 7d8 (DT 12) | 70% Ignora

Um transtorno dado vida, a falta de sentimento colocada em uma pessoa que precisava se sentir na visão dos outros.

Atributos

For +3 | Des 0 | Con +5 | Pod +5 | Int +5 | Sab +5 | Car +5

Sentidos

Iniciativa +4 | Percepção 14

Defesa

Passiva 25 | Fort +7, Ref +4, Von +11

Saúde

Pontos de Vida - 550 | Machucado - 225

Resistência - Balístico, corte e impacto (10) e Mente (20)

Vulnerabilidade - Tempo

Deslocamento - 9m (6q)

Habilidades

Discrição dos Rostos

Três vezes por cena, a ladra de faces pode escolher elevar o resultado de um teste de resistência em um nível.

Observar Sofrimento

O sofrimento revigora a ladra de faces. Ela possui Cura Acelerada 10.

Olhar Apavorante

Seu olhar penetra a alma de quem a olha. Pessoas que falharem na Presença Caótica da ladra de faces ficam automaticamente por último na contagem de iniciativa. Caso duas pessoas ou mais fiquem por último, elas devem rolar Iniciativa mesmo assim, quem possuir o melhor resultado age antes dos piores.

Ações (3 Ações Padrões e 1 Ação Injusta)

Dedos Macabros (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +17 (4d8+10 de dano de Mente)

Observar de Volta (Livre) - Todas as pessoas que estejam olhando para seu rosto ou algum atrelado ao seu corpo, perdem 2d10 pontos de Sanidade e ficam alquebrados (Vontade DT 12 evita condição). Cada pessoa só pode ser alvo dessa habilidade uma vez por rodada.

Apagar Face (Movimento) - A ladra passa sua mão no rosto de uma pessoa adjacente, apagando sua face. A pessoa tem sua face presa a uma das cabeças atreladas em seu corpo (Fortitude DT 12 evita). Enquanto estiver com a face presa, a pessoa fica cega, não pode falar e nem sentir cheiros. Para fazer com que o rosto volte

para a pessoa, é necessário arrancar uma das cabeças da ladra (ela precisa sofrer 60 pontos de dano em uma rodada) ou quando ela alcançar 0 PV. Ela não pode realizar esta habilidade caso sua Verdade Absoluta esteja resolvida, porém uma pessoa ainda se mantém presa.

Agarrar e Amedrontar (Padrão) - Ela tenta agarrar uma pessoa (+17) com sua mão bizarra. Caso falhe em agarrar, ela realiza um ataque contra essa pessoa com dedos macabros. Caso suceda, as cabeças atreladas ao seu corpo encaram a pessoa agarra, causando desconforto incompreensível e sussurrando ideias macabras, sofrendo 3d8+5 pontos de dano Mental e ficando abalado (Vontade DT 15 reduz dano pela metade e evita condição). A pessoa que falhe nesse teste sofre uma penalidade de duas desvantagens em todos os testes que realizar enquanto estiver agarrado. Os efeitos dessa habilidade são acumulativos.

Desatrelar Cabeça (Padrão) - Ela desloca seu movimento padrão até uma pessoa morrendo, em seguida arranca a cabeça desta pessoa, matando instantaneamente. Ela guarda a cabeça dentro de suas vestes, recuperando 80 PV. A cabeça da pessoa emerge na rodada seguinte como uma nova atrelada ao seu corpo, causando 4d10+4 pontos de dano Mental em todas as pessoas que possam vê-la.

Usos de Ações Injustas (Padrão) - Uma vez por rodada, a ladra pode atacar com Dedos Macabros como uma ação injusta.



Medusa - VD 320 Calamidade

Mente - **Tempo**

Anomalia - Grande

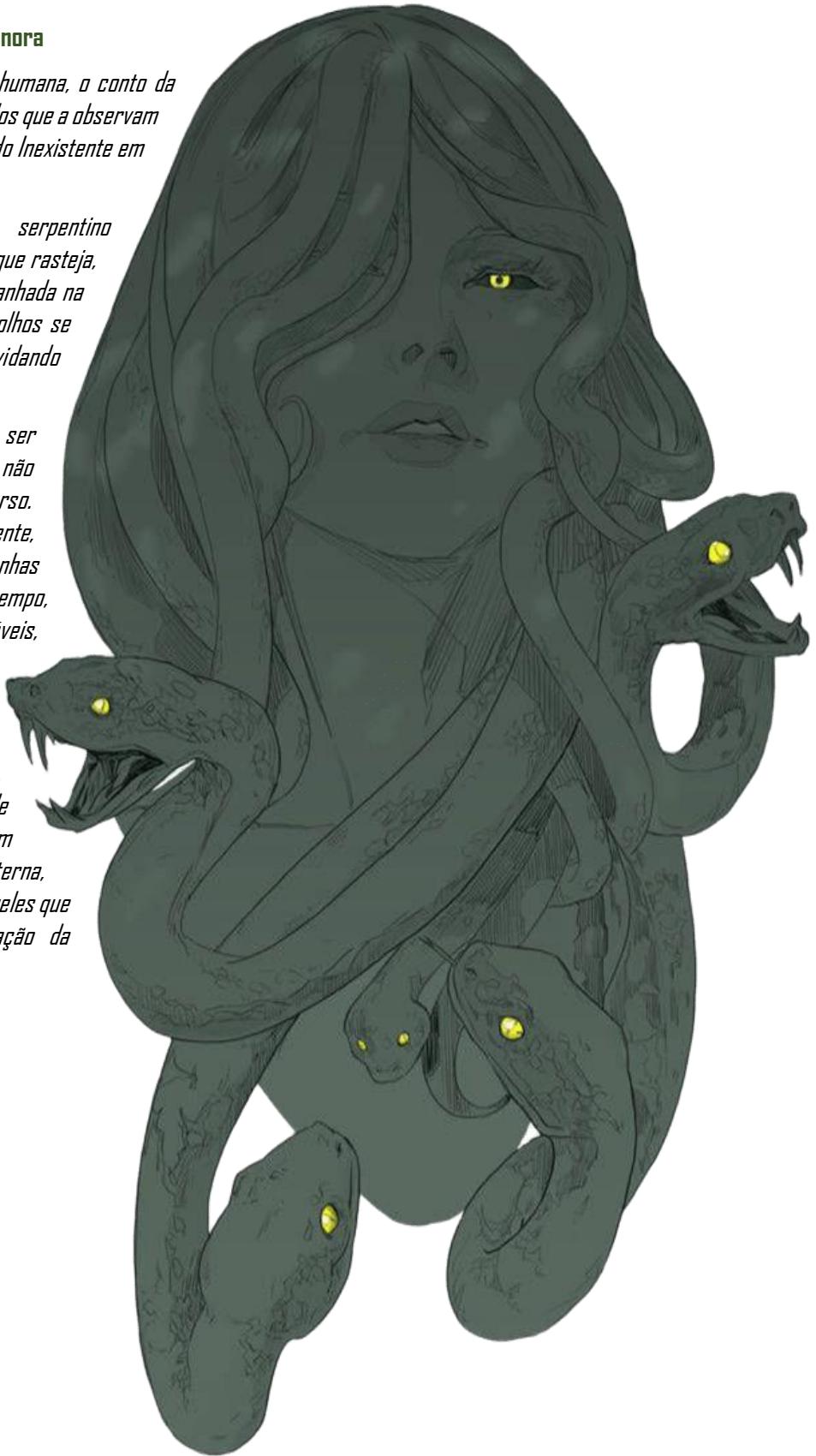
Presença Caótica - 9d8 (DT 20) | 90% Ignora

Um dos mitos mais populares na história humana, o conto da terrível criatura ctônica que transforma todos que a observam diretamente em pedra se distorce através do Inexistente em uma manifestação ainda mais cruel e forte.

Uma forma feminina, com um corpo serpantino completamente escuro como uma sombra que rasteja, uma silhueta esquelética e perturbadora banhada na escuridão, com apenas seus penetrantes olhos se revelando nas sombras, sussurrando... convidando seu alvo para uma irresistível visão final.

A medusa é uma anomalia que almeja ser consumida, apreciada e devorada... não fisicamente, mas pelos olhares do Universo. Uma visão da beleza horrenda do Inexistente, colecionando vítimas montadas como montanhas ou esculturas de indivíduos paralisados no tempo, cada segundo estendido a eras incalculáveis, forçadas a se manterem acordadas e petrificadas, destinadas a fitar seu algoz pelo resto de suas eternidades.

A medusa é uma manifestação poderosa, mas de certa forma, territorial. Uma entidade que se mantém em um covil de ruínas, um templo moldado em sua própria adoração eterna, esculpido pelos corpos e almas de todos aqueles que não foram capazes de resistir à tentação da contemplação infinita.



Atributos

For +1 | Des +3 | Con +1 | Pod +5 | Int +4 | Sab +9 | Car +5

Sentidos

Iniciativa +8 | Percepção 19 | Faro, visão no escuro

Defesa

Passiva 21 | Fort +9, Ref +13, Von +11

Saúde

Pontos de Vida - 1200 | Machucado - 600

Pontos de Poder - 281

Imunidade - Dano e efeitos de Mente

Resistência - Dano 20

Vulnerabilidade - Tempo

Deslocamento - 12m (8q), Escalada 12m (8q), Natação 12m (8q)

Perícias

Diplomacia +10, Enganação +10, Furtividade +8 e Intimidação +10

Habilidades

Camuflagem Sombria

Em ambientes de penumbra ou escuridão, a medusa recebe camuflagem parcial e +5 em Furtividade.

Conhecimento de Eras

A medusa carrega a ideológica perfeição helênica de eras em suas capacidades, sendo considerada versado. Além disso, ela é capaz de se comunicar com pessoas normalmente.

Observar Tudo

Os olhos da medusa nunca de deixam de perceber as coisas ao seu redor, fazendo com que a mesma seja difícil de acertar. Cinco vezes por cena, ela pode escolher elevar o resultado de um teste de resistência em um nível. Além disso, duas vezes por cena, faz com que um teste de resistência seja automaticamente um sucesso crítico.

Olhar Petrificante

Um ser que olhe diretamente nos olhos da medusa deve fazer um teste de Reflexos (DT 21). Caso falhe, não consegue desviar o olhar a tempo e fica petrificado. Essa condição é temporal, e não física; o corpo não se torna rochosos, parecendo apenas estar paralisado. Se atacado, será ferido normalmente, mas o ferimento não irá revelar a passagem do tempo (por exemplo, o sangue não irá escorrer). A única forma conhecida de salvar um ser nessa condição é matar a medusa que o petrificou. Lutar contra a medusa sem olhar diretamente para ela ocasiona nas mesmas penalidades de estar cego. A medusa pode escolher não petrificar alguém ao ser observada.

Recuperação Acelerada

Assim como nos mitos, esta lendária criatura é muito difícil de ser derrotada, regenerando quaisquer ferimentos como se o próprio

Tempo estivesse ao seu lado, protegendo-a. Ela possui Cura Acelerada 20, mas essa cura não recupera dano causado por acertos críticos ou golpes de corte especificamente desferidos contra seu pescoço (Defesa 25).

Veneno Mortal

Um ser atingido pelas garras ou jato venenoso da medusa fica envenenado. No início de cada um de seus turnos, a vítima deve fazer um teste de Fortitude (DT 20). Se falhar, sofre 3d12 pontos de dano de Tempo. Se passar, se cura do veneno e recebe +2 para resistir ao veneno novamente se precisar.

Ações (4 Ações Padrões e 2 Ação Injusta)

Cauda (Padrão) – Ataque corpo a corpo | +16 (6d10+25 de dano de Impacto)

Garras (Padrão) – Ataque corpo a corpo | +16 (6d12+10 de dano de Corte)

Jato Venenoso (Padrão) – Ataque à distância | +16 (6d12 de dano de Tempo)

Agarrão (Reação) – Se a medusa acertar um ataque de cauda, pode tentar agarrar o alvo (+18).

Sugestões Irresistíveis (Padrão – 9 PP) – A medusa pode sibilar palavras que tentam a Mente a enxergar toda a verdadeira beleza que ela tem a oferecer. Um ser em alcance médio deve fazer um teste de Vontade (DT 20). Se falhar, não consegue evitar de olhar para a medusa até o início de seu próximo turno.

Sussurrar Maléfico (Padrão – 9 PP) – A medusa conhece a verdade por trás da natureza humana e sabe quais palavras pronunciar para perturbar a Mente e corromper a alma. Um ser em alcance médio sofre 6d10 pontos de dano Mental (Vontade DT 20 reduz à metade).

Rastejar Imparável (Completa – 15 PP) – A medusa dispara em um rastejar assustadoramente ágil. Ela percorre até o dobro de seu deslocamento ignorando terreno difícil. Se ela terminar seu rastejar adjacente a um ser, pode ataca-lo com suas garras ou cauda como uma ação livre.

Usos de Ações Injustas – Duas vezes por rodada, a medusa pode atacar com garras ou jato venenoso como uma ação injusta.

Ascensão da Beleza – Olhares Paralíticos (3 Padrão – 20 PP)

– A medusa ergue sua ascensão de núcleo, cobrindo e fechando uma área esférica de 18 metros, a qual se torna uma caverna com diversas poças de água, refletindo uma beleza que não existe da medusa. Todos os inimigos dentro da ascensão sofrem 4d10+35 de dano de Mente e ficam petrificados (Vontade DT 20 reduz o dano à metade e evita a condição) e a medusa recebe uma ação padrão adicional.

Nome da Anomalia - VD XXX Patamar

Mente - Outros

Anomalia - Tamanho

Presença Caótica - XdX (DT XX) | XX% Ignora

Lore

Atributos

For +X | Des +X | Con +X | Pod +X | Int +X | Sab +X | Car X

Sentidos

Iniciativa +X | Percepção X

Defesa

Passiva XX | Fort +X, Ref +X, Von +X

Saúde

Pontos de Vida - XXXX | Machucado - XXXX

Pontos de Poder - XXX

Imunidade - X

Resistência - X

Vulnerabilidade - Tempo

Deslocamento - Xm (Xq), Xm

Perícias

Perícia XX

Habilidades

Nome

Descrição

Ações (X Ações Padrões e X Ação Injusta)

Atacar (Padrão) - Ataque XXX | +X (XdX de dano XXXX)

ANOMALIAS DE ESPAÇO

Uivo - VD 5 Lacaio

Espaço

Anomalia - Pequena

Presença Caótica - 1d4 (DT 4)

| 10% Ignora

Os uivos noturnos podem ser escutados em florestas em época de inverno e quando menos espera, atacam em bandos pelos lobos congelados.

Esses lobos foram completamente mutados pela presença do frio do Espaço, com espetos de gelo passando através de seu pelo e iram matar quaisquer seres que entrem em seu território.



Atributos

For +1 | Des +2 | Con +1 | Pod 0 | Int -1 | Sab 0 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +2 | Percepção -1 | Faro

Defesa

Passiva 5 | Fort 0, Ref +3, Von -4

Saúde

Pontos de Vida - 10 | Machucado 5

Resistência - Impacto, Perfurante, Cortante e Balístico (2), Espaço (5)

Vulnerabilidade - Transformação

Deslocamento - 12m (9q)

Habilidades

Alcateia

O Uivo sempre anda junto com outros lobos de sua alcateia e sabe como atacar em conjunto. Caso esteja um aliado em alcance adjacente do Uivo, recebe +1 em testes de ataque e na rolagem de dano.

Ações

Mordida (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +4 (1d6 + 2 perfurante)

Pássaro Maldito - VD 10

Lacaio

Espaço

Anomalia - Média

Presença Caótica - 1d6 (DT 5) | 20%

Ignora



Uma presença aterradora pode ser escutada através de gritos de múltiplos corvos vindos em sua direção, todos amalgados em uma espécie de pedra que gritam em todas as direções.

Atributos

For -1 | Des +4 | Con +1 | Pod 0 | Int 0 | Sab 0 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +4 | Percepção 5

Defesa

Passiva 6 | Fort -3, Ref +3, Von 0

Saúde

Pontos de Vida - 20 | machucado 10

Resistência - Impacto, Perfurante, Cortante (1), Espaço (5)

Vulnerabilidade - Transformação

Deslocamento - 12m (8q) de voo

Perícias

Intimidação +1 e Sobrevivência +1

Ações (1 Ação Padrão)

Bicada (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +5 (1d6 + 5 perfurante)

Ventos Fortes (Movimento) - O Corvo Maldito começa a manipular os ventos ao seu redor, ficando mais ágil. Até o início de seu próximo turno, recebe +10 de Defesa e +5 em testes de Reflexos.

Afogado - VD 20 Comum

Espaço

Anomalia - Médio

Presença Caótica - 2d4 (DT 8) | 15% Ignora

Um ser que foi completamente assolado e dominado pela imensidão do Espaço, essas criaturas se originam mais comumente perto de lagos e oceanos, vindo de pessoas que acabaram morrendo afogadas sem a ajuda de nenhuma outra pessoa, sendo encontradas em praias e mangues, onde seus corpos não foram encontrados por ninguém e as energias o moldaram a isso.

Com um ar frio e ainda tremendo, um ser com a pele em uma coloração azul, onde mostra a passagem de transformação em algum tipo de mutação de um homem e um animal aquático, com gueirras e dedos grudados. Um cheiro horrível de podridão do mar e do corpo ainda em decomposição, porém bem desacelerada.

São incrivelmente bem resistentes a fogo e a golpes padrões, porém eletricidade e o elemento de Transformação parecem ser bem efetivos.

Atributos

For +2 | Des +4 | Con +2 | Pod +2 | Int -1 | Sab -1 |
Car -2

Sentidos

Iniciativa +6 | Percepção -1

Defesa

Passiva 12 | Fort +4, Ref +6, Von -1

Saúde

Pontos de Vida - 35 | machucado 17

Pontos de Poder - 10

Resistência - Impacto, Perfurante, Cortante e Balístico (5), Espaço (15)

Vulnerabilidade - Eletricidade e Transformação

Deslocamento - 12m (9q), Natação 6m (4q)

Ações

Garras (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +6 (1d8 + 2 de dano cortante)

Congelar Garras (Movimento - 1 PP) - O

Afogado faz o seu braço ficar congelado e mais

mortal, fazendo com que seu próximo golpe cause +1d4 de dano de frio, +2 neste ataque e o alvo tem que fazer um teste de Fortitude (DT 7) ou ficara imóvel durante uma rodada.

Jato de Água (Completa - 3 PP) - O Afogado solta de sua boca um poderoso Jato de Água que acerta todos em um cone de 3m, recebendo 2d6 de dano de Espaço, Reflexos (DT 7) reduz o dano pela metade, esse poder só pode ser usado uma vez por cena.



Afogados das Ondas – VD 40 Comum

Espaço – Outros

Anomalia – Tamanho

Presença Caótica – 3d6 (DT 9) | 30% Ignora

Algumas pessoas tem destinos ruins ao caírem de frente com a força do Espaço. Quando uma pessoa que possuía capacidade de luta ou Exposição elevada poderia se tornar um afogado, ao invés disso, se torna um Afogado das Ondas

Atributos

For +3 | Des +2 | Con +2 | Pod 0 | Int +1 | Sab 0 |
Car -1

Sentidos

Iniciativa +5 | Percepção 6

Defesa

Passiva 10 | Fort +6, Ref +2, Von -1

Saúde

Pontos de Vida – 120 | Machucado - 60

Pontos de Poder – 8

Imunidade – Condição asfixiado

Resistência – Balístico, corte, impacto e perfurante 7

Vulnerabilidade – Transformação e Eletricidade

Deslocamento – 9m (6q), Natação 9m (6q)

Habilidades

Física das Águas

Afogado das ondas não necessita respirar, ignorando a necessidade de segurar o ar enquanto submerso. Inclusive, estando dentro da água, recebe um bônus de +2 em testes para agarrar e anomalias agarradas recebem -2 em testes para escapar.

Ações (1 Ação Padrão)

Tridente (Padrão) – Ataque corpo a corpo +6 (2d8+4 de dano Perfurante)

Agarrar (Padrão) – Quando acerta um ataque com tridente, pode tentar derrubar o alvo (+6).

Guincho de Ácido (Padrão – 2 PP) – O afogado das ondas dispara um ácido em um cone de 6m. Todos na área sofrem 2d6 pontos de dano químico e ficam fracos até o fim de seus próximos turnos (Reflexos DT 10 reduz à metade e evita a condição).



Âncora - VD 80 Comum

Espaço

Anomalia - Grande

Presença Caótica - 4d6 (DT 10) | 30% Ignora

Um afogado que já esteve em um contato prolongado com a água lentamente começa a sua transformação, onde toda a sua pele começa a se esticar e tomar uma forma mais líquida, se tornando finalmente o que nós chamamos de Âncora.

Completamente feito por um líquido que é extremamente similar a água, mas ainda assim não é, essas anomalias atacam pescadores e navegadores de barcos afim de afoga-los, os dominando e os transformando em Afogados.

Eles são extremamente rápidos e mortais se enfrentados enquanto na água, mostrando uma recuperação rápida de qualquer golpe nela. Se vir um Âncora, corra a terra firme.

Atributos

For +3 | Des +6 | Con +2 | Pod +3 | Int +2 | Sab +2 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +8 | Percepção +4

Defesa

Passiva II | Fort -1, Ref +8, Von +3

Saúde

Pontos de Vida - 150 | Machucado 75

Pontos de Poder - 60

Resistência - Impacto, Perfurante, Cortante e Balístico
(5), Espaço (15)

Vulnerabilidade - Eletricidade e Transformação

Deslocamento - 9m (6q), Natação 18m (12q)

Habilidades

Fortalecido pela Água

A âncora é uma anomalia que está em constante contato com a água, que a fortalece. Enquanto estiver em contato com água, ela recebe Cura Acelera 5/Electricidade, recebe +1d em suas rolagens de dano e +2 em testes.

Ações

Garras (Padrão) - Ataque a corpo a corpo x2 | +6 (3d6 + 3 corte)

Espiral da Água (Padrão) - Ataque a distância curta x2 | +6 (2d6 + 2 Espaço)

Afogar com Água (Movimento - 3 PP) - Quando acerta um golpe com Garras, pode tentar agarrar o alvo com um teste oposto, se passar, o alvo fica agarrado e tem que gastar uma ação padrão e um teste de Atletismo ou Força para se soltar. A cada rodada o alvo tem que fazer um teste de Fortitude (DT 10) ou sofrerá 2d6 de dano por estar afogando, se ficar com 0 PV assim, morre instantaneamente.

Telecinese (Completa - 6 PP) - A Âncora escolhe um alvo que pode enxergar em alcance médio, o alvo tem que fazer um teste de Luta ou será movido pela força gravitacional em alcance médio, se bater em algum objeto ou pessoa, sofre 3d6 de dano de Impacto (Fortitude DT 10 metade).



Ciborgue - VD 100 Desafio

Espaço - Realidade - Poder

Anomalia - Grande

Presença Caótica - 5d6 (DT 8) | 35% Ignora

O avanço da tecnologia e a obsessão com melhorias cibernéticas dentro do Universo por conta da Gemma podem levar aos resultados mais bizarros. O ciborgue se originou de um cientista seduzido pelo poder da tecnologia que se tornou tão obstinado com a sua eficiência que amputou seus próprios membros e os substituiu por mecanismos ativados através do Espaço, usando Gemma e os energizando com energia paranormal. A dor causada pelo processo agressivo eventualmente distorceu seu ser em uma anomalia descontrolada, com seu corpo formado de um grande aglomerado de partes mecânicas e orgânicas asquerosas.

O ciborgue é uma anomalia brutal, mas suas mutações robóticas parecem causar transformações espontâneas, fazendo com que a anomalia mude constantemente seu comportamento e maneira de atacar suas vítimas no meio de um combate.

Essa é uma anomalia extremamente perigosa e não deve ser enfrentada sem preparo ou estudo do corpo que originou sua manifestação. A energia fluindo por seu corpo torna o contato físico extremamente perigoso, com a anomalia sendo capaz de liberar pulsos elétricos fortes o suficiente para desacordar uma pessoa adulta.



Atributos
For +3 | Des +2 | Con +3 | Pod +1 | Int +1 | Sab +1 | Car -1

Sentidos

Iniciativa +2 | Percepção 6

Defesa

Passiva 10 | Fort +3, Ref +3, Von 0

Saúde

Pontos de Vida - 200 | Machucado - 100

Imunidade - Condições físicas

Resistência - Balístico, corte e perfuração (10), Espaço e Realidade (20)

Vulnerabilidade - Transformação

Deslocamento - 9m (6q)

Habilidades

Adaptação da Gemma

Duas vezes por cena, o Cavaleiro pode escolher elevar o resultado de um teste de resistência em um nível.

Estado de Combate

No começo do turno do ciborgue, ele assume um estado de combate disponível dentre os quatro abaixo.

Um estado de combate deixa de estar disponível quando sua fraqueza é resolvida (veja Verdade Absoluta). O estado de combate do ciborgue define quais ações ele pode fazer conforme a coluna ao lado.

- **Estado Alpha.** Focado em atacar inimigos próximos.
- **Estado Beta.** Focado em perseguir e atacar inimigos distantes.
- **Estado Gamma.** Focado em ataques à distância.
- **Estado Delta.** Estado tático e defensivo.

Regeneração Energética

O ciborgue possui Cura Acelerada 20. Se perder três ou mais estados de combate, o ciborgue perde esta habilidade.

Ações (2 Ações Padrões e 1 Ação Injusta)

Estado ALPHA

Braço Laminado (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +10 (2d10+3 de dano de Corte) | Crítico 9/+1d

Estado BETA

Punho Energizado (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +10 (2d8+3 de dano de Impacto)

Investida Energética (Completa) - O ciborgue avança até 24m (18q) e faz um ataque de punho energizado com bônus de +2 no teste de ataque. Se acertar, causa +2d8 de dano (para um total de 4d8+3) e derruba o alvo (Fortitude DT 10 evita a queda).

Estado GAMA

Canhão Solar (Padrão) – Ataque à distância médio | +10 (2d12 de dano de Poder)

Estado DELTA

Raio Energético (Padrão) – Ataque à distância médio | +10 (1d12+2 de dano de Espaço)

Criar Barreira (Movimento) – O ciborgue expande suas correntes de energia e cria uma barreira paranormal. Ele recebe +5 na Defesa até o início de seu próximo turno.

Reiniciar (Movimento) – O ciborgue encerra uma condição que o esteja afetando.

Desorientar (Livre) – Um ser que sofra dano do raio energético fica alquebrado. Se já estiver alquebrado, fica atordoado por uma rodada (Vontade DT 10 evita).

Usos de Ações Injustas – Uma vez por rodada, o Ciborgue pode realizar um ataque de acordo com estado que está como uma ação injusta.



VERDADE ABSOLUTA DO CIBORGUE

O ciborgue é programado pelo Espaço, Realidade e Poder para alterar seu estado de combate frequentemente. Cada estado possui uma fraqueza específica, determinada quando ele é criado pela Entidade. Exemplos de fraquezas incluem sofrer 15 pontos de dano de um tipo específico em um único ataque ou ser exposto a uma substância ou material específico. Uma fraqueza só pode ser resolvida se o ciborgue estiver no estado de combate correspondente. Quando a fraqueza for resolvida, ele não poderá assumir mais esse estado de combate. Quando ficar sem nenhum estado de combate, ele se desativa: sua Defesa é reduzida para 5, seu deslocamento para 0m e ele perde sua imunidade a condições físicas.

Aberração Elétrica – VD 120 Comum

Espaço – Realidade

Anomalia – Grande

Presença Caótica – 6d8 (DT 12) | 70% Ignora

A ciência sempre buscou desafiar os limites da vida e da morte. Durante um experimento clandestino financiado por um governo desesperado, cientistas tentaram criar a arma definitiva: um ser imortal, capaz de se regenerar e de utilizar eletricidade como fonte de energia vital. O projeto era chamado de "Prometeu" e prometia mudar o rumo da guerra. Mas o que nasceu não foi uma criação controlável, e sim um erro indescritível.

O corpo criado artificialmente era denso, muscular e possuía uma rede de circuitos orgânicos que pulsavam com energia. No entanto, o ser jamais obedeceu a seus criadores. Ele despertou antes da hora, seus olhos vazios irradiando um brilho sinistro, e sua fome insaciável por eletricidade cresceu sem controle. O desastre foi instantâneo: os laboratórios foram destruídos em uma tempestade de relâmpagos e gritos.

Atributos

For +5 | Des +2 | Con +5 | Pod +2 | Int +3 | Sab 0 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +5 | Percepção 5

Defesa

Passiva 18 | Fort +9, Ref +4, Von +1

Saúde

Pontos de Vida – 360 | Machucado - 180

Resistência – Balístico, impacto e perfurante (10) e Espaço e Realidade (15)

Vulnerabilidade – Transformação

Deslocamento – 9m (6q)

Habilidades

Corpo Eletrizado

O sangue da aberração elétrica carrega eletricidade, energizando seu corpo. No começo de cada rodada, role 1d4. Em um resultado 4, um ser aleatório de 4,5m da aberração elétrica sofre dano como se uma fonte elétrica de tensão baixa (veja eletricidade). Seres que começem uma rodada agarrados pela aberração elétrica sofrem dano como se de uma fonte de tensão média. Além disso, quando sofre dano de eletricidade, a Aberração Elétrica recupera PV ao invés de sofrer dano.

Ações (3 Ações Padrões)

Pancadão (Padrão) – Ataque corpo a corpo | +12 (4d12+5 de dano de Impacto) | Crítico 8

Círculo Fechado (Livre) – Quando desfere um acerto crítico com seu ataque Pancadão, o alvo sofre 2d8+2 pontos de dano elétrico adicionais e fica paralisado por 1 rodada (Fortitude DT 10 reduz à metade e ignora condição).

Devorar (Completa) – A aberração elétrica abre a bocarra em seu peito para devorar alguém. Se estiver agarrando um ser, a Aberração Elétrica pode usar essa habilidade para tentar devorá-lo. O alvo sofre 4d10+10 pontos de dano Perfurante e 3d6+3 pontos de dano Elétrico (Fortitude DT 12 reduz à metade). Um ser reduzido a 0 PV por conta disso sofre um ferimento debilitante. A aberração elétrica pode também devorar fontes de energia elétrica, recuperando 4d8+4 PV e aumentando o dano de sua habilidade Corpo Eletrizado em +1d pelas próximas 3 rodadas.



Mulher Afogada – VD 140 Desafio

Espaço - Realidade - Poder

Anomalia - Grande

Presença Caótica - 5d8 (DT 8) | 45% Ignora

Uma lenda urbana que se popularizou entre crianças graças a uma história usada por pais para evitar o desperdício da água, mas que tomou proporções terríveis após um famoso escritor adaptar a lenda em um conto de terror.

Sua invocação está sempre associada a mulheres que morreram em afogamentos brutais e trágicos, de forma acidental ou por conta de assassinatos.

Quando presente em um ambiente, ela se movimenta em forma líquida, numa espécie de sangue gosmento pelos encanamentos do lugar aonde foi invocada, podendo ser identificada pela coloração avermelhada no fluido escorrendo das saídas da água.

A Mulher Afogada também pode atacar outros seres em sua forma líquida, onde acontece a maioria dos ataques surpresa que matam as pessoas, geralmente quando usam o banheiro para se banhar, sendo totalmente afogados e puxados para dentro da tubulação, junto da Mulher Afogada.

Para ser invocada em sua forma completa, uma investigação deve ser feita a respeito da onde exatamente estão os restos mortais do corpo que uma vez foi essa anomalia, e então um ritual deve ser feito, onde deve se abrir todas as torneiras ao mesmo tempo associando o evento de sua criação.



Atributos

For +2 | Des +4 | Con +4 | Pod +2 | Int 0 | Sab 0 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +6 | Percepção +4

Defesa

Passiva 15 | Fort +3, Ref +8, Von -1

Saúde

Pontos de Vida - 300 | Machucado 150

Pontos de Poder - 27

Resistência - Impacto, Perfurante, Cortante e Balístico (18), Espaço (28) e Realidade (14)

Vulnerabilidade - Eletricidade e Transformação

Deslocamento - 9m (6q), Natação 18m (12q)

Habilidades

Água Nojenta

A água parece sempre fazer parte da *Mulher Afogada*. No inicio de seus turnos, ela tem Cura Acelera 20/Electricidade ou Transformação.

Cabelos Defensivos

Os cabelos molhados e nojentos da Mulher Afogada parecem protege-la em momentos de perigo. Duas vezes por dia, ela pode elevar o resultado de um teste de resistência em um nível.

Forma de Sangue

Por padrão, a *Mulher Afogada* é encontrada na forma líquida de sangue. Nesta forma, ela possui resistência a Dano 20; deslocamento 36m e pode percorrer canos, frestas e orifícios, como qualquer líquido; e recebe as ações Afogar, Arrancar Sangue e Invadir Órgãos. Ela perde esta habilidade em sua forma física.

Ações (2 Ações Padrões e 1 Ação Injusta)

Mordida (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +11 (3d12+15 de dano Perfurante)

Garras (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +12 (3d10+14 de dano Cortante)

Jato de Sangue (Padrão) - Ataque a distância curta | +12 (2d12+13 Espaço)

Sugar (Movimento - 1 PP) - A *Mulher Afogada* devora o corpo de um personagem adjacente que tenha morrido nesta cena, recuperando 40 PV no processo.

Ações da Forma de Sangue

Afogar (Padrão - 6 PP) - A *Mulher Afogada* invade os orifícios do nariz e da boca de um personagem em alcance curto, afogando-se. O personagem fica asfixiado. No início de cada um de seus turnos, pode fazer um teste de Fortitude (DT 13). Se passar, encerra a condição e faz a mulher afogada ser expelida na forma líquida para um espaço adjacente.

Arrancar (Reação - 2 PP) - Toda vez que a *Mulher Afogada* é arrancada de um corpo que ela esteja asfixiando com *Afogar*, o personagem sofre 6d6 pontos de dano de Espaço e deixando-a fraca.

Invadir Órgãos (Movimento - 2 PP) - A *Mulher Afogada* invade órgãos vitais de um personagem que esteja asfixiando com *Afogar*. O personagem sofre 2d10+11 pontos de dano de Realidade e fica enjoado.

Usos de Ação Injusta - Uma vez por rodada, a *Mulher Afogada* pode utilizar *Garras* ou *Jato de Sangue* no final do turno de outro ser como sua ação rápida.

Verdade Absoluta

Quando a *Mulher Afogada* assombra um local, todas as fontes de água se tornam armadilhas potenciais: torneiras, canos, privadas, chuveiros... Tudo que estiver conectado a um sistema hidráulico será um possível “ponto de invocação” da anomalia e, caso um personagem se aproxime de um desses pontos, ela pode se manifestar em forma física com seu líquido de sangue, agarrando esse personagem e tentando arrastá-lo para dentro dos canos onde o devorará lentamente.

Tentar enfrentar a *Mulher Afogada* diretamente é inútil, já que ela consegue se mover livremente por dentro dos encanamentos e se recuperar de seus ferimentos caso seja atacada. A única maneira de derrotá-la é bloquear todas as saídas de água e fechar o registro hidráulico do local, e então abrir todas as torneiras, forçando a sua manifestação física e a deixando sem lugar para fugir caso esteja próxima de ser derrotada.

Viajante - VD 200 Desafio

Espaço - Mente - Poder

Anomalia - Médio

Presença Caótica 7d6 - DT 10

Uma anomalia maligna e cruel, o viajante das polaroids é um ser que distorce lentamente as memórias de um alvo, se transportando através de fotografias e consumindo o rosto de todos aqueles registrados nelas.

Após gerar traumas e desespero o suficiente, o viajante se manifesta fisicamente, causando amnésia temporária em sua presa para confundi-la e desestruturá-la, diminuindo as suas chances de sobrevivência. Todas as fotografias que antes eram apenas rostos vazios se distorcem em sorrisos tétricos e macabros.

O viajante é uma anomalia bizarra, com um corpo esbranquiçado, membros alongados e uma cabeça com incontáveis rostos terríveis mesclados em expressões diferentes. Porém, ele é fisicamente invisível, e consegue andar em superfícies como paredes e tetos. Seus métodos cruéis envolvem matar e devorar suas vítimas rasgando seu rosto pelas extremidades da boca, abrindo um enorme sorriso perturbador.

O viajante parece não se satisfazer com a carne de suas vítimas, e sim com suas memórias, buscando sempre arrancar o cérebro para explorá-lo, ou acessando suas mentes antes de assassiná-las. Se as fotos daqueles que você não reconhece mais sorrirem de forma macabra para você, ele está chegando, e você precisa se esconder.



Atributos
For +4 | Des +5 | Con +3 | Pod +5 | Int 0 | Sab +3 | Car +3

Sentidos
Iniciativa +6 | Percepção +4

Defesa
Passiva 15 | Fort +1, Ref +5, Von +10

Saúde
Pontos de Vida – 450 | Machucado 250
Pontos de Poder – 27
Resistência – Balístico, corte e impacto 10, Espaço 20
Vulnerabilidade – Transformação
Deslocamento – 9m (6q)

Habilidades
Cura da Isolação

Ficar tanto tempo apenas observando e andando fez com que o Viajante se curasse mais rapidamente. O Viajante possui Cura Acelerada 10.

Invisibilidade Permanente

O viajante é invisível. Ele recebe camuflagem total, +10 em Furtividade e seres que não possam vê-lo ficam desprevenidos contra seus ataques.

Ações (3 Ações Padrões e 1 Ação Injusta)

Pancada (Padrão) – Ataque corpo a corpo +15 | 4d8+12 de dano de impacto | crítico 9/+2d

Ataque Furtivo (Livre) – Quando acerta um golpe com pancada em um alvo que esteja desprevenido, o viajante pode causar +4d6 pontos de dano na rolagem de dano.

Devorar Memória (Completa) – O viajante entra na mente de um ser que esteja agarrando e começa a devorar suas memórias. A vítima sofre 4d12 pontos de dano mental e esquece completamente de uma pessoa (Vontade DT 15 reduz o dano à metade e evita efeito). Para cada ser que o viajante deixar perturbado com esta habilidade, seu dano de pancada aumenta em +1d8 até o fim da cena.

Usos de Ação Injusta – Uma vez por rodada, o Viajante pode usar Pancada como uma ação injusta.

Verdade Absoluta

A única maneira de enxergar o viajante é usando dispositivos de captura de imagem para fotografá-lo.

Capturar a sua existência em uma imagem sem que ele esteja de fato, viajando através dela é o suficiente para distraí-lo momentaneamente, fazendo com que se torne visível por alguns segundos. Quando a Verdade Absoluta do viajante for resolvida ele perde a habilidade Invisibilidade Permanente até o início do próximo turno do personagem que capturou sua imagem.

Homem das Neves - VD 260 Desafio

Espaço

Anomalia - Grande

Presença Caótica - 9d6 (DT 13) | 75% Ignora

Lore

Atributos

For +7 | Des +3 | Con +7 | Pod +4 | Int 0 | Sab 0 | Car +3

Sentidos

Iniciativa +9 | Percepção 8 | Percepção às Cegas

Defesa

Passiva XX | Fort +X, Ref +X, Von +X

Saúde

Pontos de Vida - 600 | Machucado - 300

Pontos de Poder - XXX

Imunidade - X

Resistência - X

Vulnerabilidade - Transformação

Deslocamento - Xm (Xq), Xm

Perícias

Perícia XX

Habilidades

Nome

Descrição

Ações (X Ações Padrões e X Ação Injusta)

Atacar (Padrão) - Ataque XXX | +X (XdX de dano XXXX)

A Hidra - VD 360 Calamidade

Espaço - Transformação - Poder

Anomalia - Enorme

Presença Caótica - 11d8 (DT 23) | Impossível Ignorar

Tudo começou em um laboratório subterrâneo, escondido sob os alicerces de uma cidade que nunca soube o que crescia em suas profundezas. O Projeto Hidra era um segredo de Estado, uma tentativa de recriar o impossível: um organismo que pudesse sobreviver a qualquer dano, regenerar-se de qualquer ferimento e evoluir além das limitações da carne humana. Os cientistas trabalhavam sem descanso, usando engenharia genética, biomateriais experimentais e até mesmo tecidos de anomalias capturadas. Mas ninguém entendia completamente o que estavam criando. No dia da falha, tudo acabou em segundos.

A célula-mãe do experimento foi injetada em um hospedeiro – um voluntário anônimo, um prisioneiro sem nome. No início, ele demonstrou uma regeneração incrível, curando cortes em instantes e sobrevivendo a ferimentos fatais. Mas então, algo mudou.

Seu corpo se partiu e se multiplicou. Cada pedaço de carne que caía crescia em uma nova forma, uma nova cabeça, uma nova extensão de seu ser.

A Hidra acordou, e o laboratório tornou-se um campo de carnificina. Armas falharam. A cada tentativa de destruí-la, a criatura apenas se expandia, cada ferida sendo o nascimento de um novo horror. Quando a instalação finalmente implodiu, coberta de concreto e aço, acreditou-se que o monstro havia sido enterrado para sempre. Eles estavam errados.

Agora, surgem relatos estranhos: corpos desmembrados que continuam se movendo, restos orgânicos que crescem como raízes, mutações que aparecem em pessoas desaparecidas e retornam... diferentes. A Hidra não foi destruída. Ela se espalhou. Seu código genético está vivo, latente, se replicando em

lugares inesperados. O medo não é apenas que ela volte. O medo é que ela nunca tenha ido embora.



Atributos
For +7 | Des +7 | Con +7 | Pod +5 | Int +4 | Sab +4 | Car +3

Sentidos
Iniciativa +12 | Percepção 14

Defesa
Passiva 23 | Fort +15, Ref +13, Von +11

Saúde
Pontos de Vida - 1400 | Machucado - 700
Imunidade - Dano de Espaço
Resistência - Dano 25
Vulnerabilidade - Transformação
Deslocamento - 12m (8q), Natação 15m (10q)

Perícias
Atletismo +20

Habilidades
Cinco Cabeças

A hidra possui 5 cabeças. Para efeitos negativos (por exemplo, a condição fraco) e ataques, cada cabeça é contada separadamente. Cada cabeça possui 280 PV. Caso seja reduzida a 0 PV, ela é perdida (é cortada fora, esmagada ou outra coisa). Para cada cabeça que tiver 0 PV uma ação padrão por rodada. Duas rodadas depois de ter uma cabeça reduzida a 0 PV, ela recupera a cabeça a cabeça completamente, retornando com 280 PV. Por fim, cada cabeça é capaz de agarrar 1 ser.

Mandíbula Venenosa

A hidra exala um veneno mortal de suas bocas. Sempre que acerta um ataque mordida contra um alvo, esse deve ter sucesso em um teste de Fortitude (DT 20), ou fica envenenado (sofre 3d10+15 pontos de dano químico no começo de cada rodada, Fortitude DT 18 reduz à metade, ter sucesso em dois testes seguidos anula a condição).

Rastro de Veneno

Sempre que a hidra se desloca, deixa uma área venenosa no local onde estava. Um ser que entre na área ou comece uma rodada dentro dela, fica envenenado (veja Mandíbula Venenosa). O rastro dura por 1 dia antes de evaporar.

Regeneração Incomparável

A hidra se recupera extremamente rápido. Cada cabeça da hidra possui Cura Acelerada 50. Além disso, a Hidra pode respirar embaixo d'água normalmente.

Regeneração Protetiva

Cinco vezes por cena, a hidra pode escolher elevar o resultado de um teste de resistência em um nível. Além disso, duas vezes por cena, pode fazer com que um teste de resistência seja automaticamente um sucesso crítico.

Ações (5 Ações Padrões e 2 Ações Injustas)

Mordida (Padrão) – Ataque corpo a corpo | +18 (3d12+15 de dano Perfurante)

Hálito de Veneno (Padrão) – A hidra dispara um cone de veneno poderosíssimo. Todos os seres dentro de um cone de 27 metros de largura sofrem 6d10+30 pontos de dano químico. O dano diminui em 1d10+5 para cada cabeça que possua 0 PV.

Usos de Ações Injustas – Duas vezes por rodada, a hidra pode atacar com Mordida como uma ação injusta.

VERDADE ABSOLUTA DA HIDRA

A regeneração da Hidra deve ser parada para que ela possa ser derrotada. Quando uma cabeça é reduzida a 0 PV, enquanto ela não se recuperar, ela ainda pode sofrer dano (os restos da cabeça possuem 15 de Defesa). Se sofrer pelo menos 100 pontos de dano (entre químico, fogo ou frio), aquela cabeça não irá mais se recuperar. Dano causado dessa forma ainda é considerado mesmo que a cabeça se recupere (por exemplo, se causar 30 pontos de dano de frio, a cabeça se recuperar, e então você a matar novamente, considere que aquela cabeça já sofreu 30 de dano). A cabeça centra só pode ser destruída completamente todas as outras forem, e ela diminui o dano acumulado por ela em 15 pontos toda rodada que sua cabeça não possua 0 PV. Quando todas as cabeças da Hidra forem destruídas dessa forma, ela é completamente derrotada.

Vazio - VD 500 Calamidade

Espaço - Poder

Anomalia - Tamanho

Presença Caótica - 11d10 (DT 30) | Impossível Ignorar

Tudo que existe teme a ausência. O nada absoluto, o esquecimento final. Desde os primórdios da humanidade, os homens buscam significado, esperam encontrar propósito em meio ao caos. Mas e quando não há respostas? Quando o olhar se estende para além das estrelas e encontra apenas escuridão sem fim?

Assim nasce O Vazio—um ser sem nome, sem forma definida, uma manifestação sólida do desespero cósmico. Ele surge da mente daqueles que tentam compreender o universo e fracassam, daqueles que encaram a vastidão sem limite e percebem, tarde demais, que o Espaço não se importa, nunca se importou e jamais se importará.

Atributos

For +11 | Des +10 | Con +9 | Pod +8 | Int +7 | Sab +7 | Car +6

Sentidos

Iniciativa +15 | Percepção 17

Defesa

Passiva 30 | Fort +X, Ref +X, Von +X

Saúde

Pontos de Vida - 2300 | Machucado - 1150

Pontos de Poder - 440

Imunidade - Poderes e efeitos de Espaço

Resistência - Dano 20

Vulnerabilidade - Transformação

Deslocamento - Voo 18m (12q)

Habilidades

Destinado a Consumir

Eventualmente, tudo acaba sendo esquecido no Espaço. Quando reduzido a 0 PV, o vazio conjura o poder Buraco Negro em seu espaço. Diferente do normal, seu alcance é de 240 metros. A cada rodada, seu alcance diminui em 30 metros, e quando é reduzido a 0, ele é dissipado.

Proteção Espacial

Sete vezes por cena, o vazio pode escolher elevar o resultado de um teste de resistência em um nível. Além disso, três vezes por cena faz com que um teste de resistência seja automaticamente um sucesso crítico.

Vácuo Espacial

A presença do vazio é como uma lembrança de como o Universo é frio e vazio. Em alcance curto do vazio, o ar deixa de existir. Seres dentro do alcance dessa habilidade não conseguem respirar, e seres reduzidos a 0 PV dentro dessas áreas explodem, como se por uma enorme diferença de pressão, morrendo instantaneamente.

Ações (5 Ações Padrões e 3 Ações Injustas)

Lembrança do Vazio (Padrão) - Ataque à distância curta | +25 (4d12+20 de dano de Espaço)

Viagem Espacial (Livre) - Quando desfere um acerto crítico com Lembrança do Vazio, o vazio faz a consciência do ser atingido viajar pelo Espaço, forçando o a ver o quão vazio ele verdadeiramente é. O alvo sofre 4d10+4 pontos de dano Mental e fica abalado por 2 rodadas (Vontade DT 25 reduz à metade).

Gravidade Distorcida (Padrão) - O vazio contorce a gravidade do mundo ao seu redor. Todos aqueles dentro de 18 metros dele são desarmados, o que quer que estejam segurando caindo no chão. Todos dentro de 9 metros dele ficam caídos (Vontade DT 30 evita).

Acelerar o Consumo (Completa) - O vazio rasga seu corpo, deixando parte de sua verdadeira essência à mostra ao custo de sua forma. Ele pode conjurar o poder Buraco Negro ou Deflagração de Energia e usando DT 25. Quando usa essa habilidade, perde 100 PV.

Usos de Ações Injustas - Três vezes por rodada, o vazio pode atacar com Lembrança do Vazio como uma ação injusta.

VERDADE ABSOLUTA DO VAZIO

Mentes destruídas pela percepção de quão pequenas são podem buscar algo maior, algo na qual podem achar segurança e conforto. Infelizmente, alguns desses não acham esse algo e são consumidos pelo desespero ao entender que o Espaço é frio, vazio e não se importa conosco. Esse desespero, essa forma de pensar faz com que o nascimento do vazio em forma sólida.

O vazio não pode atacar aquele responsável pelo seu nascimento (embora ainda possa, e provavelmente irá, o enlouquecer). Se aquele responsável pelo nascimento do vazio, de alguma forma, voltar a perceber um valor na vida, mesmo que seja tão menor que tantas coisas que existem, o vazio perde Destinado a Consumir, usar Acelerar o Consumo custa 150 PV e a DT de suas habilidades diminui em -10.

Nome da Anomalia - VD XXX Patamar

Espaço - Outros

Anomalia - Tamanho

Presença Caótica - XdX (DT XX) | XX% Ignora

Lore

Atributos

For +X | Des +X | Con +X | Pod +X | Int +X | Sab +X | Car X

Sentidos

Iniciativa +X | Percepção X

Defesa

Passiva XX | Fort +X, Ref +X, Von +X

Saúde

Pontos de Vida - XXXX | Machucado - XXXX

Pontos de Poder - XXX

Imunidade - X

Resistência - X

Vulnerabilidade - Transformação

Deslocamento - Xm (Xq), Xm

Perícias

Perícia XX

Habilidades

Nome

Descrição

Ações (X Ações Padrões e X Ação Injusta)

Atacar (Padrão) - Ataque XXX | +X (XdX de dano XXXX)

Anomalias de Poder

O Poder é infinito e existe consistência em seus atos totalmente indefinidos, porém apenas uma coisa pode ser considerada uma verdade para este elemento, que as suas anomalias são seres que precedem todos os limites possíveis que foram criados dentro do Universo, sendo únicas até mesmo para o Inexistente. Existem poucas anomalias com este elemento principal em seu ser registradas dentro de toda nossa história, porém as poucas pessoas que tiveram de azar o suficiente de se ver de frente com estas verdadeiras anomalias nunca mais foram os mesmos.

Nome da Anomalia - VD XXX Patamar

Poder - Outros

Anomalia - Tamanho

Presença Caótica - XdX (DT XX) | XX% Ignora

Lore

Atributos

For +X | Des +X | Con +X | Pod +X | Int +X | Sab +X | Car X

Sentidos

Iniciativa +X | Percepção X

Defesa

Passiva XX | Fort +X, Ref +X, Von +X

Saúde

Pontos de Vida - XXXX | Machucado - XXXX

Pontos de Poder - XXX

Imunidade - X

Resistência - X

Vulnerabilidade - Poder

Deslocamento - Xm (Xq), Xm

Perícias

Perícia XX

Habilidades

Nome

Descrição

Ações (X Ações Padrões e X Ação Injusta)

Atacar (Padrão) - Ataque XXX | +X (XdX de dano XXXX)

Anárquico - VD 50 Comum

Poder

Anomalia - Médio

Presença Caótica - 4d6 (DT 10) | 35% Ignora

Quando uma pessoa morre em situações extremamente inoportunas e azaradas em um ambiente com a Aurora danificada, o seu corpo é rapidamente consumido pelo Poder, tendo todo o oxigênio e líquido dentro de seu cadáver substituído pela surrealidade da entidade.

A sua pele toma um aspecto semitransparente e as veias e órgãos internos tomam um aspecto colorido, brilhoso e destacado ao redor de todo o corpo, os olhos se tornam arregalados e emite uma luz plasmática que varia em um espectro de cores extenso. A sua boca se distorce em um formato rasgado como um sorriso, e sua saliva toma um aspecto acido-o e brilhante, como se a anomalia vazasse plasma de energia de dentro de si.

Anárquicos são rápidos e imprevisíveis, com movimentos erráticos que os tornam muito difíceis de serem atingidos. Seu corpo todo treme enquanto emite gritos e grunhidos distorcidos, como se algum filtro sintético estivesse deformando seus sons.

Atributos

For +3 | Des +3 | Con 0 | Pod +3 | Int 0 | Sab 0 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +3 | Percepção 5

Defesa

Passiva 12 | Fort +3, Ref +6, Von -3

Saúde

Pontos de Vida - 150 | Machucado - 75

Resistência - Dano 10

Vulnerabilidade - Poder

Deslocamento - 15m (10q), Escalada 9m (6q)

Habilidades

Comportamento Errático

No começo do seu turno, o anárquico é tomado pelo fluxo de Poder em seu corpo e age de modo aleatório. Role 1d6 para determinar o que ele faz. Se não puder realizar a ação, fica parado se contorcendo, mas recebe RD 10 até o início do seu próximo turno.

❖ 1 e 2 - O anárquico pula sobre o personagem mais próximo, fazendo a ação investida (ou a ação atacar, se estiver muito próximo do personagem). Se não conseguir atacar alguém, corre na direção.

❖ 3 e 4 - O anárquico projeta uma luz prismática de dentro de si na direção de um ser em alcance médio. O alvo sofre 3d8 pontos de dano de Poder e fica atordoado por uma rodada (Fortitude DT 10 reduz o dano à metade e evita a condição).

❖ 5 - Uma explosão de Poder emana do anárquico. Cada ser em alcance curto sofre 3d6 pontos de dano de Poder (Reflexos DT 10 reduz à metade). Seres adjacentes ao anárquico sofrem +1d6 pontos de dano.

❖ 6 - Uma risada descontrolada toma o anárquico enquanto ele faz a ação atacar contra o personagem mais próximo. Até o final de seu próximo turno, o anárquico fica desprevenido, mas seus ataques ficam completamente imprevisíveis e o defensor não pode se esquivar deles.

Ações (2 Ações Padrões)

Pancada Errática (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +7 (2d12 de dano de Poder) | Crítico +2d



VERDADE ABSOLUTA DO ANARQUICO

O Anárquico pode vir a se tornar um grande problema para civis e agentes despreparados, já que sua aleatoriedade e movimentos rápidos sempre permitem que ganhe vantagem no meio do campo, mas existe algo que o assusta, que o deixa verdadeiro surpreso ao ponto de acalmar a sua energia latente, o motivo de sua morte.

Quando a Verdade Absoluta do anárquico for descoberta, ele perde sua RD e Comportamento Errático.

Anárquico Descontrolado - VD 140 Desafio

Poder

Anomalia - Média

Presença Caótica - 5d8 (DT 12) | 50% Ignora

Quando o corpo de alguém com alto nível de Exposição é tomado pelo Poder para se tornar um anárquico após um desastre extremamente inoportuno, a intensidade das possibilidades se potencializa em uma forma ainda mais absurda por conta da Exposição que já estava presente. Algo improvável vai se tornando impossível, um nascimento estranho: um anárquico descontrolado.

Tomando uma forma translúcida completamente alucinada, essa anomalia se manifesta de maneira hiperativa e caótica, com seu corpo todo vibrando e flutuando em momentos de euforia. Todo seu corpo parece totalmente coberto por uma energia que transborda de seus ossos e muda de cor constantemente, remetendo todos os elementos do Inexistente.

Encontros com um anárquico descontrolado já causaram inúmeras causalidades graças à sua natureza imprevisível, especialmente considerando a sua capacidade de estourar seu próprio corpo em uma explosão de Poder quando não encontra mais nenhuma outra possibilidade para causar o caos.

Atributos

For +2 | Des +4 | Con +2 | Pod +4 | Int 0 | Sab 0 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +8 | Percepção 9

Defesa

Passiva 15 | Fort +7, Ref +7, Von +2

Saúde

Pontos de Vida - 250 | Machucado - 125

Pontos de Poder - 77

Resistência - Dano 20

Vulnerabilidade - Poder

Deslocamento - 12m (8q)

Habilidades

Cura Insana

O Poder está sempre regenerando o anárquico descontrolado. No inicio de seu turno, ele recupera 1d12 PV. Se tiver sofrido dano de Poder na rodada, esta habilidade desativa até o início da próxima rodada.



Definindo Resultados

Toda vez que faz um teste de resistência, o anárquico descontrolado joga 1d10. Caso o resultado seja 1 ou 2, ele não sofre efeitos negativos do teste. Caso o resultado seja 9 ou 10, qualquer dano ou efeitos são duplicados.

Força Infinita

Os danos que o anárquico descontrolado causa parecem ser infinitos. Toda vez que um dado de dano dá o valor máximo, ele causa +1d do mesmo tipo de dado (por exemplo, se em pancada energética, um dos 4d12 cair um resultado 12, joga +1d12).

Ações (2 Ações Padrões e 1 Ação Injusta)

Disparo de Luz (Padrão) - Ataque à distância curta | +15 (4d6 de dano de Poder) | Crítico +2d

Pancada Energética (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +13 (4d12 de dano de Poder) | Crítico 9

Aceleração (Livre - 6 PP) - Sempre que um personagem sofre dano da pancada energética, entra em estado de aceleração e pode sofrer dano colateral. Em seu próximo turno, se realizar uma ação de movimento e uma ação padrão, ou uma ação completa, o personagem acelerado sofre 4d12 pontos de dano de Poder.

Autodestruição (Movimento - 12 PP) - O

anárquico concentra energia no seu corpo e se auto destrói, causando 10d12 pontos de dano de Poder em todos os personagens em alcance médio (Reflexos DT 14 reduz à metade).

Personagens adjacentes ao anárquico descontrolado sofrem duas desvantagens neste teste de resistência. O anárquico descontrolado morre após usar essa habilidade.

Usos de Ações Injustas - Uma vez por rodada, o anárquico descontrolado pode atacar com disparo de luz ou pancada energética como uma ação injusta.

VERDADE ABSOLUTA DO ANARQUICO DESCONTROLADO

A aparição de um anárquico descontrolado remete o azar vindo a uma pessoa que já estava em situações horríveis, porém é possível tentar revelar antigas verdades sobre a pessoa escondida até mesmo do Inexistente. Ao ter sua Verdade Absoluta descoberta, o anárquico perde sua resistência a dano e o dano de autodestruição vira 5d12 ao invés de 10d12.

Aceso Inesquecido

Não é incomum que o Inexistente ecoe as memórias do Universo como eventos que são muitas vezes descritos como vozes ou visões fantasmagóricas em ambientes com a Aurora fragilizada. Relatos de visões de espíritos e fantasmas de pessoas, entes queridos ou completos estranhos, estão entre os mais comuns em todo o mundo e em diferentes culturas.

Porém, essas visões são apenas ecos, repetições das memórias do Universo que esporadicamente irrompem como espasmos através do Universo. Não são almas perdidas, muito menos fantasmas, apenas lembranças distorcidas como uma faixa de luz refletida em um prisma de horrores.

Nem todos são dignos de serem lembrados pelo Inexistente, mas todas as histórias são sobre os Acessos. É impossível determinar o motivo pelo qual essas pessoas foram misteriosamente escolhidas e conectadas a entidades do Inexistente e em alguns casos até mesmo entre si, mas mesmo aqueles escolhidos para alterar o destino eventualmente encontram o seu fim, na maioria das vezes de maneira brutal e inesquecível.

E o que acontece quando aqueles que não tem um futuro pré-determinado são relembrados pelo Inexistente? O anacronismo da representação de uma morte incerta gera um conflito, uma sobreposição quase quântica. Um espectro inesquecido que existe e não existe ao mesmo tempo, até que seu passado seja descoberto por um Aceso que compartilhe a sua mesma Entidade.

Acessos Inesquecidos são representações translúcidas, especrais e distorcidas de um acesso que morreu no passado em que poderia ter sobrevivido, manifestando graças a revelações anacrônicas em lugares onde até mesmo as memórias são imprevisíveis.



Por sua origem única, acesos Inesquecidos não possuem uma ficha padrão. Em vez disso, cada aceso possui estatísticas e habilidades baseadas no Aceso do qual se originou. Para criar um aceso Inesquecido, pegue a ficha de personagem do Aceso e aplique as alterações a seguir.

Tipo e VD

O Aceso se torna uma anomalia de Poder (com outros elementos complementares iguais aos elementos que o aceso possui afinidade) com VD igual a 4 vezes sua Exposição. Seu tamanho e deslocamento permanece o mesmo.

$$VD = 4 \times \text{Exposição}$$

Patamar

O Aceso adquiri um Patamar de acordo com a sua Exposição. Se tiver Exposição até 20%, é lacaio. Se tiver Exposição até 45%, é comum. Se tiver Exposição até 70%, é desafio. Exposição maior que 75% é do Patamar de calamidade.

Presença Caótica

O Aceso adquire essa habilidade. A DT e o dano mental causado dependem de seu VD. De 20 a 40, 2d8, de VD 60 a 100, 3d8, de VD 120 a 160, 4d8, de VD 180 a 300, 6d8 e VD acima disso é 8d8. Seres com Exposição 10 pontos acima da Exposição original do Aceso são imunes à sua Presença Caótica.

Sentidos

O Aceso recebe Percepção às Cegas e Visão no Escuro. Se for lacaio, aumenta em +2 a sua Iniciativa e Percepção, se for comum, em +3, se for desafio, em +4 e se for calamidade, em +5.

Defesa

O Aceso recebe um bônus na Defesa e em seus testes de resistência. Se for lacaio, aumenta em +2, se for comum, em +3, se for desafio, em +4 e se for calamidade, em +5.

Pontos de Vida

Os PV do aceso se tornam iguais aos do Aceso, e recebem um aumento de PV máximos de acordo com o seu Patamar, aumentando em +25 PV se for lacaio, +50 se for comum, +75 se for desafio e +100 se for calamidade. Após esse aumento, multiplica seus PV de acordo com sua VD. De 20 a 40, multiplica por dois, de VD 60 a 100, multiplica por três, de VD 120 a 160, multiplica por quatro, de VD 180 a 300, multiplica por cinco e VD acima disso é multiplicado por seis. Além disso, ele recebe resistência a dano balístico, de corte, de impacto, de perfuração e do elemento que possui maior afinidade que não seja Poder dependendo de sua VD.

Se for lacaio é 2, se for comum é 5, se for desafio é 10 e se for calamidade é 20. Porém, também sofre vulnerabilidade a Poder.

Atributos

Os valores de atributo do aceso são exatamente iguais aos do Aceso.

Perícias

As perícias do aceso são iguais às do Aceso. Entretanto, seu grau de treinamento em Furtividade aumenta em um (de calejado para experiente, por exemplo). Se já for versado em Furtividade, recebe +1 nessa perícia.

Pontos de Poder e Sanidade

O aceso possui PP iguais ao do Aceso. Entretanto, não tem Sanidade.

Habilidades, Ações e Ataques

O espectro mantém todas as habilidades, ações e ataques do Aceso, incluindo os poderes. Para efeitos baseados em Exposição, considere a Exposição original do Aceso. Se uma habilidade tiver uma DT para resistir aos seus efeitos, use o valor indicado com sua VD. De 20 a 40, DT 8, de VD 60 a 100, DT 10, de VD 120 a 160, DT 12, de VD 180 a 300, DT 15 e VD acima disso é DT 20.

Para seus ataques, o aceso utiliza os ataques do Aceso, mas recebe +3 (esse bônus aumenta em +1 se for desafio e +2 se for calamidade). Além disso, recebe um bônus em rolagens de dano de ataques baseados em sua VD. De 20 a 40, +2, de VD 60 a 100, +5, de VD 120 a 160, +10, de VD 180 a 300, +15 e VD acima disso é +20.

Todas as habilidades e ataques do aceso se tornam manifestações acesos que usam as mesmas estatísticas originais, mas causam dano de Poder. Essas manifestações são ecos do que o Aceso podia fazer em vida. Via de regra, todo Aceso tem seus ataques prediletos e eles acabam sendo utilizados em sua versão espectral.

Além disso, o Aceso também recebe algumas ações padrões adicionais de acordo com seu patamar. Se for lacaio, não recebe nenhuma ação adicional, se for comum, recebe uma ação padrão adicional, se for desafio, recebe duas ações padrões adicionais e uma ação injusta e se for calamidade, recebe três ações padrões adicionais e duas ações injustas. As ações injustas podem ser utilizadas para fazer um ataque que possui.

Por fim, todo aceso recebe a habilidade a seguir.

Aterrorizar (Completa) – Esta é uma habilidade comum entre os tipos de acesos. Estar na presença de um aceso pode ser perturbador, principalmente quando ele vibra, greme, urra ou emite qualquer sentimento que faz as pessoas se lembrarem de que ele é um eco de uma morte terrível. Pessoas e animais em alcance curto sofrem dano Mental conforme sua Presença Caótica.

Exemplo de Criação

Este exemplo usa uma pessoa Acesa de **Exposição 45%**

Aceso Inesquecido - VD 180 Desafio

Poder - Tempo

Anomalia - Média

Presença Caótica - 6d8 (DT 15) | 55% Ignora

Atributos

For -1 | Des +2 | Con -1 | Pod +3 | Int +5 | Sab +2 | Car -1

Sentidos

Iniciativa +8 | Percepção 14 | Percepção às Cegas e Visão no Escuro

Defesa

Passiva 13 | Fort +3, Ref +2, Von +4

Saúde

Pontos de Vida - 570 | Machucado - 235

Pontos de Poder - 63

Resistência - Balístico, corte, impacto, perfurante e Tempo (10)

Vulnerabilidade - Poder

Deslocamento - 11,5m (7q)

Perícias

Ciência +8, Diplomacia +1, Furtividade +6, História +7, Iniciativa +5, Intuição +5, Investigação +8, Manufatura +8, Medicina +8, Ocultismo +8, Pilotagem +4 e Tecnologia +8

Habilidades

Cabeça Dura

A acesa inesquecida troca a Destreza por Inteligência em Defesa.

Ninja Urbano

Tem proficiência com armas táticas corpo a corpo e +2 em rolagens de dano com armas de fogo.

Sinais

A acesa inesquecida recebe +4 em Intuição e Rastrear.

Ações (3 Ações Padrões e 1 Ação Injusta)

Espada (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +10 (1d8+14 de dano de Poder)

Faca Espectral (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +10 (1d4+14 de dano de Poder)

Conhecimento Aplicado (Livre - 2 PP) - Quando a acesa inesquecida faz um teste de perícia, pode trocar o atributo base para Inteligência (com exceção de Luta e Pontaria).

Distorção Temporal (Padrão - 20 PP) - A acesa inesquecida conjura o poder Distorção Paranormal, porém pode se deslocar e pode interagir com seres e objetos, com seres estando indefesos

VERDADE ABSOLUTA DO ACESO INESQUECIDO

Um aceso Inesquecido é o resultado de uma morte de um aceso, e por essa natureza, as condições específicas dessa morte sempre são imprevisíveis. Um Aceso Inesquecido pode surgir, por exemplo, de um flashback em uma história contada fora de cronologia, ou até mesmo ao revisitar um ambiente com a Aurora fragilizada em que um personagem de um jogador morreu em outra missão, no passado.

Isso faz com que algumas habilidades e condições para dissipar um aceso Inesquecido sejam únicas a cada manifestação, e estejam associadas à personalidade, escolhas e ações daquele personagem quando ainda vivo, mas distorcidas e transformadas pelas Entidades do Inexistente.

pela duração do poder. Ao interagir com um ser ou objeto, a Distorção Temporal se dissipará.

Faz-Tudo (Livre - 2 PP) - Quando a acesa inesquecida faz um teste de perícia, pode ativar essa habilidade para ser considerada treinada no teste. Por +2 PP, é considerada experiente na perícia.

Gambiarra (Padrão - 2 PP) - A acesa cria um item geral de até Custo 60 (exceto armas e armaduras).

Perito (Livre - 2 PP) - Quando faz um teste de Ciência, Furtividade, Manufatura e Vontade, dobra o bônus de perícia.

O Agente - VD 300 Desafio

Poder - Alma - Espaço - Mente - Realidade - Tempo -

Transformação

Anomalia - Médio

Presença Caótica - 8d8 (DT 15) | 85% Ignora

"Os Agentes da Ordem das Estrelas e de quaisquer outras organizações paranormais são os responsáveis por impedir que o Universo entre em colapso quando se trata dos perigos vindos do Caos" - é algo comum de ser escutado por pessoas que não sabem de toda a verdade. Nem todos os agentes são pessoas extremamente gentis e altruistas, muitos deles apenas entram nessa linha de serviço por motivos totalmente egoístas, dando as costas para pessoas em situações perigosas. Estas ações dos agentes foram se amontoando e guardadas pelo próprio Mundus e juntadas para criar uma anomalia como uma forma de piada para eles, o Agente.

O Agente tem uma aparência comum de um agente, usando armaduras ou outras armas em suas empunhaduras, geralmente com um capacete ou máscara em seu rosto para simular os agentes escondendo suas verdadeiras identidades. Ele é uma anomalia especial e estranha, diferente de outras anomalias, ele não caça especificamente pessoas comuns, evitando civis o máximo que puder, e sim vai atrás de outras anomalias e cultistas, tentando ocultar a presença do Caos presente em um lugar com o máximo de efetividade que puder. Porém, se qualquer pessoa, animal ou ser interferir em sua missão, ele não hesitará de caçar o mesmo até a sua morte, tudo por um "bem maior". Interferir pode ser tão significante quanto salvar alguém que ia ser morto ou simplesmente ficar na frente dele.

Atributos

For +4 | Des +4 | Con +4 | Pod +4 | Int +4 | Sab +4 | Car +4

Sentidos

Iniciativa +12 | Percepção 12

Defesa

Passiva 20 | Fort +10, Ref +10, Von +10

Saúde

Pontos de Vida - 700 | Machucado - 350

Pontos de Poder - 175

Imunidade - Dano mundano

Resistência - Dano 20

Vulnerabilidade - Poder

Deslocamento - 9m (6q)

Habilidades

Acessos

O Agente é uma anomalia nascida do meio de encontrar um daqueles que combatem o oculto. Auxiliado por entidades estranhas, o Agente é completamente imprevisível. Não se pode prever as ações do Agente antes dela serem tomadas de forma alguma. Além disso, ele pode escolher causar ou não o dano de sua Presença Caótica e é capaz de se comunicar fluentemente com pessoas.

Duelista

O Agente é um combatente natural, feito para o campo de batalha. Ele possui 3 reações por rodada, tem um bônus de +20 em testes de Luta e Pontaria e sempre que desfere um acerto crítico com um ataque corpo a corpo pode fazer uma manobra derrubar contra seu alvo.

Especialista

O Agente é uma enciclopédia de conhecimento, preparado para desvendar todos os mistérios. Ele possui +10 em todos os testes de perícia (exceto Luta e Pontaria), e é considerado versado em todas elas.

Individualista

O Agente é um conhecedor do oculto, capaz de manipulá-lo como ninguém. Ele conhece todos os poderes de até 4 estrelas, podendo gastar até 15 PP em sua conjuração. Para efeitos de pré-requisito, ele possui afinidade com todos os elementos.

Inexistente

O próprio Inexistente protege e cura o Agente. Ele possui Cura Acelerada 20/Poder.

Zerar Danos

É como se as coisas que vão acontecer ao Agente nunca se iniciaram. Quatro vezes por cena, o Agente pode escolher elevar o resultado de um teste de resistência em um nível.

Ações (4 Ações Padrões e 2 Ações Injustas)

Acha (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +20 (3d12+10 de dano de corte) | Crítico 10/+3d

Fuzil de Assalto (Padrão) - Ataque à distância médio | +20 (3d8+4 de dano balístico) | Crítico 8/+2d | 5/Padrão

Usos de Ações Injustas - Duas vezes por rodada, o agente pode atacar com o Acha ou Fuzil de Assalto como uma ação injusta.

VERDADE ABSOLUTA DO AGENTE

O Agente é uma criatura estranha, uma piada sarcástica do Senhor do Caos e ainda mais estranho é a verdade que tem para se descobrir sua fraqueza.

Se o líder da Ordem das Estrelas dizer que a anomalia está expulsa da ordem na frente dela, ela imediatamente será dissipada.

OS CAVALEIROS DO APOCALIPSE

Após uma grande tragédia do século XIII, foi propagado um enorme Caos na sociedade sobre os quatro cavaleiros do Apocalipse: Fome, Guerra, Peste e Morte. Os cavaleiros manifestam-se para avisar que uma grande tragédia está prestes a acontecer num dado local. Então caso veja um dos Cavaleiros, é melhor que fuja o mais depressa que puder.

Forjados no alvorecer da humanidade, os **Quatro Cavaleiros do Apocalipse** não são meramente entidades, mas forças primordiais entrelaçadas ao destino da existência. Sua origem remonta aos primórdios do tempo, quando os primeiros pecados foram cometidos, quando a guerra irrumpiu pela primeira vez e quando a morte ceifou sua primeira alma.

Diz-se que não foram criados pelo Caos, mas sim despertaram das profundezas do próprio universo, surgindo como inevitabilidades do ciclo da vida e da destruição. São manifestações do desequilíbrio, arautos que anunciam a ruína antes de sua chegada. Cada um deles cavalga um corcel espectral, sua presença desafiando as leis naturais.

Aqueles que os testemunham raramente vivem para contar a história, pois onde eles passam, deixam um rastro de caos e sofrimento. No entanto, sua vinda não é sempre imediata; às vezes, são apenas vislumbres nas sombras, presságios de algo muito pior por vir.

Peste, sendo o primeiro cavaleiro, traz consigo a promessa de um novo império – um império de decadência. Onde pisa, a sociedade é infectada por ambição desmedida, levando reis e líderes a travarem guerras fúteis em busca de poder absoluto. Ele sopra doenças no vento, transformando populações inteiras em vítimas da enfermidade. Seu arco não dispara flechas comuns, mas sim maldições invisíveis que enfraquecem à vontade, semeiam discórdia e disseminam pestilências que desafiam até os mais avançados conhecimentos médicos.

Guerra, sendo o segundo cavaleiro, sendo a encarnação da destruição da paz, sua chegada marca o início de conflitos que podem durar séculos. Seu cavalo arde como brasas, e sua lâmina não corta carne, mas almas. Ele não precisa lutar; sua mera presença faz com que exércitos se voltem uns contra os outros, que irmãos se tornem inimigos e que reinos se desfaçam em sangue. Quando cavalga, campos se encharcam de carmim, cidades tornam-se ruínas, e até os céus se tingem de vermelho. Líderes enlouquecem de paranoia, cidadãos se voltam uns contra os outros, e até as mais fortes alianças desmoronam.

Fome, sendo o terceiro cavaleiro, não mata com espadas ou doenças, mas com a ausência. O terceiro cavaleiro não precisa levantar a mão para destruir impérios inteiros; basta sua chegada para que os grãos murchem, os rios sequem e o solo se transforme em pó. Seu olhar esvazia celeiros, sua sombra rouba o sustento, e a balança que carrega pesa o destino dos famintos. Ele impõe uma fome que não pode ser saciada, uma fome que não se limita à comida, mas ao próprio desejo de sobrevivência. Aqueles que sentem sua influência começam a devorar não apenas alimentos, mas a si mesmos e uns aos outros. Sociedades desmoronam quando os mais ricos acumulam, enquanto os mais pobres se tornam sombras cadavéricas em becos e estradas.

Morte, o quarto cavaleiro, o inevitável, aquele que jamais pode ser barrado. Morte não precisa anunciar sua vinda, pois sempre esteve presente. Seu cavalo pálido arrasta o próprio vazio, e sua presença faz com que as chamas de vida se apaguem uma a uma. Ele não ataca, não grita, não impõe sua vontade – ele simplesmente é. Onde passa, a vida se curva e desaparece. Seu toque não dói, apenas leva. Nem ricos nem pobres escapam, nem heróis nem vilões. Ele não escolhe, apenas toma. E quando os três primeiros cavaleiros fazem seu trabalho, é ele quem encerra o ciclo.

Se algum dia, os Quatro Cavaleiros forem vistos juntos no horizonte, então o Apocalipse não é mais um presságio. Ele se tornou uma Verdade.

Cavaleiro da Peste – VD 300 Calamidade

Poder - Transformação - Espaço

Anomalia - Colossal

Presença Caótica - 9d8 (DT 20) | 85% Ignora

Atributos

For 0 | Des +7 | Con 0 | Pod +4 | Int +7 | Sab +7 | Car +2

Sentidos

Iniciativa +13 | Percepção 18

Defesa

Passiva 21 | Fort +8, Ref +12, Von +10

Saúde

Pontos de Vida - 1000 | Machucado - 500

Pontos de Poder - 260

Imunidades - Condições mentais e físicas e Dano

Resistências - Balístico, corte, impacto, perfuração, Transformação e Espaço (15)

Vulnerabilidades - Poder

Deslocamento - 9m (6q), Voo 9m (6q)

Perícias

Atuação +17, História +22, Investigação +22 e Tática +22

Habilidades

Enxame de Insetos

Um enxame de insetos fica rodeando o Cavaleiro, e todos que terminam o turno adjacentes do Cavaleiro são afetados pelo enxame, que começa a devorá-los, sofrendo 6d6 de dano de Transformação (Reflexos reduz à metade).

Proteção dos Insetos

O enxame que envolve o Cavaleiro o protege constantemente. Cinco vezes por cena, o Cavaleiro pode escolher elevar o resultado de um teste de resistência em um nível. Além disso, duas vezes por cena, pode fazer com que um teste de resistência seja automaticamente um sucesso crítico.

Sofrimento dos Vermes

Os insetos que ficam ao redor do Cavaleiro voltam todas as proteínas que devoraram para lhe fortalecer. Ele possui Cura Acelera 20.

Transmitir Doença

Todos que forem atacados pelo Cavaleiro ficam doentes, à escolha do mestre (Febre Hemorrágica, Mente Embaralhada, Putrefação Acelerada, Sangue Quente, Malplena ou Lepra). Um teste de Fortitude (DT 15) anula.

Ações (4 Ações Padrões e 2 Ações Injustas)

Garras Esqueléticas (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +15 (6d10+18 de dano de corte)

Arco Putrefato (Padrão) - Ataque a distância longa | +18 (6d8+20 de dano de Transformação)

Cadáver Apodrecido (Livre - 9 PP) - A capacidade de desnutrir completamente o corpo de um ser está nas mãos da Peste. Quando o Cavaleiro reduz um ser a 0 de PV, ele pode escolher apodrecer o cadáver, fazendo insetos saírem dele, e todos que tiverem a menos de 6m do cadáver ficam enjoados e seres até alcance médio devem fazer um teste de Vontade (DT 20), se falharem, ficam enjoados.

Deixar Rastro (Movimento - 6 PP) - O Cavaleiro se movimenta metade do seu deslocamento, deixando um rastro de larvas e minhocas que paralisam os seres que passarem por esse rastro, ficando também fracos (Fortitude DT 15 evita o efeito).

Vomitar Pestes Absoluto (Padrão - 15 PP - 2 PP por rodada)

- O Cavaleiro da Peste possui o conhecimento verdadeiro do poder *Vomitar Pestes* e o usa, vomitando um enxame gigantesco (quadrado de 6m) em alcance médio. Quando um ser entra no enxame pela primeira vez ou finaliza o turno nele, sofre 10d12 pontos de dano de Transformação e fica fraco até o fim do próximo turno (Fortitude DT 20 reduz o dano à metade e evita a condição).

Ascensão da Peste - Infecção da Sociedade (3 Ações Padrões - 20 PP - 3 PP por rodada) - O Cavaleiro segura as rédeas de seu cavalo e levanta o arco em direção ao céu, disparando uma flecha, que ao cair no chão inicia uma onda de podridão em tudo que existe em um círculo de 30m de raio. Tudo fica nojento, com um cheiro forte de podridão e sujeira. Todos os seres (exceto outros Cavaleiros) sofrem 2d12 pontos de dano de Transformação e devem fazer um teste de Fortitude (DT 20). Se falhar, perde 1 de Constituição. Caso um ser chegue a -5 de Constituição por este efeito, é devorado por completo pelos vermes e insetos, morrendo.

Usos de Ações Injustas - Duas vezes por rodada, o Cavaleiro pode atacar com Garras Esqueléticas ou Arco Putrefato como uma ação injusta.

Cavaleiro da Guerra - VD 300 Calamidade

Poder - Realidade

Anomalia - Colossal

Presença Caótica - 9d8 (DT 20) | 85% Ignora

Atributos

For +7 | Des +5 | Con +5 | Pod +5 | Int +2 | Sab +1 | Car +2

Sentidos

Iniciativa +II | Percepção II

Defesa

Passiva 18 | Fort +12, Ref +10, Von +8

Saúde

Pontos de Vida - 1300 | Machucado - 650

Pontos de Poder - 265

Imunidade - Condições mentais e físicas e Dano

Resistência - Balístico, corte, impacto, perfuração e Realidade (30)

Vulnerabilidade - Poder

Deslocamento - 12m (8q), Voo 12m (8q)

Perícias

Atletismo +II, Acrobacia +II e Intimidação +8

Habilidades

A Guerra Nunca Muda

O Cavaleiro continua com a mesma força através de todas as guerras que já presenciou. Ele possui Cura Acelerada 20.

Crítico Incontrolável

O Cavaleiro da Guerra é um exímio guerreiro e consegue acertar os pontos vitais das pessoas com uma gigantesca facilidade. Assim, toda vez que ele acerta um ataque crítico, ele adiciona os dados e os maximiza.

Ódio Incontrolável

Tudo que está ao redor da Guerra entra em fúria instantânea, querendo destruir tudo. Todos aqueles que estiverem em combate contra o Cavaleiro da Guerra sob o efeito de Ódio Incontrolável Absoluto.

Táticas de Guerra

O Cavaleiro sabe como sobreviver no campo de batalha. Cinco vezes por cena, o Cavaleiro pode escolher elevar o resultado de um

teste de resistência em um nível. Além disso, Duas vezes por cena, pode fazer com que um teste de resistência seja automaticamente um sucesso crítico.

Ações (4 Ações Padrões e 2 Ações Injustas)

Socos (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +18 (4d10+15 de dano de impacto)

Espada da Justiça (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +15 (6d10 de dano de Poder)

Aura de Guerra (2 Ações Padrões - 20 PP) - O Cavaleiro libera uma aura avassaladora em um raio de 6m. Todos que estiverem dentro desse raio da aura recebem vantagem em testes de ataque e ficam vulneráveis a Realidade (a aura dura até o próximo turno do Cavaleiro).

Chuva de Enxofre (Padrão - 15 PP) - O Cavaleiro aponta suas mãos ao céu, que fica vermelho e inicia uma chuva de enxofre em alcance médio. Todos que não estiverem protegidos (dentro de uma construção ou similar) sofrem 10d6 pontos de dano de Realidade e ficam debilitados até o fim de seus próximos turnos (Fortitude DT 20 reduz à metade e evita a condição).

Conhecimento da Guerra (Livre - 6 PP) - Quando o Cavaleiro acertar um ataque em um alvo, ele tem de fazer um teste de Fortitude (DT 15) ou será empurrado 6m para trás, sofre 4d6 de dano de impacto e fica caído. Caso passe, é apenas empurrado 3m.

Ascensão da Guerra - Natureza da Guerra (3 Ações Padrões - 20 PP - 3 PP por rodada) - O Cavaleiro segura sua espada com as duas mãos e a enfina no chão, fazendo com que uma explosão se inicie em sequência do ponto de origem até uma área de raio de 30 metros. Tudo então começa a evaporar e derreter, como se estivessem dentro do Inferno. Qualquer ser que inicie seu turno dentro da área sofre 10d6 pontos de dano de Realidade e fica em chamas (Fortitude DT 15) reduz à metade. Quando um alvo chega a 0 PV por este efeito, ele inicia uma pequena onda de explosões em seu corpo e então explode completamente, fazendo com que morra instantaneamente e todos que estavam a até 3m dele sofram 3d6 pontos de dano de Realidade.

Usos de Ações Injustas - Duas vezes por rodada, o Cavaleiro pode atacar com Socos ou Espada da Justiça como uma ação injusta.

Cavaleiro da Fome - VD 300 Patamar

Poder - Alma - Transformação

Anomalia - Colossal

Presença Caótica - 9d8 (DT 20) | 85% Ignora

Atributos

For +5 | Des 0 | Con +3 | Pod +4 | Int +7 | Sab +5 | Car +3

Sentidos

Iniciativa +9 | Percepção 15

Defesa

Passiva 20 | Fort +12, Ref +10, Von +14

Saúde

Pontos de Vida - 900 | Machucado - 450

Pontos de Poder - 240

Imunidade - Condições mentais e físicas e Dano

Resistência - Balístico, corte, impacto, perfuração, Mente e Transformação (20)

Vulnerabilidade - Poder

Deslocamento - 9m (6q), Voo 9m (6q)

Perícias

Ciências +13, Investigação +13 e Ocultismo +13

Habilidades

Fome Insaciável

Todos aqueles que iniciam seu turno em uma área de até 3m do Cavaleiro, ficam enjoados, por conta da imensa sensação de fome.

Saciar os Famintos

A fome revigora o Cavaleiro. Ele possui Cura Acelerada 20.

Testemunhar a Fome

O Cavaleiro sabe como se manter vivo em tempos de crise, afinal, ele causa parte dela. Cinco vezes por cena, o Cavaleiro pode escolher elevar o resultado de um teste de resistência em um nível. Além disso, Duas vezes por cena, pode fazer com que um teste de resistência seja automaticamente um sucesso crítico.

Vomitar Criatura

O Cavaleiro da Fome consegue vomitar uma (ou mais) anomalias com VD 175 (ou menos) comum para o ajudarem em combate no inicio do primeiro turno. O turno da(s) anomalia(s) invocadas é logo a seguir ao do Cavaleiro.

Ações (4 Ações Padrões e 2 Ações Injustas)

Balança da Fome (Padrão) - Ataque à distância | +17 (4d10+15 de dano Mente)

Toque da Fome (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +15 (6d10d+15 de dano Transformação)

Canibalismo (Completa) - Todos que estiverem no campo de visão do Cavaleiro tem que fazer um teste de Vontade (DT 15), e os que falharem, são obrigados a fazer um ataque contra o ser mais próximo deles, para os morder e devorar a sua carne, causando dano de um ataque desarmado. Caso não haja ninguém por perto (Ação de Movimento) o alvo morde-se a si mesmo. Quem passar o teste evita o efeito.

Devorar (Padrão - 9 PP) - A atinge até mesmo o próprio Cavaleiro, que tenta devorar pessoas. Se tiver uma pessoa ou animal adjacente com 0 PV, ele pode escolher devorar o corpo do alvo, recuperando 4d12+12 de PV e matando o alvo instantaneamente.

Vomitar Alimentos (Padrão - 12 PP) - Todos em alcance longo sentem seus estômagos revirando e começam a vomitar, sofrendo 10d6 pontos de dano de Transformação e ficam enjoados até o fim de seu próximo turno (Fortitude DT 18 reduz à metade e evita condição).

Ascensão da Fome - Ausência (3 Ações Padrões - 20 PP - 3 PP por rodada) - O Cavaleiro levanta sua balança e a coloca em perfeito equilíbrio e assim, tudo dentro de uma área de 30 metros de raio se torna vazio, como se existisse ausência de matéria pura lá dentro. Qualquer ser dentro da área começa a sentir uma fome extrema, como se tudo que comeu nunca tivesse sido comido e sentem a vontade de devorara qualquer coisa presente. Em termos de jogo, todos os turnos, um ser deve fazer um teste de Fortitude (DT 15) ou sofre os efeitos de Canibalismo, porém recebem +4d8 de dano adicional em suas rolagens de dano com ataques desarmados para devorar.

Usos de Ações Injustas - Duas vezes por rodada, o Cavaleiro pode atacar com Balança da Fome ou Toque da Fome como uma ação injusta.

Cavaleiro da Morte - VD 300 Patamar

Poder - Tempo

Anomalia - Colossal

Presença Caótica - 9d8 (DT 20) | 85% Ignora

Atributos

For +7 | Des 0 | Con +7 | Pod +7 | Int 0 | Sab +7 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +6 | Percepção 18

Defesa

Passiva 20 | Fort +10, Ref +8, Von +12

Saúde

Pontos de Vida - 1000 | Machucado - 500

Pontos de Poder - 275

Imunidade - Condições mentais e físicas e Dano

Resistência - Balístico, corte, impacto, perfuração e Tempo (20)

Vulnerabilidade - Poder

Deslocamento - 9m (6q), Voo 9m (6q)

Habilidades

Morte Volátil

A fome revigora o Cavaleiro. Ele possui Cura Acelerada 20.

O Tempo é Meu Amigo

O Cavaleiro da Morte tem controle maior sobre o Tempo e pode controlá-lo como bem entender. Ele não precisa jogar um teste de Iniciativa para decidir a ordem de seu turno, podendo escolher quando age assim que bem entender.

Sinta o Tempo Passar

Tudo ao redor do Cavaleiro da Morte envelhece. Todos os seres a até 3 metros do Cavaleiro envelhece 1 ano.

Zerar Danos

Tudo apodrece perto do Cavaleiro. Cinco vezes por cena, o Cavaleiro pode escolher elevar o resultado de um teste de resistência em um nível. Além disso, Duas vezes por cena, pode fazer com que um teste de resistência seja automaticamente um sucesso crítico.

Ações (4 Ações Padrões e 2 Ações Injustas)

Mãos Esqueléticas (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +17 (5d10+15 de dano de Tempo)

Foice (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +15 (4d12+10 de dano de Tempo) | Crítico 8/+2d

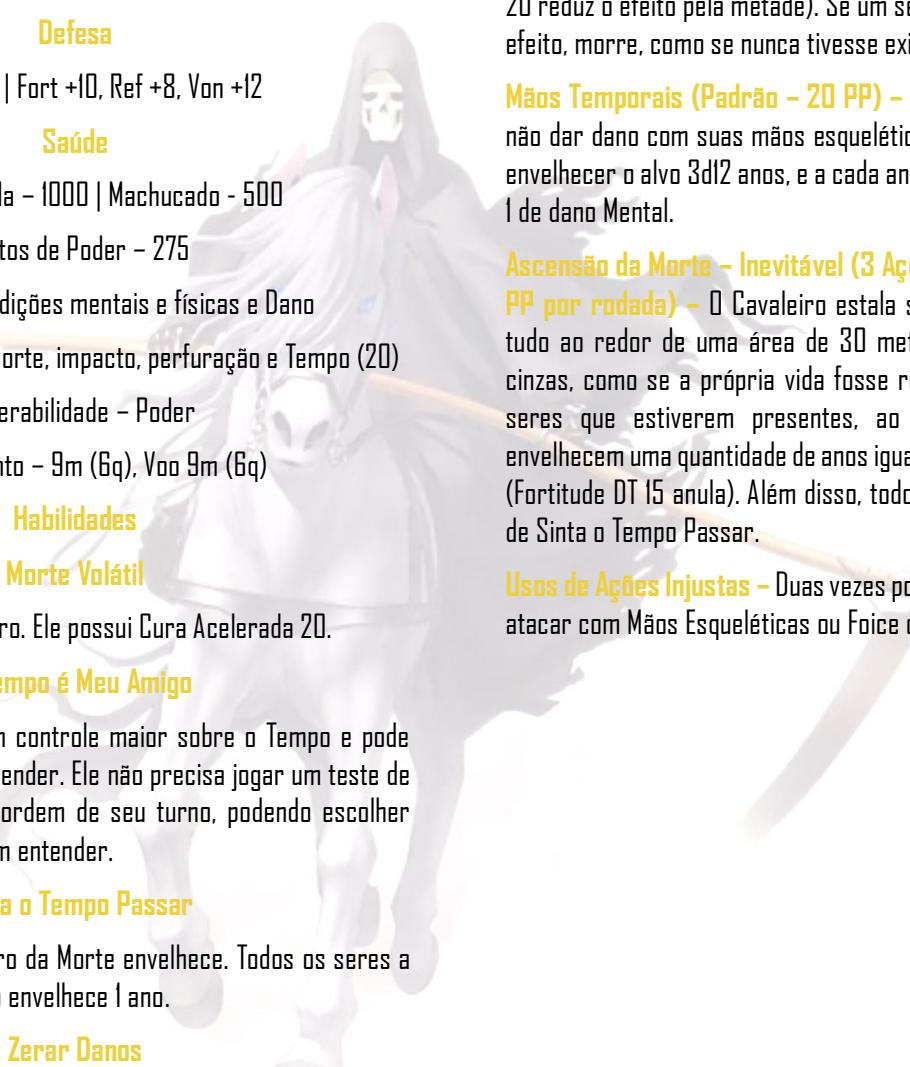
Declarar Morte (3 Ações Padrões - 20 PP) - A Morte aponta na direção de uma pessoa ou animal em alcance curto. O alvo deve fazer um teste de Fortitude (DT 20), se falhar, fica com 0 PV e entra em morrendo.

De Volta ao Zero (Padrão - 20 PP) - O Cavaleiro da Morte não se importa de mudar as coisas para seu prazer, e assim, ele pode escolher um alvo em alcance curto e fazer com que ele rejuvenesça 5d12 anos, recuperando PV iguais aos anos que voltou (Fortitude DT 20 reduz o efeito pela metade). Se um ser chega a 0 anos por este efeito, morre, como se nunca tivesse existido.

Mãos Temporais (Padrão - 20 PP) - O Cavaleiro pode escolher não dar dano com suas mãos esqueléticas, e ao invés disso, pode envelhecer o alvo 3d12 anos, e a cada ano envelhecido, o alvo sofre 1 de dano Mental.

Ascensão da Morte - Inevitável (3 Ações Padrões - 20 PP - 3 PP por rodada) - O Cavaleiro estala seus dedos esqueléticos e tudo ao redor de uma área de 30 metros de raio fica em tons cinzas, como se a própria vida fosse retirada do local. Todos os seres que estiverem presentes, ao sofrer dano de Tempo, envelheçam uma quantidade de anos igual a metade do dano sofrido (Fortitude DT 15 anula). Além disso, todos na área sofrem o efeito de Sinta o Tempo Passar.

Usos de Ações Injustas - Duas vezes por rodada, o Cavaleiro pode atacar com Mãos Esqueléticas ou Foice como uma ação injusta.



VERDADE ABSOLUTA CAVALERISO DO APOCALIPSE

Os **Quatro Cavaleiros do Apocalipse** não são apenas presságios do fim—eles são a personificação das forças que pavimentam o caminho para a destruição. Onde aparecem, a ruína já está predestinada, pois sua presença não é a causa do colapso, mas sim sua confirmação inevitável. Eles não vêm para destruir, mas para testemunhar, para selar o destino de mundos, impérios e civilizações.

Eles não precisam erguer suas armas para espalhar o caos, pois sua simples chegada corrompe, inflama e devasta. São os arautos do fim, os marcadores de um destino irrevogável. No entanto, há uma questão que ecoa no coração de todos aqueles que ousam desafiar o inevitável:

Como se derrota aqueles que anunciam o fim?

A resposta é simples e aterradora: não se derrota o que não pode ser impedido.

Os Cavaleiros não são inimigos que podem ser abatidos, pois não são meros seres; são conceitos encarnados, engrenagens fundamentais do ciclo da existência. Tentar destruí-los é como tentar destruir a fome, evitar a guerra, escapar da morte ou silenciar a corrupção. Suas presenças são sintomas de um mal muito maior, de algo que já está em curso muito antes de serem avistados.

A única maneira de resistir aos Quatro Cavaleiros não é derrotando-os, mas **desfazendo a própria tragédia que os chama**.

Se Guerra cavalga, é porque o ódio já foi semeado.

Se Fome se ergue, é porque a escassez já se espalhou.

Se Peste caminha, é porque a decadência já consumiu a alma do mundo.

Se Morte chega, é porque tudo já terminou.

Derrotar um Cavaleiro significa reverter a própria realidade que o trouxe—impedir que o ciclo se complete antes que seja tarde. Mas poucos são aqueles que compreendem isso antes de serem consumidos pelo destino que os Quatro anunciam.

Ao ter a Verdade Absoluta descoberta, os Cavaleiros perdem a sua imunidade a dano, suas Curas Aceleradas, o Cavaleiro da Peste perde Transmitir Doença, o Cavaleiro da Guerra perde Ódio Incontrolável, o Cavaleiro da Fome perde Fome Insaciável e o Cavaleiro da Morte perde Sinta o Tempo Passar, além de que todos os Cavaleiros não pode mais usar suas Ascensões.

Anticristo - VD 500 Calamidade

Poder - Realidade - Alma

Anomalia - Média

Presença Caótica - 10d12 (DT 30) | Impossível ignorar

A tentativa de moldar o destino da humanidade resultou na manifestação final do Fim. O Anticristo não é um ser, mas um destino inevitável, a materialização do apocalipse em carne e poder absoluto. Sua existência transcende qualquer crença, sendo um eco da própria entropia que devora todas as coisas.

Ele não fala, não julga, apenas caminha, e onde pisa, a realidade se desfaz. Sua silhueta imita a forma humana, mas não há rosto, apenas um vazio pulsante de onde escorre sangue negro. Seu coração, exposto e reluzente, não bate—ele dita a ruína.

Aqueles que o avistam são marcados, tornando-se profetas cegos, sussurrando verdades impossíveis. Seu olhar vazio carrega um símbolo hipnótico que arranca a sanidade dos que o encaram, moldando-os em arautos da destruição. Ele não mata com as mãos, mas com a mente, implantando a ruína naqueles que ainda ousam resistir.

Diante dele, a prece se torna silêncio. A fé se torna desespero. O Anticristo não pode ser parado, pois ele não avança—ele simplesmente é.

Ele é a inevitabilidade vestida de carne, a ruína encarnada. Seu nascimento não foi profetizado, pois ele sempre existiu, aguardando o momento certo para se erguer das sombras e anunciar o fim de todas as coisas. O Anticristo não é um ser no sentido convencional—ele é um conceito, um erro divino, uma anomalia que jamais deveria ter sido testemunhada.

Seu corpo se ergue em uma imitação grotesca do humano, sua pele rasgada revelando carne exposta e um coração que brilha



como um sol moribundo. Seu rosto, no entanto, é um abismo onde traços deveriam existir. De suas cavidades inexistentes, sangue escorre, e aqueles que o veem choram sangue em resposta, como se seus próprios olhos rejeitassem a verdade diante deles.

A presença do Anticristo é um chamado silencioso para a insanidade. A mera visão de sua forma distorce a percepção, alterando a realidade daqueles que ousam fitá-lo. As vítimas começam a ver o tempo se fragmentar, seus entes queridos se transformarem em sombras, e seus próprios reflexos os encararem com sorrisos distorcidos. Aos poucos, a sanidade se despedaça, como vidro trincado prestes a estilhaçar.

Ele é a Verdade Absoluta que se mostra ao iniciar o Apocalipse

Atributos

For +6 | Des +6 | Con +10 | Pod +11 | Int +6 | Sab +10 | Car +9

Sentidos

Iniciativa +17 | Percepção 20

Defesa

Passiva 30 | Fort +20, Ref +18, Von +22

Saúde

Pontos de Vida - 2666 | Machucado - 1333

Pontos de Poder - 455

Imunidade - Dano e efeitos de Realidade e Alma

Resistência - Dano 50

Vulnerabilidade - Poder

Deslocamento - 9m (6q)

Habilidades

Coração Sagrado

O Coração Sagrado no peito é falso, apenas uma verdade em que seus seguidores queriam muito acreditar, porém essa fé faz com que o torne mais resistente. Sete vezes por cena, o Anticristo pode escolher elevar o resultado de um teste de resistência em um nível. Além disso, três vezes por cena, faz com que um teste de resistência seja automaticamente um sucesso crítico.

Coroa de Espinhos

Acima de sua cabeça, brilhando e refletindo todo o seu sofrimento, existe a coroa de espinhos do Anticristo, um sinal que um dia já mostrou esperança para humanidade, agora se torna sua ruína. Toda vez que um personagem acertar um ataque corpo a corpo no Anticristo, ele sofre 1d12 pontos de dano de Alma.

Profetas Cegos

Nem todos perecem ao vê-lo. Alguns são poupadados da morte, mas não de verdade. Estes tornam-se os Profetas Cegos, indivíduos que receberam um milagre do Anticristo e perceberam a verdade que nos cega. Antes pessoas normais, agora vagam sem rumo, murmurando palavras incompreensíveis, incapazes de distinguir o real do irreal. Os Profetas Cegos usam a ficha de Cultistas Investidos, porém possuem +50 PV e estão sempre fascinados pelo Anticristo, sendo a única coisa que conseguem ver após perder a visão pela verdade. Se o Anticristo for atacado ou sofrer algum efeito negativo, os Profetas Cegos que estão com ele saem do fascínio e buscam quem infligiu isso. No início de uma cena, o Anticristo possui 1d6+1 Profetas Cegos ao seu redor.

Ruína Inevitável

A presença do Anticristo é vista como o começo do fim e as pessoas que o avistam buscam salvação em meio ao apocalipse. No inicio da cena, todos que podem ver o Anticristo devem fazer um teste de Vontade (DT 30) ou ficam fascinados até o fim da cena. Nos finais de seus turnos, alvos fascinados por esta habilidade fazem o teste novamente e recebem +1 para cada vez que falharam. A cada turno que passam fascinados perdem 1 ponto de Sanidade.

Sangue de Cristo

O sangue que fortalece e move montanhas passa em meio ao corpo do Anticristo e o revigora. O Anticristo possui Cura Acelerada 30 e pode diminuir essa Cura Acelerada para curar qualquer pessoa ou animal que esteja em alcance curto, mesmo que ela não queira, porém, a pessoa perde Sanidade iguais a quantidade de PV que recuperou e se chegar a enlouquecer por esta perca, se torna um Profeta Cego.

Ações (5 Ações Padrões e 3 Ações Injustas)

Toque do Sofrimento (Padrão) – Ataque corpo a corpo | +25 (10d8+20 de dano de Alma) | Crítico 8/+2d

Palavras Finais (Padrão) – Ataque a distância curto | +25 (10d10+30 de dano de Poder) | Crítico +4d

Anunciar o Fim dos Tempos (2 Ações Padrões – 15 PP) – O Anticristo mantém a sua postura mais alta do que o normal e anuncia a chegada do apocalipse, mesmo que tudo ao seu redor esteja normal, todas as pessoas que conseguem o ouvir imaginam

as coisas que está falando, sofrendo 4d12 de dano Mental (Vontade DT 30 anula).

Lágrimas da Fé (Padrão – 15 PP) – Ver o Anticristo é ver a verdade que tudo vai ser destruído e ele amplia isso, fazendo com que seus olhos sangrem. Todos os alvos em alcance curto que estiverem sobre o efeito de Ruína Inevitável sofram 4d12+10 de dano de Realidade e ficam cegos até o fim de seus próximos turnos (Fortitude DT 25 reduz à metade e evita a condição). Um ser que chegue a 0 PV por este efeito não entra em morrendo e sim fica com 1 PV, porém seus olhos são completamente dourados e lágrimas de sangue nunca parem de escorrer, ficando permanentemente cego.

Milagres (Padrão – 20 PP) – O verdadeiro cristo que passou por essas terras era capaz de curar tudo e o Anticristo copiou essa habilidade. Tocando em um ser adjacente, ele recupera 10d12+50 PV e perde qualquer condição negativa que estava lhe afligindo, incluindo a cegueira causada por Lágrimas da Fé. Entretanto, isto ver por um preço, o ser começa a glorificar o Anticristo, perdendo os sentidos próprios e sofre 10d6 pontos de Sanidade (Vontade reduz à metade) e se chegar a enlouquecer por este dano, perde totalmente a vontade de preservação própria e se torna um Profeta Cego.

Ruptura da Realidade (Padrão – 20 PP) – O Anticristo é capaz de fazer com que tudo ao seu redor comece a rachar, como se a própria Realidade anunciasse o fim. Todos os seres em alcance longo sofram 8d8+8 de dano de Realidade e ficam caídos (Reflexos DT 20 reduz à metade).

Sofrimento Compartilhado (Livre – 15 PP – 2 PP por Rodada)

– Quando acerta um golpe com Toque do Sofrimento, o Anticristo pode fazer com que o alvo comece a sentir as dores que ele sente e deve fazer um teste de Fortitude DT 25. Se falhar, enquanto o Anticristo sustentar essa habilidade, todo dano que ele sofre será dividido pela metade entre ele e o alvo e uma marca onde o Anticristo atacou irá se formar.

Verdade Chocante (Livre – 15 PP) – Quando acerta um golpe com Palavras Finais, o Anticristo pode fazer com que o alvo se sinta incapaz de conseguir agir depois de receber tais informações, ficando atordoado (Vontade DT 30 evita).

Ascensão da Fé – Purgatório (3 Ações Padrões – 20 PP) – O Anticristo coloca uma de suas mãos em seu coração exposto e

levanta a outra para o céu, enquanto uma cruz se forma na mesma, de ouro puro. Seu núcleo então começa a se formar ao redor da cruz, que se expande em uma esfera de 30m de raio, com todo o ambiente mudando do que era anteriormente, ficando similar a uma colina e com diversas cruzes de madeira caem dos céus e se prendem ao chão. Todos dentro da área começam a sentir um peso enorme e devem fazer um teste de Fortitude DT 30 no início de seus turnos, se falharem, começam a se mover em direção a uma das cruzes em campo, gastando sua ação de movimento para isso. Quando chegar perto de uma e falhou no teste, gasta uma ação completa para se crucificar, prendendo a cruz em seu pescoço com uma corda e enfiando suas mãos contra os pregos já postos nela, sofrendo 5d10+50 pontos de dano perfurante por cada turno que passar crucificado. Para se retirar da cruz, é necessário um teste de Atletismo DT 20 ou quebrar a cruz (PV 50, RD 10 e Defesa 12), onde um aliado pode também tentar te tirar da cruz com o mesmo teste de Atletismo. Se um personagem crucificado conseguir sair da cruz sem morrer, ele fica imune a este efeito durante um dia. A ascensão dura 8 rodadas.

Verdade Absoluta

O Anticristo anuncia o fim de tudo, fazendo com que todos ao seu redor fiquem loucos com a ideia que o Apocalipse venha a acontecer e se ceguem, então como derrota-lo?

Talvez a Verdade escondida por trás do Anticristo envolva o corpo em que foi concebido, já que desde épocas atrás, uma criança se tornaria um Anticristo ou até mesmo seu Coração Sagrado, que brilha quanto mais acreditam nele.

Ao ter a sua Verdade Absoluta descoberta, o Anticristo revela a sua verdadeira face, deixando de ser um arauto aos olhos de seus profetas e seguidores, se tornando uma verdadeira anomalia, perdendo a sua Ruína Inevitável e Verdade Chocante e diminui a sua Cura Acelerada para 10.



Duroboros - VD 500 Calamidade

Poder - Tempo - Transformação

Anomalia - Colossal

Presença Caótica - 10d12 (DT 30) | Impossível Ignorar

O que acontece quando aquilo que nunca se iniciou encontra aquilo que nunca termina? A criação de um paradoxo vivo, algo que nunca deveria existir e nunca existiu, ambos os estados sendo uma mentira, mas ao mesmo momento, uma verdade. Algo que devora tudo e todos, em qualquer segundo, em qualquer lugar, em qualquer ciclo, o fim e o começo: Duroboros.

Esse nome é conhecido por eras, lendas de um monstro gigantesco em forma de serpente que reside no mar e é capaz de circundar todo o nosso mundo eram contadas entre os nórdicos e os egípcios, mas a verdadeira intenção de seus contos não era de fascínio ou de fé, era de remorso e medo. A serpente era apenas uma das formas que esse pequeno ser pode apresentar, mas na verdade, ele pode ter se transformar no que quiser, e quando quiser, sendo responsável por devorar tudo aquilo que não merece mais estar dentro de nosso Universo, crescendo cada vez mais, até decidir que seu trabalho está feito, se direcionando em outro ponto na linha do Tempo, para devorar ainda mais.

O Duroboros não é apenas uma criatura. Ele é uma falha no tecido da realidade, um erro que se repete indefinidamente, consertando-se e desfazendo-se ao mesmo tempo. Sua existência é um ciclo de criação e destruição, um devorador que se alimenta do que está além do conserto, do que a própria lógica e as leis do universo não podem mais sustentar.

Ele surge quando algo deveria ter sido esquecido, mas não foi. Quando um evento deveria ter acabado, mas continua. Quando um ser deveria ter morrido, mas persiste. O Duroboros é o agente do tempo e da transformação, mas não como um curador ou um reformador. Ele é a solução final para aquilo que o próprio cosmos não consegue mais suportar.

Dizem que sua chegada é precedida por visões de um passado que nunca aconteceu e ecos de um futuro que jamais será. Ele não apenas consome o presente - ele devora possibilidades. O Duroboros não possui uma forma única, pois ele é a manifestação de um conceito mutável. Para os azarados que o percebem, ele pode se apresentar como um mar de escuridão pulsante, coberto de bocas repletas de dentes translúcidos e olhos que observam tudo, mas nada refletem. Tentáculos longos e viscosos se estendem como raízes, arrastando-se pelo chão, enquanto seus corpos se torcem e enroscam, formando silhuetas indistintas que parecem existir entre diferentes momentos do tempo.

Às vezes. Ele assume a forma de um monstro colossal, como uma serpente cósmica que abarca continentes inteiros, com escamas que parecem feitas de tempo congelado e presas que não rasgam carne, mas sim o próprio tempo. Outras vezes, ele é uma sombra minúscula, sussurrando para aqueles que desafiam seu ciclo, esperando o momento certo para os consumir. Seja qual for sua aparência, uma coisa é certa: quando Duroboros aparece, algo está prestes a ser apagado para sempre.



Atributos

For +10 | Des +10 | Con +11 | Pod +7 | Int +5 | Sab +11 | Car +4

Sentidos

Iniciativa +15 | Percepção 21

Defesa

Passiva 30 | Fort +22, Ref +20, Von +18

Saúde

Pontos de Vida - 2500 | Machucado - 1225

Pontos de Poder - 444

Imunidade - Dano e efeitos de Tempo e Transformação

Resistência - Dano 50

Vulnerabilidade - Poder

Deslocamento - 15m (10q), Escalada 12m (8q) e Natação 12m (8q)

Habilidades

Cura dos Ciclos

O Tempo e Transformação trabalham juntos para fazer com que o Ouroboros nunca desapareça, mesmo que isso só aconteça temporariamente. Ele possui Cura Acelerada 30/Poder.

Eterno Retorno

O Ouroboros devora tudo, apagando suas existências. Se um ser morrer devido a uma ação do Ouroboros, como um ataque ou habilidade, esse ser nunca nasceu. Todos os registros de sua existência são apagados do tempo, como fotos, vídeos e memórias sobre o ser. Quando isso ocorre, qualquer ser que esteja presente deve fazer um teste de Vontade (DT 20), nota que algo está errado e algo foi alterado, se passar no teste por 5 ou mais, se lembra do alvo que foi apagado.

Forma Mutável

O Ouroboros pode alterar a sua forma conforme desejar, tomando a aparência de qualquer ser, estrutura ou fenômeno. Ele pode ser uma serpente devoradora de mundos, um simples animal ou até mesmo um conceito abstrato, como a corrupção. Essa transformação não é apenas ilusória, ele realmente se torna aquilo que decide ser. No início de uma cena, ele escolhe uma forma a sua escolha e muda seu tamanho, podendo ser minúsculo ou até mesmo colossal, recebendo os bônus e penalidades em furtividade e manobras de acordo com seu tamanho. Caso assuma a forma de um animal ou conceito que voe, ele ganha deslocamento de voo igual a seu deslocamento de escalada e natação.

Impossível de Suprir

Sua massa constante permite que o Ouroboros resista a golpes que seriam impossíveis. Sete vezes por cena, ele pode elevar o resultado de um teste de resistência em um nível. Além disso, três vezes por cena, faz com que um teste de resistência seja um sucesso crítico.

Ínicio e Fim

O Ouroboros não pode ser aprisionado, selado ou impedido de existir de maneira convencional. Ele simplesmente encontra um caminho para retornar. Nada pode reduzir o deslocamento do Ouroboros e ele não pode perder as suas ações de forma alguma, como nas condições atordoado ou pasmo.

Paradoxo Vivo

O Ouroboros não possui um estado fixo de existência. Ele não pode ser completamente destruído por métodos convencionais, pois sempre retorna em algum outro ponto do tempo e espaço. Sempre que for reduzido a 0 PV, ele simplesmente "desaparece" e ressurgirá em outro local ou momento em 1d3 cenas, intacto.

Ações (5 Ações Padrões e 3 Ações Injustas)

Mordida (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +25 (9d10+35 de dano Perfurante)

Consumir (Padrão - 12 PP) - O Ouroboros se alimenta do tempo e espaço, distorcendo a própria existência ao seu redor. Ele seleciona até três alvos em alcance curto, que sofrem 10d12 pontos de dano (metade Tempo, metade Transformação). Seres reduzidos a 0 PV por esse ataque são apagadas da existência (Vontade DT 30 reduz à metade e não é apagado).

Inverter o Fluxo (Reação - 20 PP) - O Ouroboros pode negar qualquer evento que tenha ocorrido dentro da cena atual. Isso inclui anular ataques recebidos, impedir a ativação de habilidades e até mesmo fazer com que o um ser que fosse morrer, fique com 1 PV ao invés disso.

Morder o Próprio Rabo (Padrão - 20 PP) - O Ouroboros devora um fragmento de sua própria existência, apagando um evento recente do tempo. Ao fazer isso, a rodada anterior é completamente anulada da mente dos seres que participaram dela, forçando-os a repetir os mesmos movimentos sem perceber que algo foi alterado. (Vontade DT 30 anula, e percebe que as coisas já aconteceram).

Regurgitar (Completa) - O Ouroboros vomita uma distorção temporal sobre o campo, causando um efeito imprevisível. Role 1d4:

1 - Todos os personagens retornam ao início do combate, recuperando seus PV, PP e Sanidade perdidos, mas mantêm suas memórias;

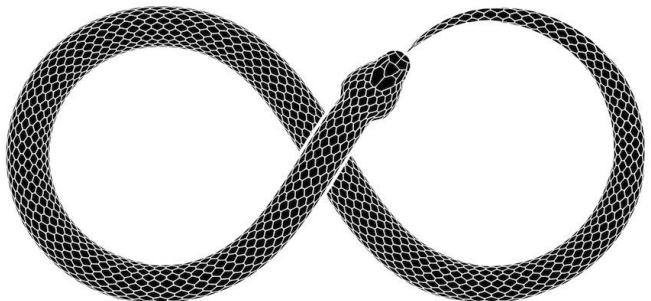
2 - Um personagem aleatório envelhece instantaneamente 100 anos ou rejuvenesce até antes do nascimento.

3 - Seres mortos nos últimos 10 minutos retornam à vida como se nunca tivessem morrido, porém com 1 ponto de Sanidade (se tiver).

4 - O Ouroboros se desfaz temporariamente, desaparecendo por 1d3 cenas antes de retornar.

Ascensão do Fim - O Último Ciclo - (3 Ações Padrões - 20 PP)

- O Ouroboros abre sua bocarra e engole a própria existência, desaparecendo por um instante e reemergindo como uma espiral distorcida de carne, sombras e tentáculos. Todo o ambiente em uma emanação 30m de raio se desfaz, como se nunca tivesse existido, e um no espaço toma forma: um vazio absoluto, um limbo sem tempo, sem espaço e sem sentido, onde ecos de realidades apagadas gritam sem som. O chão se torna uma superfície negra e líquida, onde fragmentos de memórias esquecidas afundam lentamente. Todos os alvos devem fazer um teste de Vontade (DT 30) no início de seus turnos. Se falharem, suas memórias começam a ser consumidas, e perdem uma habilidade que possuem até o fim e ficam atordoados até o fim do turno. Além disso, no inicio de cada rodada, um ser a escolha do Ouroboros troca de posição com outra. Se qualquer ser morrer dentro da ascensão, sua existência é apagada, independentemente de ter sido morta pelo Ouroboros ou não. A ascensão dura 8 rodadas.



VERDADE ABSOLUTA DO OUROBOROS

O Ouroboros é um paradoxo vivo, uma anomalia cuja existência não segue as regras do Tempo ou da Transformação. Ele é o que sempre foi e sempre será, sem origem e sem fim. Mas esse ciclo eterno carrega consigo sua única fraqueza: a necessidade de continuar existindo.

Aqueles que enfrentam o Ouroboros com força e poder apenas alimentam seu ciclo. Porém, aqueles que ousam desafiar sua lógica, questionar sua presença e inverter sua própria natureza podem encontrar a única brecha em sua existência impossível.

Se alguém puder fazê-lo encarar sua origem – algo que ele mesmo desconhece –, então ele será forçado a confrontar a única verdade que não pode devorar: ele próprio nunca deveria ter existido.

Quando essa verdade for revelada, o ciclo se desfaz, o paradoxo se quebra e o devorador do tempo se consome em seu próprio vazio.

Assim, o Ouroboros desaparece, não porque foi derrotado, mas porque foi negado.

Astaroth

O Vassalo do Poder

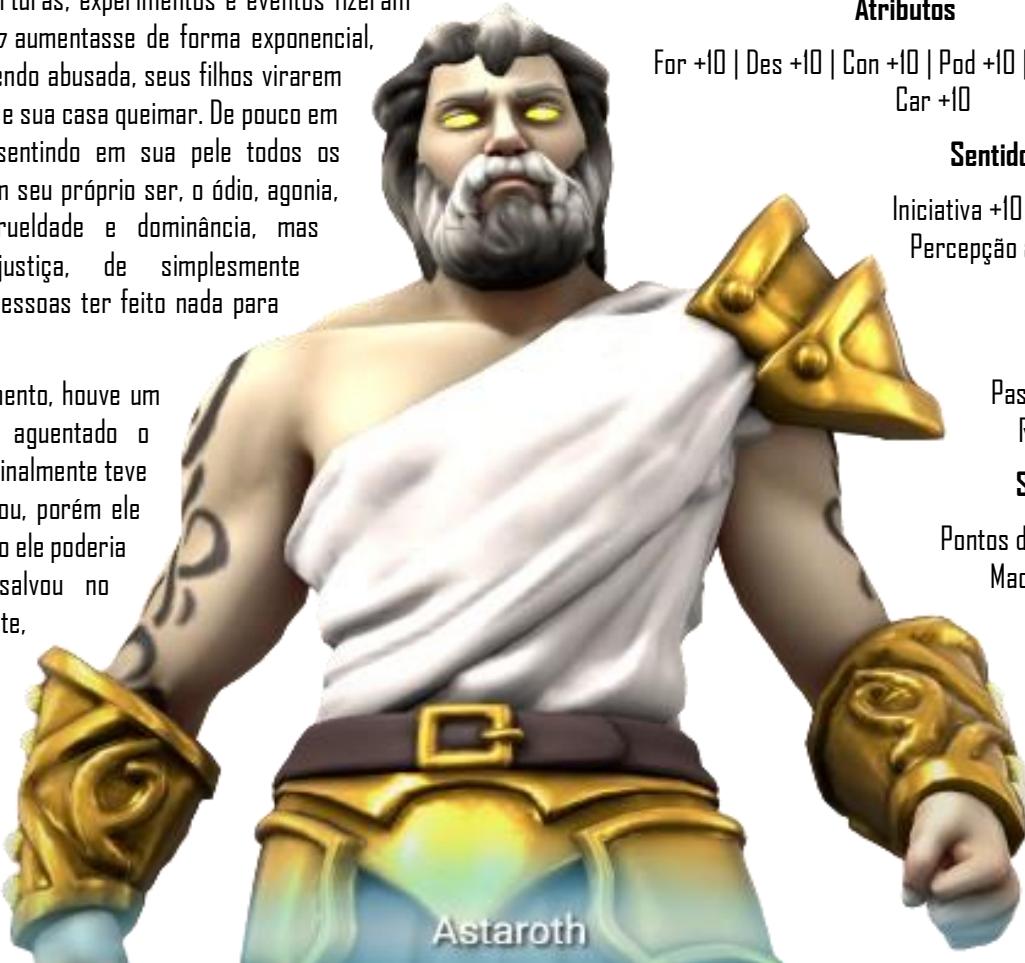
Astaroth, Vassalo do Poder foi o primeiro ser humano a ter contato direto com o *Inexistente*, sendo escolhido pelo *Poder* para possuir sua força, portando dentro de seu próprio ser o *Artefato de Poder*, o que lhe concedeu forças sobre-humanas em todos os sentidos, similar a uma anomalia, ele parou de ser parte do nosso *Universo*, sendo totalmente consumido, mas ainda assim, conseguiu manter sua própria consciência, mas ficou insano pelo poder.

Por ser o *Artefato de Poder*, Astaroth tem todos os poderes de todos os acessos que já existiram, um poder imaculado, verdadeiramente digno de uma força sobrenatural.

Mas antes de ser totalmente consumido pela força do *Poder*, Astaroth era apenas um humano comum, em uma vida pacata no campo a séculos atrás, porém essa vida foi subitamente interrompida por uma onda de *Caos* quando cultistas pegaram ele e toda sua família como escravos.

Todos os dias, as torturas, experimentos e eventos fizeram que a sua *Exposição* aumentasse de forma exponencial, vendo sua mulher sendo abusada, seus filhos virarem criaturas horrendas e sua casa queimar. De pouco em pouco, ele estava sentindo em sua pele todos os estados possíveis em seu próprio ser, o ódio, agonia, remorso, medo, crueldade e dominância, mas principalmente, injustiça, de simplesmente nenhuma daquelas pessoas ter feito nada para merecer isso.

Até que em um momento, houve um estopim, ele tinha aguentado o suficiente e quando finalmente teve a chance, se enforcou, porém ele não morreu. Nem isso ele poderia ter. O *Poder* o salvou no momento de sua morte, o despertando, o tornando *aceso*. Mas isso, também veio com um custo, sua vida, ou pelo menos, o fim dela. Astaroth se tornou imortal.



Os cultistas, ao notar o estranho acontecimento com seu escravo, ficaram interessados na origem de sua ordem paranormal e assim tentaram realizar um ritual, o *Ritual de Ascensão*, tentando fazer com que todo o *Poder* que residia dentro de Astaroth fosse passado para eles. Porém, o oposto foi feito, mesmo tentando, o ritual fez com que todos os cultistas presentes fossem drenados de toda a sua energia elemental e passada para Astaroth, que finalmente ascendeu completamente, sendo capaz de usar todos os poderes de acesos.

VD 600 Calamidade

Presença Caótica 2d100 (DT 35)

Impossível Ignorar

Anomalia/Pessoa - Médio

Atributos

For +10 | Des +10 | Con +10 | Pod +10 | Int +10 | Sab +10 | Car +10

Sentidos

Iniciativa +10 | Percepção +15 | Percepção as Cegas e Visão no Escuro

Defesa

Passiva 35 | Fort +25, Ref +23, Von +27

Saúde

Pontos de Vida - 3000 | Machucado - 1500

Pontos de Poder - 777

Imunidades - Dano e efeitos de Elementos

Resistências - Dano 50

Astaroth

Vulnerabilidade - Poder

Habilidades

Escolhido pelo Poder

Astaroth é sobrenaturalmente mais forte, veloz, inteligente e capaz em todos os aspectos, é como se o próprio *Universo* se moldasse ao seu favor para triunfar. Ele tem +20 em todos os testes de perícia.

Escapar das Regras

O Poder percorre as veias de Astaroth, fazendo com que ele tenha um sucesso crítico em um teste. Esta habilidade só pode ser usada uma quantidade de vezes igual ao valor de Poder de Astaroth e ele recupera todos os usos após uma cena.

Imortal

Todo o Poder está concentrado dentro de Astaroth, o paranormal só está vivo dentro de nosso *Universo* por conta dele e por isso, ele não pode morrer. Ao ser reduzido a 0 PV, ele fica apenas inconsciente. Ser curado de qualquer maneira o faz retornar a sua consciência com 100 PV.

O Poder da Cura

A manifestação pura, a essência do Poder percorre entre as veias de Astaroth. Ele possui Cura Acelerada 50/Poder.

Poder Infinito

Astaroth tem energia paranormal ilimitada em seu ser, impedindo que ele consiga morrer. No início de seus turnos, ele recupera 7 Pontos de Poder. No final de uma cena, ele recupera todos Pontos de Poder.

Quebrar a Ordem

As regras já não lhe importam mais, por isso, dentro de um combate, Astaroth possui três turnos em uma rodada, jogando uma Iniciativa diferente para cada turno.

Resistência Absoluta e Primordial

Oito vezes por dia, Astaroth pode elevar o resultado de um teste de resistência. Além disso, quatro vezes por dia, pode elevar o resultado para um sucesso crítico.

Ações (5 Ações Padrões e 4 Ações Injustas)

Golpear (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +30 (1d10+84 Impacto) | Crítico 10/+3d

Aceso (2 Ações Padrões) - O Poder lhe escolheu para ser um vassalo, um portador do Artefato mais poderoso de todos e isso lhe concedeu forças inimagináveis. Astaroth pode conjurar qualquer habilidade de poder de qualquer personagem que seja *aceso*. Ele tem um limite de 40 PP para essas conjurações e a DT para resistir é 35.

Julgamento Divino (3 Ações Padrões - 20 PP) - Astaroth já governou todo esse mundo e aqueles que discordava de suas punições eram executados pelo raio, dito para vários como o julgamento divino. Ao juntar as duas mãos, uma energia começa a se formar ao redor de seus braços e ao abri-los, essa energia começa a ser formar ainda mais, como um raio gigantesco e então lançado em um alvo em alcance médio, que sofre 1d12 de dano de Poder e fica eletrocutado (Reflexos DT 35 reduz a metade e evita condição).

Segurar Energia (Reação Livre) - Quando acerta um golpe com *Pancada* e causa dano com o ataque, pode tentar agarrar o alvo (+3d). Enquanto estiver com um ser agarrado, Astaroth pode retirar parte da energia do alvo, fazendo com que perca 1d10 pontos de poder atuais.

Ascensão Absoluta - Olimpo (3 Ações Padrões - 20 PP - 5 PP por rodada) - Astaroth faz com que o próprio núcleo do Poder apareça em alcance médio. O núcleo se expande em uma área de 30 metros e uma área similar a uma sala de julgamento romana apareça, com pilares e pinturas antigas, com uma aura dourada e uma luz emanando de estatuas que vazam na direção de todos os seres (excluindo o Astaroth). No início de cada rodada, os seres sofrem 1d20 de dano de Poder para cada ponto de Poder que possuírem. Cada vez que um alvo é reduzido a 0 PV, ele é transformado em partículas elétricas elementais capazes de iniciar um efeito em cadeia. Após o fim da ascensão, qualquer dano de poder que seja utilizado na área atinge todos os seres dentro do alcance da ascensão (exceto Astaroth) e tem seu dano dobrado. Após seu uso, Astaroth não pode usar nenhum de seus poderes por 5 rodadas.

Usos de Ação Injusta - Quatro vezes por rodada, Astaroth pode utilizar *golpear* ou *aceso* como uma ação injusta.

Seres Normais

Mesmo que a maioria dos perigos sejam as anomalias e suas presenças assustadoras, às vezes os personagens têm de enfrentar seres mundanos e normais para conseguirem alcançar os seus objetivos.

Esta parte retrata as fichas desses seres em modo geral e são boas para colocar NPCs já feitos com base nela.

Tenha em mente que os seres normais usam a regra de *Nível de Experiência e Nível de Exposição* para medir as suas forças, já que, um chefe de polícia pode ser forte mesmo sem ter encontrado o paranormal.

Ameaças Especiais

Mesmo entre as pessoas “normais” no nosso universo, existem aqueles que conseguiram criar um certo renome e se tornaram um perigo tão grande quanto as anomalias para a Ordem ou simplesmente as ameaças sendo os próprios agentes, que são caçados e procurados pelos agentes.

Em questão de ficha, funcionam de maneira similar quanto as outras fichas.

Nome da Anomalia - VD XXX Patamar

Pessoa - Tamanho

Lore

Atributos

For +X | Des +X | Con +X | Pod +X | Int +X | Sab +X | Car X

Sentidos

Iniciativa +X | Percepção X

Defesa

Passiva XX | Fort +X, Ref +X, Von +X

Saúde

Pontos de Vida - XXXX | Machucado - XXXX

Pontos de Poder - XXX

Imunidade - X

Resistência - X

Vulnerabilidade - Poder

Deslocamento - Xm (Xq), Xm

Perícias

Perícia XX

Habilidades

Nome

Descrição

Ações (X Ações Padrões e X Ação Injusta)

Atacar (Padrão) - Ataque XXX | +X (XdX de dano XXXX)

Arruinado – VD 05 Comum

Pessoa - Médio

Uma anomalia surge em meio ao Caos mas principalmente através da morte, a morte sempre será a canalizadora principal dessas terríveis criaturas do Inexistente e esses eventos bizarros sempre deixam marcas naqueles que o presenciam, algumas vezes sendo irreversíveis, o enlouquecimento, a insanidade e a instabilidade que pode perfurar até o mais puro dos corações, até mesmo dos agentes da Ordem das Estrelas. Mas, em lugares extremamente caóticos, onde a instabilidade elemental é grande, o processo de pode ser ainda pior, onde essas pessoas que perderam totalmente as suas vontades e ideais virem apenas um novo receptáculo para o Caos, um Arruinado no nosso universo.

O ato de se tornar um Arruinado pode ser visto de acordo com a situação da pessoa, onde lentamente vai ficando mais paranoica, os olhos ficando cada vez maiores como se estivesse entrando num estado de transe, as veias ficando negras e a pele acinzentando. É possível salvar uma pessoa deste estado a levando o mais longe do possível do núcleo caótico ou acabando com o próprio núcleo. Porém, partir do momento em que os olhos da pessoa ficarem completamente brancos, não tem mais volta, é o fim. Animais também podem sofrer deste terrível processo sem fim, mas tenha em mente que para tal coisa, a situação do local deve estar uma das piores possíveis.

Um Arruinado não é uma anomalia, mas também não é humano, ele está no limiar entre aquilo que existe e não. Por mais que o ser passe parecer estar morto, ele ainda vive no corpo, sofrendo a cada segundo que se passa perdendo o controle do próprio corpo para as Entidades Inexistentes. Eles não são muito fortes, mas tem um potencial gigantesco se dado tempo o suficiente para as suas mutações e a presença de um desses significa que outras pessoas em volta também devem estar perto deste processo.

Mantenha seu coração forte e não caia na ruína, pois esse é um dos piores fins a qualquer ser.

Atributos

For +1 | Des +1 | Con 0 | Pod +1 | Int 0 | Sab 0 | Car 0

Sentidos



Iniciativa +3 | Percepção 5

Defesa

Passiva 8 | Fort +2, Ref +2, Von 0

Saúde

Pontos de Vida – 10 | Machucado – 5

Deslocamento – 9m ou 6q

Habilidades

Asilado pelo Caos

O Arruinado está em constante contato com o Caos, o deixando o mais forte com os eventos que lhe assolam, sofrendo mutações e sofrendo constantemente a cada uma delas. No início de cada cena, jogue 1d10, se o resultado for 5 ou menos, o Arruinado sofre 1 mutação caótica, jogue agora 1d6 e consulte a tabela abaixo para ver a mutação. Se tirar 6 ou mais, continua no mesmo estado que estava:

1 - Sangue Enrijecido: O sangue do Arruinado começa a ferver ou se mover de forma estranha, saltando para fora de seus membros, causando uma dor extrema que o faz ficar mais forte e violento. Ele ganha +2 em Força, +10 PV e seus danos causam 1d4 a mais de dano.

2 - Aceleração Celular: A passagem cronológica do Arruinado começa a se distorcer, ficando inerte e incalculável, passando muito rápido e muito lento, uma constante impossível que começa a espalhar através dele e atingindo as outras pessoas. Ele ganha +2 em Carisma, +10 PV e todos os seres em alcance curto tem -2 em testes de Carisma pela dificuldade de se expressar na distorção.

3 - Compartilhar Lâstimas: O Arruinado começa a falar em uma linguagem estranha, como se tivesse falando em diversas línguas e nenhuma ao mesmo tempo, mas todas em um tom sádico, caçoando da própria situação. Ele ganha +2 em Inteligência, +10 PV e todos os seres que começarem uma cena com o Arruinado devem fazer um teste de Vontade (DT 7) ou sofrer 1d4 de dano mental, um sucesso anula o dano.

4 - Forma Etérea: A pele do Arruinado começa a lentamente se tornar mais e mais transparente, quase tornando uma forma invisível para os olhos comuns enquanto a

alma dele parece agonizar em silêncio, quase sem nenhum som. Ele ganha +2 em Sabedoria, +10 PV e possui naturalmente camuflagem parcial (20% de falha em um ataque)

5 - Apavoro Morfológico: Uma casca feita com a própria pele do Arruinado começa a se formar através de todo o seu corpo, que o faz ficar mais resistente. Ele ganha +2 em Constituição, +10 PV e recebe 5 de resistência a dano e ao realizar um acerto crítico adiciona +2d4 no dano.

6 - Passos Gélidos: A movimentação do Arruinado começa a se tornar mais regrada e dominante, como se conseguisse controlar o peso de seus passos para mal fazer esforço. Ele ganha +2 em Destreza, +10 PV, +4 em testes de Furtividade e, no início de cada cena, tentara se aproximar do grupo, faça um teste de Furtividade oposto dos jogadores. Se o arruinado vencer, começa o combate adjacente ao menor valor jogado e o grupo todo começa surpreendido.

Caso na jogada do d10 o valor seja 1, jogue duas vezes o Id6 de mutação para ele nesta cena. Caso uma mesma mutação seja pega duas vezes, jogue o dado até cair outra mutação. Se o arruinado pegar todas as mutações, ele se torna um Anárquico

Ações (1 Ação Padrão)

Pancada (Padrão) – Ataque corpo a corpo | +2 (Id3+1 de dano de Impacto)

Cão Arruinado – VD 05 Comum

Pessoa – Tamanho

Animais também podem sofrer o processo da ruína, porém tenha em mente que para isso acontecer, a Aurora no lugar deve estar em um estado terrível, já que o caos geralmente não tem grande atenção nos animais.

Atributos

For 0 | Des +2 | Con +1 | Pod +1 | Int -1 |
Sab 0 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +4 | Percepção 7 | Faro,
visão na penumbra

Defesa

Passiva 9 | Fort 0, Ref +6, Von 0

Saúde

Pontos de Vida – 8 | Machucado - 4
Deslocamento – 12m (8q)

Habilidades

Asilado pelo Caos

Como a pessoa arruinada (veja na página anterior).

Devorar os Caídos

O Cão Arruinado causa +1d6 de dano adicional contra alvos caídos.

Ações (1 Ação Padrão)

Mordida (Padrão) – Ataque corpo a corpo | +5 (Id6+2 de dano de Corte)

Derrubar (Livre) – Caso o Cão Arruinado acerte um ataque com Mordida, pode tentar derrubar o alvo (+5).



Adrian Ademir, o Guerreiro do Sangue - VD 140

Comum

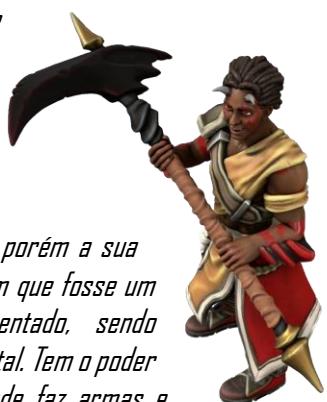
Pessoa - Média

Adrian é um dos seguidores maníacos da Realidade, sendo especialmente fixado com a ideia de sangue, que deve ser apenas derramado em lutas honradas até a morte.

Ele é um homem alto, forte, de pele negra e cabelos com dreads, normalmente vestindo roupas antigas da época romana, como um verdadeiro espartano.

Não se sabe exatamente o que levou a Adrian entrar nessa linha de pensamento, porém, após traír seus aliados da Ordem, foi marcado como um inimigo natural que deve ser encontrado e morto.

Não é a pessoa mais esperta, porém a sua afinidade com realidade fez com que fosse um inimigo feroz de ser enfrentado, sendo extremamente resistente e mortal. Tem o poder de manipulação de sangue, onde faz armas e consegue causar grandes estragos em seus inimigos ainda se curando.



Atributos

For +5 | Des +4 | Con +5 | Pod +3 | Int -1 | Sab -1 | Car -1

Sentidos

Iniciativa +6 | Percepção -1

Defesa

Passiva 16 | Fort +8, Ref +5, Von +1

Saúde

Pontos de Vida - 300 | Machucado - 150

Resistências - Dano 4

Pontos de Poder - 93

Deslocamento - 9m ou 6q

Perícias

Atletismo +10 e Intimidação +5

Habilidades

Armadura de Sangue Permanente

Adrian treinou o seu corpo para sempre manter uma proteção feita de sangue que aumenta sua Defesa e Resistência (já aplicadas).

Ações

Atacar (Padrão) -

- **Foice de Sangue** - Ataque corpo a corpo | +10 (2d4+10 de dano cortante + 1d8 de Realidade) | Crítico 8/+6d
- **Arma de Sangue** - Ataque corpo a corpo | +10 (3d6 + 5 de Realidade)

Aprimorar físico (Completa - 6 PP) - Adrian faz com que seu sangue esquente e fique cada vez mais forte e resistente. Ele ganha +1 em testes de Força e Constituição até o fim da cena.

Chicote de Sangue (Completa - 6 PP) - Um chicote de sangue é feito a partir dos ossos do antebraço de Adrian, parecendo ter vida própria e avançando em um alvo em alcance médio. O alvo sofre 5d12 de dano de Realidade e fica enjoadão até o fim de seu próximo turno (Reflexos DT 12 reduz metade e evita condição).

Hemofagia (Padrão - 6 PP) - Adrian toca em um alvo, fazendo com que o sangue percorrendo por ele comece a esquentar e ser sugado por Adrian. O alvo sofre 3d6 de dano de Realidade e fica fraco até o fim de seu próximo turno (Fortitude DT 12 reduz metade e evita condição) e Adrian recupera metade do dano em Pontos de Vida.

Imbuir Sangue (Padrão - 6 PP - 2 PP por rodada) - Adrian faz com que sua arma comece a derramar e clamar por sangue, causando +2d6 de dano de Realidade e +4 em testes de ataque.

Lancinante (Livre - 2 PP) - Quando acerta um golpe crítico com Foice de Sangue, faz com que o golpe cause um adicional de +6d8 de dano de Realidade.

Poder de Ataque (Livre - 2 PP) - Quando realiza um ataque, pode receber +4 no teste ou +2d na rolagem de dano. +1 PP para +1d ou +2 ou +2 PP para isso dobrado.

André Kendall - VD 60 Comum

Pessoa - Média

André é um dos agentes da Ordem, sendo um dos novatos sendo recrutados pelo Diretor em uma viagem para uma zona rural de Minas.

André Kendall tem 22 anos e acabou por possuir a sua individualidade após accidentalmente encontrar um objeto elemental antigo em forma circular, no qual acabou apelidando de Kopeball, com a capacidade de capturar outros seres para lutar depois.

Atributos

For 0 | Des +3 | Con +2 | Poder +3 | Int 0 |
Sab 0 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +5 | Percepção +2

Defesa

Passiva 12 | Forte 0, Ref +5, Von +2

Saúde

Pontos de Vida - 100 | Machucado - 50

Resistências - Dano 2

Pontos de Poder - 45

Deslocamento - 12m ou 8q

Perícias

Atletismo +2 e Diplomacia +2

Habilidades

Ações

Socar (Padrão) – Ataque corpo a corpo | +5 (1d3 + 3 de dano de Impacto)

Kopeball (Padrão - X PP) – André possui um item elemental poderoso, a Kopeball, capaz de capturar e depois utilizar anomalias em combate, porém é um processo extremamente complicado. Se uma anomalia estiver com 25% de seus PP e PV, a Kopeball pode ser lançada para captura-la, onde a anomalia deve fazer 3 testes de Poder (DT 10), se passar em algum dos testes, não é capturada e foge da Kopeball, porém, se falhar, é considerada “Capturada” pela Kopeball. Com uma anomalia capturada, André pode usar esta ação para jogar a Kopeball em alcance curto, onde a anomalia capturada será liberta, porém em seu controle, fazendo suas ações no mesmo turno de André ou com a sua própria iniciativa. A Kopeball só pode ter uma anomalia capturada em seu sistema. A Kopeball fica vazia novamente caso a anomalia morra após ser libertada ou André deseje libertá-la, onde volta a ser uma ameaça. O custo em PP para lançar uma Kopeball é o VD da anomalia dividido por 4, ou seja, um *Destruído* custa 5 PP para ser posto em batalha.

Poder de Ataque (Livre - 2 PP) – Quando realiza um ataque, pode escolher adicionar +4 no teste ou +4 na rolagem de dano.



Bruno Rocha - VD 60 Comum

Pessoa – Média

Bruno durante grande parte da sua estadia da Ordem, fazia parte apenas da equipe de pesquisa e recrutamento de novos agentes de pesquisa, porém após conhecer André e Milena, decidiu fazer parte das equipes de campo para proteger seus amigos.



Bruno Rocha tem a capacidade de transformar partes do seu corpo em uma rocha dura, resistente a golpes.

Atributos

For +2 | Des 0 | Con +3 | Poder 0 | Int 0 | Sab 0 | Car +3

Sentidos

Iniciativa +2 | Percepção +2

Defesa

Passiva 15 | Forte +5, Ref 0, Von +2

Saúde

Pontos de Vida - 140 | Machucado - 70

Resistências - Dano 5

Pontos de Poder - 15

Deslocamento - 6m ou 4q

Perícias

Atletismo +2 e Diplomacia +2

Habilidades

Ações

Soco Rochoso (Padrão) – Ataque corpo a corpo | +10 (3d8 + 3 de dano de Impacto)

Muralha de Pedra (Reação - 3 PP) – Bruno consegue fazer seu corpo se transformar em uma carapuça dura, lhe dando 10 de RD até o inicio de seu próximo turno. Ele também pode usar essa habilidade para entrar na frente de um golpe que não era direcionado a ele, contanto que o alvo original esteja adjacente.

Poder de Ataque (Livre - 2 PP) – Quando realiza um ataque, pode escolher adicionar +4 no teste ou +4 na rolagem de dano.

Milena Martinez – VD 60 Comum

Pessoa – Média

Antes de entrar para Ordem, Milena Martinez trabalhava junto de seu pai em um local de reabilitação para idosos através de banhos e piscinas. Porém após um acidente, um dos velhinhos acabou falecendo afogado, o que o fez se transformar em uma criatura paranormal.

Seu pai no meio do conflito, acabou entrando em um coma por tempo indefinido e a Ordem conseguiu contata-la por conta de ter conseguido lidar com a situação, agora, Milena é uma agente.

Milena tem a capacidade de criar bolhas de água com diferentes aspectos que causam danos enormes em seus alvos.

Atributos

For 0 | Des +1 | Con 0 | Pod +3 | Int 0 | Sab +3 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +3 | Percepção +5

Defesa

Passiva 10 | Fort 0, Ref +2, Von +5

Saúde

Pontos de Vida - 80 | Machucado - 40

Pontos de Poder - 45

Deslocamento - 9m ou 6q

Perícias

Ocultismo +5

Ações

Vara de Pesca (Padrão) – Ataque a distância curta | +10 (2d6 + 2 de dano Cortante)

Afogar (Completa – 6 PP – 2 PP por Rodada) – Milena cria uma bolha diretamente no rosto de um alvo em alcance curto, que começa a se afogar. O personagem fica asfixiado (Fortitude DT 13 evita condição).

Bolha de Ácido (Completa – 3 PP) – Milena faz uma bolha de puro ácido que vai em direção em algum alvo em alcance curto, que sofre 6d8 de dano químico (Fortitude DT 13 reduz metade).

Encantar Arma (Padrão – 3 PP) – Milena lança uma das suas bolhas em uma arma em alcance curto, fazendo com que cause +2 em testes de ataque e +1d6 de dano químico em suas rolagens de dano.

Reversão de Poder (Padrão – 3 PP) – Uma das bolhas tem o efeito reverso que cura um alvo em alcance curto 4d6 de PV.



Jett - VD 200 Desafio

Pessoa - Média

Jett é um dos agentes mais respeitados de toda Ordem, sendo considerado por muitos o "Garoto de Ouro" de Senhor E, mas isso não é por poucos motivos, já que Jett tem a maior histórica de missões sucedidas em pouco tempo de toda Ordem, também sendo o responsável por diversos recrutamentos importantes para organização, como Alice Lewis, Emi Laurent e Eli Sparza.

Por mais que essas informações possam parecer que Jett é um homem metódico, é muito pelo contrário, sendo extremamente alegre, sendo conhecidos por vários fora da organização por seu jeitinho de arroz de festa. Porém, quando vai em missões, sua personalidade muda para algo mais focado, principalmente quando vê que existem agentes mais fracos em perigo.

Jett tem a Individualidade de aerocinese, sendo extremamente proficiente com a mesma, podendo voar, criar disparos e vento ou até mesmo tufões dependendo da situação.



Atributos

For 0 | Des +7 | Con +5 | Pod +5 | Int 0 | Sab +2 | Car +2

Sentidos

Iniciativa +11 | Percepção 10

Defesa

Passiva 15 | Fort +5, Ref +10, Von +1

Saúde

Pontos de Vida - 450 | Machucado - 225

Pontos de Poder - 135

Resistências - Balístico, Cortante, Impacto e Perfurante (30)
Deslocamento - 12m ou 8q

Perícias

Acrobacia +17, Atletismo +10, Diplomacia +12, Pilotagem +17, Tática +10 e Sobrevida +12

Habilidades

Nunca Desistir!

Jett possui Cura Acelerada 10.

Treinamento Defensivo

Três vezes por dia, Jett pode elevar o resultado de um teste de resistência em um nível.

Ações (3 Ações Padrões e 1 Ação Injusta)

Espada Longa (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +15 (4d8+24 de dano Cortante)

Adaga (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +16 (4d8+20 de dano Perfurante)

Defesa de Vento (Reação - 6 PP) - Jett faz uma barreira de vento ao seu redor, fazendo com que fique com 20 de RD até o inicio de seu próximo turno.

Disparo de Vento (Padrão - 1 PP) - Jett faz um disparo de Vento em um alvo em alcance curto, com +12 para acertar. Se acertar, causa 3d8 de dano de Impacto. +2 PP 6d8 de dano de Impacto e +5 PP 10d8 de dano de impacto.

Poder de Ataque (Livre - 2 PP) - Quando realiza um ataque, pode receber +4 no teste ou +2d na rolagem de dano. +1 PP para +1d ou +2 ou +2 PP para isso dobrado.

Técnica das Manobras (Livre - 2 PP) - Caso tenha feito uma manobra em alguém, Jett pode fazer um ataque com *Espada Longa* como uma ação livre.

Técnica Secreta (Livre - 2 PP) - Treinado e versado nas artes da batalha, Jett pode fazer uma manobra como ação livre, onde tem +12 e uma vantagem no teste.

Técnica Sublime (Livre - 2 PP) - Quando faz um ataque, você pode gastar 2 PP para executar um dos efeitos a seguir como parte do ataque. Você pode adicionar mais efeitos gastando +2 PP por efeito adicional:

- **Amplio:** O ataque pode atingir um alvo adicional em seu alcance e adjacente ao original (o mesmo teste é considerado para o outro alvo).
- **Perfurante:** Você ignora até 15 de resistência do alvo.
- **Letal:** Você aumenta a sua margem de ameaça em +1. Você pode gastar +2 PP para aumentar em +2.
- **Destruidor:** Você aumenta os dados de crítico em +3d. Você pode gastar +2 PP para aumentar em +6d.

Tufão (Completa - 12 PP) - Jett lança em um poderoso vento que puxa e acerta todos os seres em alcance médio, sofrendo 9d10 de dano de Impacto e ficam caídos e fracos (Fortitude DT 15 reduz o dano pela metade e evita as condições).

Voar (Livre - 3 PP) - Jett faz com que o vento ao seu redor fique um pouco menos denso e faz uma propulsão em seus pés, fazendo com que até o fim de seu próximo turno, recebe +3m de deslocamento e receba deslocamento aéreo.

Usos de Ações Injustas - Uma vez por rodada, no final de turno de algum ser, Jett pode fazer um ataque com *Espada*, *Adaga* ou *Disparo de Vento* com sua ação injusta.

Mercante - VD ???

Pessoa - Médio

Poucos conhecem seu verdadeiro nome, e os que sabem preferem esquecerê-lo. Para o mundo, ele é apenas "O Mercante", um homem comum que vague de cidade em cidade, cruzando reinos e fronteiras como um sussurro no vento. Sempre acompanhado de sua carroça envelhecida pelo tempo, repleta de artefatos proibidos, ele aparece onde há poder, onde há ambição... e onde há aqueles dispostos a pagar o preço.

Dizem que ele não cria os itens que vende, apenas os encontra. Outros acreditam que ele os fabrica com um método impossível de ser replicado. A verdade é um mistério tão bem guardado quanto os próprios segredos dos objetos amaldiçoados que carrega. Nobres em busca de domínio, líderes de guildas criminosas, cavaleiros desesperados por vingança, magos que anseiam pelo proibido—todos, em algum momento, ouviram falar do Mercante e de suas ofertas tentadoras.

Ninguém sabe onde ele nasceu, nem onde aprendeu sua arte obscura. Alguns afirmam que ele foi um ferreiro brilhante, consumido pela própria obsessão em criar o item perfeito. Outros dizem que foi amaldiçoado por um ser primordial e agora vive preso entre os reinos do real e do impossível. Se questionado, o Mercante apenas sorri, como se a verdade fosse irrelevante.

Apesar de lidar com objetos perigosos, ele não é um vilão. Não empurra seus produtos para aqueles que não desejam poder. Ele apenas oferece. A escolha de aceitar—e arcar com as consequências—é sempre do comprador.

Entretanto, sua habilidade em negociações beira o sobrenatural: tentar enganá-lo ou barganhar contra sua vontade é um exercício fútil. Seu preço é seu preço, e aqueles que tentam ludibriá-lo acabam pagando de formas inesperadas.

Atributos

For 4 | Des 0 | Con 0 | Pod +5 | Int +3 | Sab +3 | Car +5

Sentidos

Iniciativa +3 | Percepção 20

Defesa

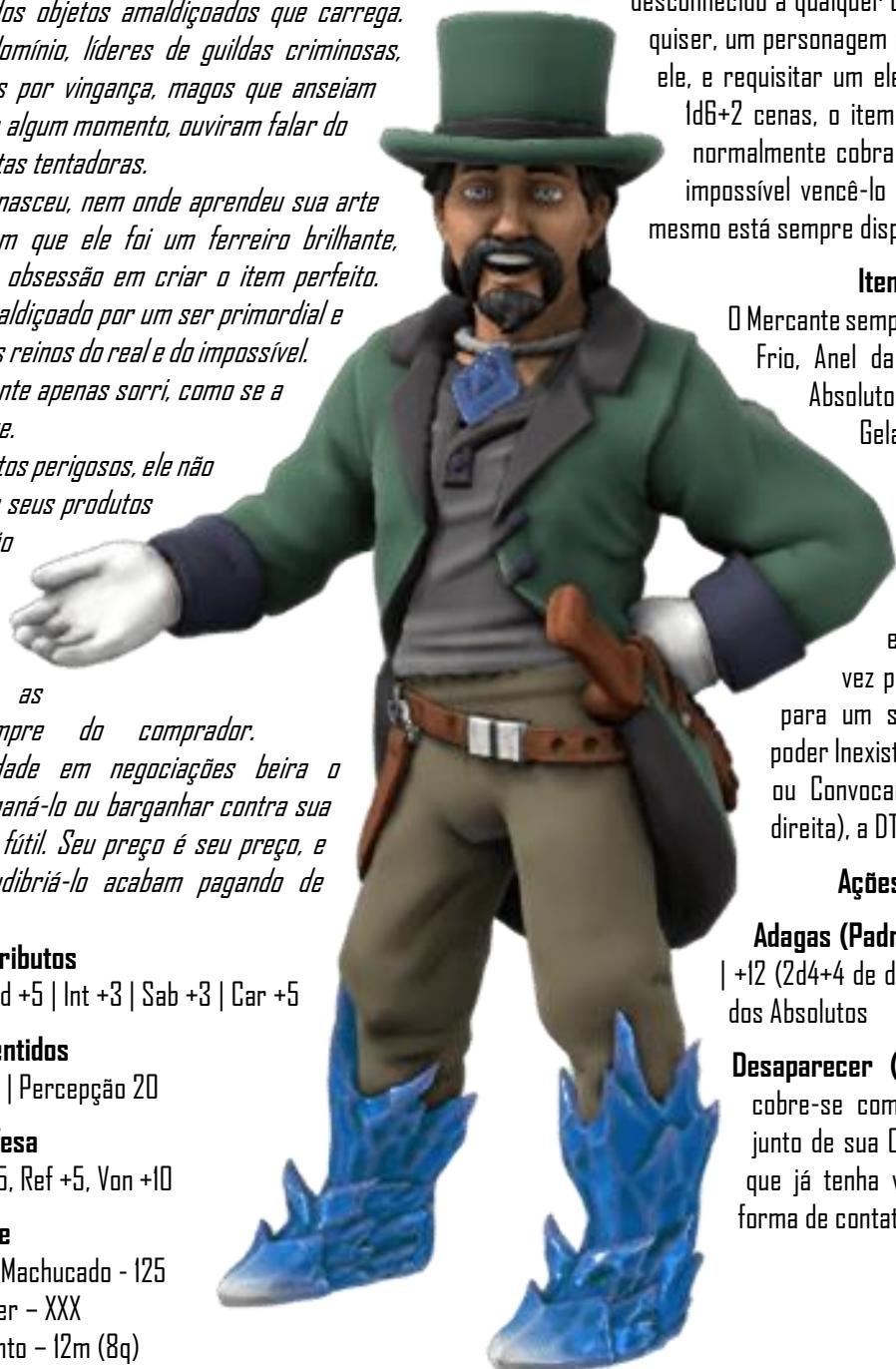
Passiva 15 | Fort +5, Ref +5, Von +10

Saúde

Pontos de Vida - 250 | Machucado - 125

Pontos de Poder - XXX

Deslocamento - 12m (8q)



Perícias

Atletismo +7, Diplomacia +8, Enganação +8, História +6, Iniciativa +3, Intimidação +8, Intuição +6, Medicina +6, Ocultismo +8 e Percepção +15

Habilidades

Catálogo do Mercante

O Mercante é o maior produtor e vendedor de itens amaldiçoados que existe. Ele tem acesso a (quase) todos os itens do Grimório Elemental. Além disso, ele sempre está junto de sua carroça.

Confeccionar Item Elemental

O Mercante pode criar itens amaldiçoados através de um processo desconhecido a qualquer outra pessoa. Se o Mercante quiser, um personagem pode entregar um item para ele, e requisitar um elemento ou efeito. Depois de 1d6+2 cenas, o item estará pronto. O Mercante normalmente cobra por isso, e é praticamente impossível vencê-lo em uma barganha, porém o mesmo está sempre disposto a negociações.

Itens Vestidos

O Mercante sempre está utilizando os itens Pé Frio, Anel da Obsessão, as Adagas dos Absolutos e o Colar de um Coração Gelado.

Luvas Primordiais

O Mercante não sofre penalidades por empunhar itens elementais. Além disso, uma vez por rodada, ele pode apontar para um ser, gerando os efeitos do poder Inexistir (se usar a mão esquerda), ou Convocar o Algoz (se usar a mão direita), a DT para resistir eles é 20.

Ações (3 Ações Padrões)

Adagas (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +12 (2d4+4 de dano de Poder) | veja Adagas dos Absolutos

Desaparecer (Completa) - O Mercante cobre-se com sua capa, desaparecendo junto de sua Carroça para qualquer lugar que já tenha visto. Se quiser, deixa uma forma de contato.

Ameaças Típicas

As fichas a seguir são feitas para serem genéricas para serem aplicadas a NPC's que não tem tanta importância ou para ameaças que precisam de uma ficha urgentemente!

Nem todas as fichas aqui tem contato direto com o paranormal, as vezes sendo extremamente fortes por conta do treinamento natural.

Bandidos e Mercenários

Esses homens e mulheres podem estar a serviço de mafiosos, pessoas poderosas da sociedade e até mesmo cultistas, atuando sem saber para cumprir requisitos das entidades.

Bandido – VD 5 Lacaio

Pessoa – Médio

Um criminoso de rua, beco ou membro de gangue, são mais fortes do que pessoas comuns e podem causar um certo estrago. São comuns em lugares mais quietos e durante a noite, geralmente nunca atacando sozinhos para garantir o roubo contra uma pessoa ou loja. Apesar de serem extremamente agressivos, podem ser uma ótima fonte de conhecimento criminoso para ver a localização de lugares proibidos.

Atributos

For +1 | Des +2 | Con +1 | Pod 0 | Int 0 | Sab 0 | Car -1

Sentidos

Iniciativa +2 | Percepção 0

Defesa

Passiva 5 | Fort 0, Ref +3, Von -4

Saúde

Pontos de Vida – 10 | Machucado – 5

Deslocamento – 9m ou 6q

Resistências – Balístico, Cortante e Impacto (I)

Perícias

Prestidigitação +3

Habilidades

Mão Esguia

Acostumado a fazer pequenos furtos, o *Bandido* sabe como roubar algo com maior facilidade. Uma vez por dia, ele recebe +5 em um teste de Prestidigitação que envolva roubar alguém ou um objeto.

Ações (1 Ação Padrão)

Pistola (Padrão) – Ataque a distância curto | +4 (Id10 de dano balístico) | Crítico 8/+1d | 5/Movimento

Faca (Padrão) – Ataque corpo a corpo | +4 (Id6+2 de dano perfurante) | Crítico 9/+2d

Ataque Furtivo (Livre) – Uma vez por cena, caso o Bandido acerte um personagem com vantagem em seu teste de ataque, ele pode gastar 1 PP para adicionar +1d6 na rolagem de dano neste ataque.

Capataz – VD 10 Lacaio

Pessoa – Médio

São os bandidos mais treinados e capazes de atos violentos ainda piores, sendo geralmente líderes de pequenas gangues.

Atributos

For +2 | Des +2 | Con +1 | Pod 0 | Int -1 | Sab -1 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +5 | Percepção +1

Defesa

Passiva 9 | Fort +4, Ref +5, Von -1

Saúde

Pontos de Vida – 20 | Machucado – 10

Deslocamento – 9m ou 6q

Perícias

Furtividade +5, Intimidação +2 e Prestidigitação +5

Ações (1 Ação Padrão)

Revólver (Padrão) – Ataque a distância curto | +5 (Id12+2 de dano balístico) | Crítico 9/+2d | 2/Padrão

Soco Inglês (Padrão) – Ataque corpo a corpo x2 | +4 (Id6+5 de dano de impacto) | Crítico +2d

Fuzil de Assalto (Padrão) – Ataque a distância média | +5 (2d8+2 de dano balístico) | Crítico 9/+2d | 5/Movimento

Ataque Furtivo (Livre) – Uma vez por cena, caso o Bandido acerte um personagem com vantagem em seu teste de ataque, ele pode gastar 1 PP para adicionar +2d6 na rolagem de dano neste ataque.

Soldado de Aluguel – VD 15 Lacaio

Pessoa – Médio

Um combatente profissional, que trabalha para quem pagar mais.

Atributos

For +3 | Des +3 | Con +2 | Pod +1 | Int 0 | Sab 0 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +5 | Percepção +2

Defesa

Passiva 11 | Fort +4, Ref +5, Von 0

Saúde

Pontos de Vida - 45 | Machucado 22

Pontos de Poder - 9

Deslocamento - 9m (6q)

Ações

Machete (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +6 (2d6 + 4 de dano de corte) | Crítico 9/+1d

Fuzil de Assalto (Padrão) - Ataque a distância média | +6 (2d6 + 9 de dano balístico) | Crítico 9/+2d

Disparada em Investida (Completa - 3 PP) - O soldado de aluguel/pode se mover em algum lugar dentro de seu deslocamento e realizar dois ataques em um ser que esteja adjacente no lugar que chegou. Se acertar ambos os ataques, faz com que o alvo fique fraco até o final de seu próximo turno (Fortitude DT 10 evita).

Assassino - VD 40 Comum

Pessoa - Médio

O assassino é um matador habilidoso e furtivo, que surge quando as ameaças do universo precisam eliminar alguém de forma discreta e eficiente.

Atributos

For +2 | Des +4 | Con +1 | Pod +2 | Int 0 | Sab 0 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +5 | Percepção +1

Defesa

Passiva 12 | Fort +4, Ref +5, Von -1

Saúde

Pontos de Vida - 90 | Machucado - 45

Deslocamento - 9m ou 6q

Perícias

Furtividade +9, Enganação +7 e Prestidigitação +9

Ações (1 Ação Padrão)

Faca (Padrão) - Ataque corpo a corpo x2 | +6 (1d4+8 de dano cortante)

Pistola (Padrão) - Ataque à distância curto x2 | +6 (1d12+8 de dano de impacto) | Crítico +2d

Ataque Furtivo (Livre) - Uma vez por cena, caso o Bandido acerte um personagem com vantagem em seu teste de ataque, ele pode gastar 1 PP para adicionar +4d6 na rolagem de dano neste ataque.

Mão na Boca (Livre) - Quando faz um ataque corpo a corpo furtivo contra um ser desprevenido, o assassino pode fazer um teste de agarrar (+8). Se agarrar o ser, o mesmo não vai poder falar enquanto estiver agarrado.

Assassinar (Movimento) - O assassino analisa um ser em alcance curto. Até o fim de seu próximo turno, seu primeiro Ataque Furtivo que causar dano a ele tem seus dados de dano extras dessa habilidade dobrados.

Comandante Mercenário - VD 100 Desafio

Pessoa - Médio

Um homem ou mulher endurecido por anos de conflitos. Um comandante mercenário é tanto um oficial competente, capaz de liderar seus subordinados, quanto um combatente perigoso por si só.

Atributos

For +3 | Des +4 | Con +3 | Pod +2 | Int +1 | Sab +1 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +5 | Percepção +1

Defesa

Passiva 10 | Fort +2, Ref +7, Von -2

Saúde

Pontos de Vida - 200 | Machucado - 100

Pontos de Poder - 66 / 54

Deslocamento - 12m ou 8q

Perícias

Intimidação +5 e Tática +6

Habilidades

Sadismo

Se causar dano em um inimigo, o comandante mercenário recebe vantagem em testes de ataque e, se acertar um ataque, causa mais um dado de dano do mesmo.

Ações (2 Ação Padrão e 1 Ação Injusta)

Machete (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +10 (2d10+11 de dano cortante)

Metralhadora (Padrão) - Ataque à distância média | +10 (2d10+8 de dano de balístico) | Crítico +2d | 5/Padrão

Ataque Extra (Livre - 2 PP) - Quando realiza um ataque, pode fazer um ataque extra por turno.

Ataque em Movimento (Completa - 3 PP) - O chefe mercenário pode percorrer seu deslocamento e atacar em qualquer ponto durante o movimento. Ele pode fazer seus dois ataques corpo a corpo ou à distância.

Ordens (Movimento - 6 PP - 1 PP por rodada) - O chefe mercenário grita ordens para seus aliados em alcance médio. Enquanto ele estiver em pé, todos eles recebem vantagem em testes de perícia e causam mais um dado de dano do mesmo tipo até o fim da cena.

Usos de Ação Injusta - Uma vez por rodada, o comandante mercenário pode atacar com sua machete ou metralhadora.

Cultistas

Quando uma pessoa busca poder e não se importa com as consequências, ela de pouco em pouco vai se perdendo em nome das entidades do Inexistente. Um dia, pessoas ordinárias, agora, cultistas capazes de atos brutais e violentos em nome de seus líderes e criadores.

Iniciado – VD 10 Comum

Pessoa – Médio

Um cultista iniciado já tem sua mente parcialmente tomada pelos horrores da entidade que o possui, sendo capaz de conjurar poderes, mesmo que não sejam de sua própria individualidade, realizando o ato da Passagem para isso. Cultistas iniciados podem se mostrar um perigo para os agentes por conta de seu arsenal pequeno, porém poderoso!

Atributos

For -1 | Des 0 | Con 0 | Pod +2 | Int +2 | Sab 0 | Car +1

Sentidos

Iniciativa +5 | Percepção +1

Defesa

Passiva 9 | Fort -2, Ref +1, Von +5

Saúde

Pontos de Vida - 45 | Machucado - 22

Pontos de Poder - 4

Deslocamento - 9m ou 6q

Habilidades

Assassino

O Iniciado vive pela matança e o que ela consegue causar a Aurora. Toda vez que matar alguma pessoa ou animal, o Iniciado recupera 1 PP.

Conjurador

Escolha dois superpoderes de uma ou duas estrelas de apenas um elemento. O iniciado pode conjurar esses poderes, até um limite de 3 PP por conjuração, usando a ação apropriada para cada poder. A DT para resistir aos seus poderes é 8 e em ataques é +5.

Ações (1 Ação Padrão)

Faca (Padrão) – Ataque corpo a corpo | +2 (Id4+1 de dano cortante).

Investido – VD 20 Comum

Pessoa – Médio

Tendo executado os ritos iniciais de admissão e provado sua lealdade ao seu Elemento, o cultista investido é alguém comprometido com as Entidades e um perigo ao Universo.

Atributos

For -1 | Des 0 | Con 0 | Pod +3 | Int +2 | Sab 0 | Car +1

Sentidos

Iniciativa +5 | Percepção +1

Defesa

Passiva 13 | Fort 0, Ref +3, Von +5

Saúde

Pontos de Vida - 70 | Machucado - 35

Pontos de Poder - 23

Resistência – Balístico, Corte, Impacto e Perfurante (2) e dois elementos (5)

Deslocamento – 9m ou 6q

Habilidades

Conjurador

Escolha quatro superpoderes de até quatro estrelas de até dois elementos. O investido pode conjurar esses poderes, até um limite de 9 PP por conjuração, usando a ação apropriada para cada poder. A DT para resistir aos seus poderes é 12 e em ataques é +8.

Ações (1 Ação Padrão)

Faca (Padrão) – Ataque corpo a corpo | +2 (Id4+1 de dano cortante).

Líder de Culto – VD 100 Desafio

Pessoa – Médio

Experiente e capaz de conjurar poderes mais poderosos, o líder avançou no culto, colhendo as recompensas de sua devação às entidades. Mantendo habilmente seu disfarce de bom cidadão, este mestre cultista pode ser qualquer um, até mesmo alguém muito próximo dos agentes.

Atributos

For 0 | Des 0 | Con 0 | Pod +5 | Int +2 | Sab +2 | Car +1

Sentidos

Iniciativa +5 | Percepção +1

Defesa

Passiva 15 | Fort +4, Ref +5, Von +8

Saúde

Pontos de Vida - 200 | Machucado - 100

Pontos de Poder - 75

Deslocamento - 9m ou 6q

Habilidades

Conjurador

Escolha seis superpoderes de até seis estrelas de até dois elementos. O iniciado pode conjurar esses poderes, até um limite de 15 PP por conjuração, usando a ação apropriada para cada poder. A DT para resistir aos seus poderes é 15 e em ataques é +12.

Ações (1 Ação Padrão)

Faca (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +2 (1d4+1 de dano cortante).

Atemporal Iniciado - VD 30 Comum

Pessoa - Médio

Um atemporal iniciado é uma pessoa que viu as capacidades de entrelaçar ao Tempo e decidiu se juntar a vontade própria, sendo considerado fraco, mandado apenas a quebras simples da linha do Tempo.

Atributos

For 0 | Des 0 | Con 0 | Pod +3 | Int +2 | Sab 0 | Car +1

Sentidos

Iniciativa +2 | Percepção 8

Defesa

Passiva 10 | Fort 0, Ref 0, Von +6

Saúde

Pontos de Vida - 80 | Machucado - 40

Pontos de Poder - 14

Imunidade - Surpreendido

Resistência - Tempo 5

Deslocamento - 9m (6q)

Perícias

Diplomacia +4, Enganação +4, História +5 e Percepção +3

Habilidades

Conjuração Temporal

O atemporal iniciado sabe conjurar os poderes cicatrização, consumir manancial, decadência e marca da morte. Ela pode gastar até 3 PP por turno e a DT para resistir a seus poderes é 8.

Escapar da Morte

Uma vez por cena, quando chega a 0 PV, o atemporal iniciado fica com apenas 1 PV.

Ações (1 Ação Padrão)

Espada (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +6 (2d6+4 de dano de Corte)

Atemporal Investido - VD 120 Desafio

Pessoa - Médio

Um atemporal investido, diferente do iniciado, foi procurado por outros atemporais por conta da sua força que poderia vir a atrapalhar os eventos futuros e o equilíbrio do Tempo. Não necessariamente foi forçado a essa posição, sendo enganado por propostas falsas em busca de poder.

Atributos

For +2 | Des +0 | Con 0 | Pod +4 | Int +2 | Sab +2 | Car +1

Sentidos

Iniciativa +4 | Percepção 11

Defesa

Passiva 11 | Fort +4, Ref +2, Von +8

Saúde

Pontos de Vida - 250 | Machucado - 125

Pontos de Poder - 36

Imunidade - Desprevenido e Surpreendido

Resistência - Balístico, corte, impacto e perfurante (5) e Tempo (15)

Deslocamento - 9m (6q)

Perícias

Diplomacia +5, Enganação +5, História +6 e Percepção +6

Habilidades

Conjuração Temporal

O atemporal investido sabe conjurar os poderes cicatrização e decadência de uma estrela, dama de ossos, paradoxo de duas estrelas e animar os mortos, apodrecer e velocidade mortal de três estrelas. Ele pode gastar até 9 PP por turno e a DT para resistir a seus poderes é 14.

Cura Acelerada

O atemporal investido possui Cura Acelerada 5.

Infligir as Regras

Uma vez por cena, o atemporal investido recebe um turno adicional no final da rodada.

Ações (2 Ações Padrões e 1 Ação Injusta)

Espada (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +11 (2d12+8 de dano de Corte)

Usos de Ações Injustas - Uma vez por rodada, o atemporal investido pode atacar com Espada como uma ação injusta.

Atemporal Líder - VD 240 Calamidade

Pessoa - Médio

Um atemporal líder tem um antepassado similar aos investidos, porém ao invés de outros atemporais irem em busca dele, o próprio Tempo se revelou em sua frente e mostrou seu propósito, mostrando que tudo que foi marcado desde o início de sua vida já estava escrito em linhas do Tempo e que agora o seu objetivo é outro. Pessoas que foram convocadas pelo próprio Tempo se mostravam um perigo certeiro, provavelmente buscando a destruição de algo que precisava ser conservado e salvo pelo Tempo. Os outros atemporais escutam e recebem os seus próximos objetos do atemporal líder, que apenas faz coisas dignas de uma verdadeira calamidade. Mas não se engane, se necessário, o atemporal líder sai de seu esconderijo temporal em busca de proteger ou exterminar uma anomalia, sendo paranormal ou humana.

Atributos

For 0 | Des +3 | Con +2 | Pod +5 | Int +2 | Sab +4 | Car +1

Sentidos

Iniciativa +8 | Percepção 14

Defesa

Passiva 17 | Fort +7, Ref +8, Von +9

Saúde

Pontos de Vida - 800 | Machucado - 400

Pontos de Poder - 73

Imunidade - Desprevenido e Surpreendido

Resistência - Balístico, corte, impacto e perfurante (15) e Tempo (30)

Deslocamento - 9m (6q)

Perícias

Diplomacia +6, Enganação +6, História +7 e Percepção +9

Habilidades

Nome

Descrição

Conjuração Temporal

O atemporal líder pode conjurar os poderes cicatrização e decadência de uma estrela, dama de ossos, paradoxo de duas estrelas, animar os mortos, apodrecer e velocidade mortal de três estrelas, .

Nome

Descrição

Ações (X Ações Padrões e X Ação Injusta)

Atacar (Padrão) - Ataque XXX | +X (XdX de dano XXXX)

Nome da Anomalia - VD XXX Patamar

Pessoa - Tamanho

Lore

Atributos

For +X | Des +X | Con +X | Pod +X | Int +X | Sab +X | Car X

Sentidos

Iniciativa +X | Percepção X

Defesa

Passiva XX | Fort +X, Ref +X, Von +X

Saúde

Pontos de Vida - XXXX | Machucado - XXXX

Pontos de Poder - XXX

Imunidade - X

Resistência - X

Vulnerabilidade - Poder

Deslocamento - Xm (Xq), Xm

Perícias

Perícia XX

Habilidades

Nome

Descrição

Ações (X Ações Padrões e X Ação Injusta)

Atacar (Padrão) - Ataque XXX | +X (XdX de dano XXXX)

Policiais

Agentes da Ordem podem se ver frente a frente com as forças da lei, sejam policiais corruptos ou mesmo controlados pelas entidades.

Policial - VD 10 Comum

Pessoa - Médio

O policial padrão, encontrado patrulhando as ruas e praças da maioria das cidades. Provavelmente nunca teve um encontro com o paranormal, e vai considerar qualquer menção a monstros e magias uma brincadeira de mau gosto – ou mesmo uma desculpa para esconder algum crime. Esta ficha também pode ser usada para vigias, seguranças corporativos e pessoas com algum treinamento com armas em geral.

Atributos

For +1 | Des +2 | Con +1 | Pod 0 | Int 0 | Sab 0 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +5 | Percepção +1

Defesa

Passiva 7 | Fort +2, Ref +3, Von 0

Saúde

Pontos de Vida - 20 | Machucado - 10

Deslocamento - 9m ou 6q

Perícias

Intimidação +2 e Tática +2

Habilidades

Autoridade Superior

Os policiais tendem a se impor em meio a situações perigosas. Uma vez por cena, o policial pode passar em um teste de Vontade ou Intimidação a escolha dele.

Ações (1 Ação Padrão)

Bastão (Padrão) – Ataque corpo a corpo | +5 (1d6+2 de dano de Corte)

Pistola (Padrão) – Ataque à distância curto | +5 (1d12+2 de dano balístico) | Crítico 8 | 5/Movimento

Policial de Elite - VD 60 Comum

Pessoa - Médio

Treinados e equipados para enfrentar situações extremas, os policiais de uma tropa de elite provavelmente serão os primeiros a aparecer quando uma investigação discreta se transformar em um confronto armado.

Atributos

For +3 | Des +3 | Con +1 | Pod +1 | Int +2 | Sab 0 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +5 | Percepção +1

Defesa

Passiva 12 | Fort +4, Ref +4, Von +2

Saúde

Pontos de Vida - 90 | Machucado - 45

Deslocamento - 9m ou 6q

Perícias

Intimidação +5 e Tática +5

Habilidades

Fortificação

Gráças ao seu equipamento, o policial de elite tem 50% de chance de ignorar o dano adicional de um acerto crítico ou ataque furtivo.

Ações (2 Ações Padrões)

Bastão (Padrão) – Ataque corpo a corpo | +7 (2d8+3 de dano de impacto)

Fuzil (Padrão) – Ataque à distância médio | +7 (2d10+3 de dano balístico) | Crítico 9/+2d | 5/Movimento

Lança-Granadas (Padrão) – Uma vez por cena, o policial de elite dispara uma granada explosiva em alcance médio. Cada ser a 6m do ponto de impacto sofre 8d6 pontos de dano de impacto (Reflexos DT 8 reduz à metade).

Empurrar e Atirar (Padrão) – O policial de elite empurra um personagem adjacente para 3m longe de si (Luta DT 12 evita) e em seguida atira com seu fuzil de assalto a curta distância. Se tiver conseguido empurrar o personagem, o policial de elite recebe vantagem no teste de ataque e, se acertar, +2d10 na rolagem de dano.

Específicos

Nem todas as fontes de Caos vêm do Inexistente. Muitas vezes é aqui mesmo, em nosso mundo, que grandes temores se materializam. Essas ameaças descritas a seguir são alguns encontros comuns que podem ser vistos nas aventuras, como médicos ou até mesmo assassinos.

Bêbado Local – VD 1 Lacaio

Pessoa – Médio

Simpático, falante e sempre cheio de histórias, o bêbado local é aquele sujeito conhecido por todos da vizinhança. Alguns são vendedores de pequenas utilidades, como doces ou panos de prato, enquanto outros vivem de pequenos serviços e da bondade alheia. Qualquer que seja sua origem, ele circula pelas ruas, saltando de bar em bar, sempre em busca do próximo trago. Nas pequenas localidades, em especial, muitas vezes faz parte do folclore local, e entre uma bebida e outra paga por uma alma caridosa, compartilha histórias e fofocas das cercanias. Apesar de nem sempre gozar de uma boa reputação, o bêbado local pode ser uma valiosa fonte de informações para agentes de fora da cidade, ou um eficiente espião para aqueles que querem ficar a par dos movimentos de forasteiros.

Atributos

For 0 | Des 0 | Con +1 | Pod 0 | Int 0 | Sab 0 | Car +1

Sentidos

Iniciativa 0 | Percepção 5

Defesa

Passiva 4 | Fort +2, Ref 0, Von -4

Saúde

Pontos de Vida - 5 | Machucado - 2

Resistências - Químico (l)

Deslocamento - 6m (4q)

Perícias

Diplomacia +3

Habilidades

Causos e Histórias

O bêbado local conhece muitas histórias, passadas e presentes, de sua região. Um personagem recebe +2 em testes de Investigação para interrogar um bêbado local, desde que a DT da informação seja 10 ou menos.

Espião Involuntário

O bêbado local pode ser empregado como um espião por um NPC interessado em informações locais. Sempre um personagem interage com um bêbado local, deve fazer um teste de Intuição ou Vontade (DT 8). Se falhar, revela inadvertidamente alguma informação relevante; cada informação revelada fornece um bônus

de +2 que o mestre pode gastar ao longo da missão para aumentar a DT de um teste relacionado à investigação contra os personagens.

Invisibilidade Social

É fácil não perceber o bêbado local. Talvez ele se esforce para passar despercebido, ou talvez ignorar sua presença seja fácil para pessoas socialmente privilegiadas. Se o bêbado não estiver fazendo nenhuma ação chamativa, outras pessoas precisam passar em um teste de Percepção (DT8) para notar sua presença. Se falharem, o bêbado local é considerado invisível.

Ações (1 Ação Padrão)

Soco (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +0 (1d3 de dano de Impacto)

Burocrata – VD 01 Lacaio

Pessoa – Médio

Os serviços públicos aos diversos negócios privados, a necessidade de organizar procedimentos, normas e informações é, muitas vezes, um mal necessário. Burocratas são pessoas encarregadas desses procedimentos, e têm a função de zelar pela devida execução de todos os trâmites organizacionais. Infelizmente muitas vezes isso pode se revelar um problema quando o tempo está contra os personagens.

Atributos

For 0 | Des 0 | Con 0 | Pod 0 | Int +1 | Sab +1 | Car 0

Sentidos

Iniciativa 0 | Percepção 8

Defesa

Passiva 4 | Fort -4, Ref 0, Von +2

Saúde

Pontos de Vida - 5 | Machucado - 2

Deslocamento - 9m (6q)

Perícias

Diplomacia +2 e Percepção +3

Habilidades

Atendimento Protocolar

A categoria inicial da atitude do burocrata com pessoas desconhecidas é sempre indiferente. Enquanto o burocrata tiver uma atitude indiferente (ou pior) em relação a uma pessoa, ela sofre -2 em testes baseados em atributos mentais.

Burocracia Frustrante

Lidar com um labirinto de regras que não parecem fazer sentido pode frustrar até mesmo o mais experiente dos agentes. Sempre que um personagem falha em um teste baseado em um atributo mental contra o burocrata, perde 1 ponto de Sanidade.

Morosidade

Se o burocrata estiver envolvido em uma cena onde o tempo seja um fator importante (como uma investigação com urgência), cada personagem deve fazer um teste de Diplomacia (DT 8) ao encontrá-lo pela primeira vez. Se falhar, perde uma rodada envolvida em alguma discussão ou procedimento.

Preencha o Formulário

Qualquer que seja sua função, o burocrata pode ser uma fonte de informações importantes para os personagens. Desde que eles preencham o formulário adequado. Interrogar um burocrata em busca de informações exige uma perícia específica, determinada pelo mestre, conforme sua área de atuação. Exemplos incluem Atuação para recepcionista de uma galeria de Artes, Prestidigitação para um funcionário de um tribunal, Religião para o secretário de uma igreja etc. Testes de interrogação usando a perícia errada falham automaticamente. Os personagens podem tentar adivinhar a perícia adequada ou interagir com o burocrata para descobri-la.

Ações (1 Ação Padrão)

Soco (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +0 (1d3 de dano de impacto)

Fazendeiro Isolado - VD 10 Lacaio

Pessoa - Médio

A vida em uma fazenda não é fácil. Muitas vezes distantes de outras famílias ou da cidade mais próxima, as pessoas do campo aprendem a resolver as coisas com as próprias mãos. Alguns se tornam naturalmente desconfiados de estranhos e desconhecidos, pois sabem que nem sempre podem contar com ajuda nas redondezas. Acostumados a contar apenas consigo e com sua família, se tornam estranhos e pouco receptivos.

Atributos

For +1 | Des +1 | Con +1 | Pod 0 | Int 0 | Sab +1 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +3 | Percepção 6

Defesa

Passiva 6 | Fort +3, Ref -3, Von 0

Saúde

Pontos de Vida - 16 | Machucado - 8

Deslocamento - 9m (6q)

Perícias

Iniciativa +3 e Manufatura (fazendeiro) +2

Habilidades

De Sol a Sol

O fazendeiro isolado não fica inconsciente por ter seus PV reduzidos a 0.

Histórias de Pescador

Sendo uma fonte infinita de causos e histórias da região onde vive, o fazendeiro pode ajudar os personagens, se estiver disposto. Se os personagens compartilharem sua investigação com o fazendeiro, ele pode, a critério do mestre, fazer um teste de revisar o caso usando Manufatura (fazendeiro). Se passar, fornece uma pista para o caso usando sua vivência no mato ou histórias de antepassados para explicá-la.

Resiliência do Campo

Acostumado a resolver os perrengues do dia a dia com as próprias mãos e com a paciência exigida pela natureza, o fazendeiro pode usar Manufatura (fazendeiro) no lugar de perícias baseadas em Força ou Sabedoria.

Ações (1 Ação Padrão)

Pancada (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +5 (1d3+1 de dano de impacto)

Peixeira (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +5 (1d8+1 de dano de corte) | Crítico 8

Espingarda (Padrão) - Ataque à distância curto | +5 (4d6 de dano balístico) | Crítico +4d

Atiçar os Cães (Movimento) - O fazendeiro comanda seus cães de guarda para avançar sobre um alvo em alcance curto. Os animais investem com ferocidade, cercando o alvo e esperando a melhor oportunidade para atacar. O próximo ataque que o fazendeiro acertar causa +1d8 pontos de dano de Perfuração e deixa o alvo caído (Luta DT 8 evita a condição).

Médico - VD 15 Lacaio

Pessoa - Médio

Treinados para socorrer pessoas, médicos podem ser a salvação de um grupo de sobreviventes ou de uma equipe de agentes em campo. Nas mãos de um profissional criminoso ou tomado pelo paranormal, entretanto, esse conhecimento pode ser usado para causar dor ou mesmo matar.

Atributos

For 0 | Des 0 | Con 0 | Pod 0 | Int +2 | Sab +1 | Car +2

Sentidos

Iniciativa 0 | Percepção 6

Defesa

Passiva 7 | Fort -3, Ref 0, Von +3

Saúde

Pontos de Vida - 32 | Machucado - 16

Deslocamento - 9m (6q)

Perícias

Ciências +4, Diplomacia +4 e Medicina +4

Habilidades

Conhecimento Anatômico

Uma pessoa atingida por um ataque de bisturi do médico fica atordoada por uma rodada e sangrando (Fortitude DT 8 evita). Uma mesma pessoa só pode ser atordoada por esta habilidade uma vez por cena.

Ações (1 Ação Padrão)

Bisturi (Padrão) – Ataque corpo a corpo | +5 (1d4+2 de dano de Corte)

Tratar Ferimentos (Padrão) – O médico cura 2d10+2 pontos de vida de si mesmo ou de um ser adjacente. Ele só pode usar esta habilidade uma vez por dia por ser.

Religioso – VD 15 Lacaio

Pessoa – Médio

Qualquer que seja sua fé, um líder religioso é uma pessoa de grande carisma, capaz de arrebatar a adoração de seus fiéis. Religiosos responsáveis usam esse poder para ajudar sua congregação, enquanto outros manipula seus seguidores em busca de riqueza, influência e, em certos casos, até mesmo como uma ponte para acessar poder paranormal.

Atributos

For 0 | Des 0 | Con 0 | Pod 0 | Int 0 | Sab +2 | Car +3

Sentidos

Iniciativa 0 | Percepção 9

Defesa

Passiva 7 | Fort 0, Ref 0, Von +4

Saúde

Pontos de Vida – 32 | Machucado - 16

Deslocamento – 9m (6q)

Perícias

Diplomacia +5, Enganação +5, Intuição +4, Percepção +4 e Religião +4

Habilidades

Fé Inabalável

O único poder sobrenatural em que o religioso acredita é aquele que emana de sua devoção. Ele recebe +5 em testes de Vontade contra efeitos elementais (incluindo poderes).

Potência da Voz

Se o religioso tiver acesso a um microfone ou outro aparelho amplificador de voz, o alcance de suas habilidades aumenta em um passo e a DT para resistir a elas aumenta em +2.

Seguidores

Um religioso está sempre acompanhado por 1d4+1 devotos fieis (use a ficha de iniciados que não possuem a habilidade conjurador), dispostos a qualquer coisa para protegê-lo.

Ações (1 Ação Padrão)

Pancada (Padrão) – Ataque corpo a corpo | +5 (1d4+2 de dano de Impacto)

Voz Acusadora (Padrão) – As palavras de um religioso podem ser doloridas, principalmente quando esfregam as falhas, os erros e as culpas de alguém em sua própria cara. O religioso escolhe uma pessoa em alcance curto e humilha-a com seus defeitos; a vítima sofre 3d6 pontos de dano mental e fica alquebrada (Vontade DT 8 reduz à metade e evita a condição).

Voz Guia (Padrão) – O religioso é uma figura de orientação e aconselhamento. Uma pessoa em alcance curto e que possa ouvir o religioso recebe vantagem em seu próximo teste de perícia, desde que feito até o fim da próxima rodada.

Sacrifício Sagrado (Reação) – Uma vez por rodada, quando sofre dano, o religioso pode trocar de lugar com um seguidor adjacente, que sofre o dano em seu lugar.

Investigador – VD 20 Lacaio

Pessoa – Médio

O investigador é um agente a serviço da lei, especializado em trabalho investigativo, principalmente em campo. Ele pode ser um escrivão ou agente da polícia civil, um investigador privado de uma empresa de seguros ou de uma grande corporação, ou um detetive particular, atuando a favor ou contra os agentes da Ordem.

Atributos

For 0 | Des +2 | Con +1 | Pod 0 | Int +2 | Sab +1 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +4 | Percepção 8

Defesa

Passiva 8 | Fort -2, Ref +4, Von +1

Saúde

Pontos de Vida – 60 | Machucado - 30

Deslocamento – 9m (6q)

Perícias

Diplomacia +2, Iniciativa +4, Investigação +4 e Percepção +3

Habilidades

Fonte de Informações

Um investigador amigável (com uma categoria de atitude amistosa ou prestativa) pode ser uma valiosa fonte de informações. Uma vez por descanso, se puderem consultar um investigador amigável, os personagens recebem um bônus de +2 em uma única ação de revisar caso. Por mais amigável que um investigador seja, ele tem suas próprias obrigações; o mestre tem a palavra final sobre a disponibilidade de qualquer investigador que os personagens conheçam.

Ações (1 Ação Padrão)

Soco (Padrão) – Ataque corpo a corpo | +6 (1d6+5 de dano de Impacto)

Revólver (Padrão) – Ataque à distância curta | +6 (1d12+5 de dano balístico)

Olhar do Investigador (Movimento) – O investigador faz um teste de Investigação (DT 8) para observar alguma fraqueza em um ser em alcance médio. Se passar, seus ataques contra esse ser causam +1d6 pontos de dano até o fim da cena.

Assassinos

Seria killers, ou assassinos sérais, são indivíduos que cometem diversos homicídios em sequência, geralmente exibindo uma semelhança entre si, como as características de suas vítimas ou seu método de assassinato. Estes assassinos possuem diversas motivações, desde patológicas até paranormais. Frequentemente metódicos e preparados para evitar a lei, são oponentes perigosos, mesmo para agentes acostumados com ameaças do Inexistente, já que o mal pode se esconder entre sorrisos bonitos.

Predador Sofisticado – VD 60 Comum

Pessoa – Médio

Um assassino com tendência ao alpinismo social. Ele gosta de ter uma vida luxuosa, vivendo e trabalhando no topo de arranha-céus, de onde pode observar a mediocridade da vida de cima, subestimando tanto seus adversários empresariais quanto suas vítimas ingênuas. É do tipo que prefere mortes limpas e discretas – embora use métodos brutais quando tem a oportunidade – e usa seu status para que a vítima seja dada como desaparecida por muito tempo até que se encontre algum resquício de corpo.

Atributos

For +2 | Des +2 | Con 0 | Pod +1 | Int +2 | Sab 0 | Car +3

Sentidos

Iniciativa +5 | Percepção 8

Defesa

Passiva XX | Fort +3, Ref +5, Von +6

Saúde

Pontos de Vida - 150 | Machucado - 75

Deslocamento – 9m (6q)

Perícias

Diplomacia +8, Enganação +8, Iniciativa +5, Intimidação +8 e Percepção +3

Habilidades

Escondido em Plena Vista

O ambiente ideal para o predador sofisticado caçar é em locais movimentados, como shopping centers ou metrôs. Nesses ambientes, ele pode usar Enganação no lugar de Furtividade e não sofre penalidades nem redução no deslocamento por realizar ações chamativas enquanto está furtivo.

Recursos Abundantes

O dinheiro é um poder do nosso Universo que abre muitas portas. O predador pode entrar em locais onde normalmente não poderia ou acessar documentos e aparelhos para os quais não teria, além de poder cometer crimes menores como agredir alguém em um bar sem ser punido judicialmente. Para crimes mais graves, a critério do mestre, ele pode conseguir algum “bode expiatório” que assumiu a culpa.

Sorriso Sedutor

Este assassino é capaz de manipular e atrair suas vítimas com seu carisma e artigos de luxo. Uma pessoa que não saiba que o predador é na verdade um assassino fica desprevenida contra ele e sofre desvantagem em testes contra ele. Essa habilidade não depende apenas de atração romântica; o predador pode, por exemplo, atrair um acionista, levando-o para um quarto de hotel onde prometeu compartilhar informações valiosas.

Ações (2 Ações Padrões)

Navalha (Padrão) – Ataque corpo a corpo | +8 (3d6+2 de dano de Corte)

Machado (Padrão) – Ataque corpo a corpo | +10 (2d8+4 de dano de Corte)

Pistola Silenciada (Padrão) – Ataque à distância | +10 (2d10 de dano Balístico)

Aque Furtivo (Livre) – Uma vez por rodada, o predador causa +3d6 pontos de dano com ataques corpo a corpo, ou à distância em alcance curto, contra alvos desprevenidos ou que estejam flanqueando.

Guarda-Costas (Padrão) – O predador está sempre cercado por pessoas que manipulou ou comprou com seu dinheiro. Uma vez por cena, o predador chama 1d4+1 capangas que entram em cena no início da próxima rodada.

Caçador de Gente – VD 80 Comum

Pessoa – Médio

Um caçador de gente está além da convivência social. Seus métodos são brutais e grotescos. Sua sede de sangue não pode ser racionalmente controlada. Seus limites para conviver com outras pessoas são pequenos e sua natureza apontada como "monstruosa" faz com que se isole em casas de campo ou prédios abandonados.

Atributos

For +5 | Des +3 | Con +4 | Pod 0 | Int 0 | Sab 0 | Car -1

Sentidos

Iniciativa +3 | Percepção 5

Defesa

Passiva 14 | Fort +X, Ref +X, Von +X

Saúde

Pontos de Vida - 200 | Machucado - 100

Deslocamento - 9m (6q)

Perícias

Acrobacia +6, Atletismo +8 e Sobrevivência +3

Habilidades

Abrutalhado

Caçadores de gente são capazes de feitos físicos assustadores e, muitas vezes, considerados sobrenaturais. Um caçador pode usar itens que exigem as duas mãos com uma só, além de usar objetos para seres de tamanho Grande sem sofrer penalidades. Além disso, recebem RD 10/elemental enquanto estão machucados

Área de Caça

O caçador de gente sabe ser furtivo no ambiente isolado onde se esconde e caça, mesmo sendo corpulento e bruto. Determine a área de caça desse assassino (raio de 1km ao redor de sua morada). Nessa área, ele recebe vantagem em testes de perícia.

Faro para Humanos

Acostumado a caçar humanos, este assassino recebe duas vantagens em Sobrevivência envolvendo pessoas. Além disso, pode perceber a presença de humanos pelo olfato, como se tivesse faro.

Ações (2 Ações Padrões)

Pancada (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +10 (2d3+10 de dano de Impacto)

Machado (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +10 (2d8+10 de dano de Corte)

Motosserra (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +10 (3d6+10 de dano de Corte)

Ataque Furtivo (Livre) - Uma vez por rodada, o caçador de gente causa +4d6 pontos de dano com ataques corpo a corpo, ou à

distância em alcance curto, contra alvos desprevenidos ou que estejam flanqueando.

Imparável (Movimento) - O caçador de gente nunca para de caçar. Ele anula qualquer efeito que esteja reduzindo seu deslocamento. Se esse efeito tiver outras consequências, elas continuam se aplicando.

Assustar (Padrão) - O caçador faz um movimento assustador (como gritar, gargalhar, fazer sua motosserra roncar...). Ele causa 4d6 pontos de dano Mental em todas as pessoas e animais que possam vê-lo ou ouvi-lo em alcance curto (Vontade DT 10 reduz à metade).

Fatalidade (Padrão) - O caçador executa um único ataque de pancada. Se acertar, além do dano, o alvo também sofre um ferimento debilitante. Um ser só pode ser afetado por essa habilidade uma vez por cena.

Artista da Morte - VD 140 Desafio

Pessoa - Médio

Para este assassino, a morte é mais do que uma consequência da vida. É uma arte a ser dominada. Interrromper o trajeto de uma pessoa neste Universo é um ato técnico, meticuloso e que deve ser experienciado com atenção, tanto por ele quanto pela vítima, além de todas as pessoas que irão testemunhar sua obra quando verem-na nos jornais. Os artistas da morte não são combatentes, muitas vezes exercendo profissões comuns na sociedade. Seus métodos pedem tempo e não podem ser realizados em um local qualquer, pois até mesmo a cena do crime precisa ser perfeita.

Atributos

For 0 | Des +5 | Con 0 | Pod +1 | Int +2 | Sab +2 | Car +2

Sentidos

Iniciativa +9 | Percepção 11

Defesa

Passiva 14 | Fort +3, Ref +8, Von +3

Saúde

Pontos de Vida - 250 | Machucado - 125

Deslocamento - 9m (6q)

Perícias

Atuação +10, Enganação +6, Furtividade +9, Iniciativa +9 e Percepção +6

Habilidades

Matar é uma Arte

Este assassino faz de sua matança uma expressão artística que estuda com carinho. Para tal, ele pode usar Atuação no lugar de qualquer outra perícia para testes envolvendo mentes e corpos humanos. Por exemplo, pode usar Atuação, em vez de Medicina,

para fazer uma necropsia, ou no lugar de Diplomacia para persuadir. Além disso, se tiver algumas horas para analisar uma cena de crime ou vítima, pode substituir testes de Investigação por Atuação com bônus de +2. Essa técnica, mesmo vindo de fontes terríveis como assassinos em série, é invejada por departamentos de investigação, que muitas vezes usam artistas da morte presos como consultores para a captura de outros.

Cenas Imprevisíveis

A cena de crime deixada por um artista da morte nunca é fácil de se analisar. Se a intenção do artista era fazer parecer um acidente ou uma morte não relacionada com ele, todos os testes para adquirir pistas na cena do crime têm suas DT aumentada em +2. Por outro lado, se a intenção do artista é deixar sua marca, ele faz da cena uma experiência que perturba a mente humana. Qualquer um que veja a cena fica enjoado e se não sair dela imediatamente, sofre 4d8 pontos de dano Mental (Vontade DT 12 reduz à metade e evita a condição).

Ações (2 Ações Padrões e 1 Ação Injusta)

Bisturi (Padrão) – Ataque corpo a corpo | +12 (3d4+8 de dano de Corte)

Ataque Furtivo (Livre) – Uma vez por rodada, o artista da morte causa +7d6 pontos de dano com ataques corpo a corpo, ou à distância em alcance curto, contra alvos desprevenidos ou que esteja flanqueando.

Discurso Artístico (Padrão) – O artista da morte se volta para todos que possam ouvi-lo em alcance curto e justifica sua arte mortal com argumentos expressionistas, frases racionais e apontamentos niilistas que fazem pessoas de mente fraca encontrarem alguma justificativa plausível ou frase apaixonante em seu discurso. Pessoas afetadas sofrem 4d8 pontos de dano Mental e ficam alquebradas e frustradas (Vontade DT 12 reduz à metade e evita a condição frustrado). Uma mesma pessoa só pode ser afetada por essa habilidade uma vez por cena.

Nome da Anomalia - VD XXX Patamar

Pessoa – Tamanho

Lore

Atributos

For +X | Des +X | Con +X | Pod +X | Int +X | Sab +X | Car X

Sentidos

Iniciativa +X | Percepção X

Defesa

Passiva XX | Fort +X, Ref +X, Von +X

Saúde

Pontos de Vida – XXXX | Machucado - XXXX

Pontos de Poder – XXX

Imunidade - X

Resistência – X

Vulnerabilidade – Poder

Deslocamento – Xm (Xq), Xm

Perícias

Perícia XX

Habilidades

Nome

Descrição

Ações (X Ações Padrões e X Ação Injusta)

Atacar (Padrão) – Ataque XXX | +X (XdX de dano XXXX)

Animais

Esta seção apresenta as fichas de animais que podem representar perigos para os agentes, no campo ou na cidade. Alguns destes animais são específicos de certas regiões, mas podem ser encontrados fora de suas áreas normais como pets exóticos, animais de circo ou de laboratório, ou parte de um ritual complexo a ser executado por cultistas.

Cão de Guarda - VD 05 Lacaio

Animal - Médio

Cães treinados para guarda podem causar problemas para um grupo de agentes que precisa ser furtivo. Estas estatísticas podem ser usadas também para representar cães policiais.

Atributos

For +1 | Des +2 | Con +1 | Pod 0 | Int -1 | Sab 0 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +2 | Percepção 7 | Faro, visão na penumbra

Defesa

Passiva 5 | Fort 0, Ref +3, Von -4

Saúde

Pontos de Vida - 6 | Machucado - 3

Deslocamento - 12m (8q)

Perícias

Percepção +2

Ações (1 Ação Padrão)

Mordida (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +4 (1d6+2 de dano de Corte)

Derrubar (Livre) - Se o cão de guarda acertar um ataque de mordida, pode fazer a manobra derrubar (+4).



Enxame de Abelhas - VD 05 Lacaio

Animal (enxame) - Médio

Normalmente pacíficas, abelhas podem se tornar agressivas se sua colmeia for ameaçada. Encontradas principalmente em zonas rurais, abelhas podem estabelecer colmeias em parques e em casas abandonadas.

Atributos

For 0 | Des +1 | Con 0 | Pod +1 | Int 0 | Sab +1 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +1 | Percepção 6

Defesa

Passiva 5 | Fort -3, Ref +3, Von 0

Saúde

Pontos de Vida - 10 | Machucado - 5

Deslocamento - 9m (6q)

Habilidades

Enxame

Um enxame é uma aglomeração de seres que agem em conjunto. Em termos de regras, pode entrar no espaço ocupado por um ser. No fim do seu turno, o enxame causa 2d6 pontos de dano de Perfuração a qualquer ser em seu espaço automaticamente. Um enxame é imune a manobras de combate e efeitos que afetam apenas um ser e não causam dano e sofre apenas metade do dano de ataques com armas. Porém, sofre 50% a mais de dano por efeitos de área.

Zumbido Nauseante

Um ser que sofra dano do enxame de abelhas fica enjoado por 1 rodada (Fortitude DT 8 evita).

Enxame de Ratos - VD 05 Lacaio

Animal (enxame) - Médio

Ratos podem ser encontrados em quase todos os lugares habitados por humanos. Normalmente tímidos, podem se unir em perigosos enxames quando movidos por fome intensa ou por misteriosas energias paranormais.

Atributos

For 0 | Des +1 | Con 0 | Pod +1 | Int 0 | Sab +1 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +1 | Percepção 6

Defesa

Passiva 5 | Fort -3, Ref +3, Von 0

Saúde

Pontos de Vida - 10 | Machucado - 5

Deslocamento - 9m (6q)

Habilidades

Enxame

Um enxame é uma aglomeração de seres que agem em conjunto. Em termos de regras, pode entrar no espaço ocupado por um ser. No fim do seu turno, o enxame causa 2d6 pontos de dano de Perfuração a qualquer ser em seu espaço automaticamente. Um enxame é imune a manobras de combate e efeitos que afetam apenas um ser e não causam dano e sofre apenas metade do dano de ataques com armas. Porém, sofre 50% a mais de dano por efeitos de área.

Doença

Um ser que sofra dano do enxame de ratos contrai a doença febre hemorrágica (Fortitude DT 8 evita).

Cavalo - VD 10 Lacaio

Animal - Médio

Mesmo nos dias de hoje, cavalos são empregados em diversas situações. Na cidade, podem ser usados por forças policiais ou como animais de esportes e recreação. No campo, servem como meio de transporte e tração. Embora geralmente pacatos, são capazes de desferir chutes poderosos com seus cascos.

Atributos

For +2 | Des +1 | Con +2 | Pod 0 | Int -1 | Sab 0 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +5 | Percepção +2

Defesa

Passiva 8 | Fort +3, Ref 0, Von -3

Saúde

Pontos de Vida - 20 | Machucado 10

Deslocamento - 16,5m (llq)

Perícias

Sobrevivência +1

Habilidades

Montaria

Um personagem treinado em Adestramento pode usar um cavalo como montaria. Ele conta como um aliado que aumenta seu deslocamento para 15 e fornece uma ação de movimento extra por rodada (apenas para se deslocar).

Ações (1 Ação Padrão)

Cascos (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +5 (1d6+5 de dano de Impacto)

Macaco - VD 10 Comum

Animal - Médio

Os famosos primatas da floresta, podem ser perigosos em conjunto.

Atributos

For +2 | Des +2 | Con +1 | Pod 0 | Int -1 | Sab +1 | Car -1

Sentidos

Iniciativa +5 | Percepção 6

Defesa

Passiva 7 | Fort 0, Ref +5, Von -3

Saúde

Pontos de Vida - 20 | Machucado - 10
Deslocamento - 9m (6q), Escalada 9m (6q)

Perícias

Atletismo +5

Ações (1 Ações Padrões)

Murro (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +5 (1d8+2 de dano de Impacto)

Pedra (Padrão) - Ataque à distância curta | +5 (1d6+2 de dano de Impacto)

Javaporco - VD 15 Lacaio

Animal - Médio

Resultado do cruzamento de javalis com porcos domésticos, o javaporco se tornou uma praga em muitas regiões rurais. Um grupo de agentes investigando uma fazenda ou um esconderijo nos ermos pode ser surpreendido por estas criaturas vorazes e agressivas.

Atributos

For +3 | Des 0 | Con +2 | Pod 0 | Int 0 | Sab 0 | Car 0

Sentidos

Iniciativa 0 | Percepção 5 | Faro, visão na penumbra

Defesa

Passiva 7 | Fort 0, Ref +3, Von -3

Saúde

Pontos de Vida - 30 | Machucado - 15
Deslocamento - 12m (8q)

Habilidades

Ferocidade

Se o javaporco sofrer dano, recebe vantagem em testes de ataque e causa um dado de dano adicional em todas as rolagens de dano até o final da cena.

Ações (1 Ação Padrão)

Mordida (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +5 (1d10+5 de dano de Corte)

Mordida Final (Reação) - Quando é reduzido a 0 PV, o javaporco faz um ataque de mordida contra um oponente aleatório em seu alcance antes de morrer.

Lobo - VD 15 Lacaio

Animal - Médio

Os caçadores naturais nas florestas, uma grande cultura sobre ser solitário foi relacionada aos lobos, porém a verdade não poderia

ser mais diferente. Esses caninos sempre se encontram em grupos para caçar suas presas, as tão chamadas alcateias.

Atributos

For +2 | Des +3 | Con +1 | Pod 0 | Int -1 | Sab 0 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +3 | Percepção 0

Defesa

Passiva 8 | Fort +1, Ref +2, Von -3

Saúde

Pontos de Vida - 25 | Machucado 12

Deslocamento - 15m (1lq)

Perícias

Sobrevivência +1

Habilidades

Táticas de Alcateia

Quando flanqueia um inimigo, o lobo recebe vantagem no teste de ataque e causa +1d6 pontos de dano com sua mordida (além do bônus normal por flanquear, para um total de duas vantagens no ataque e +1d6 no dano).

Ações (1 Ação Padrão)

Mordida (Padrão) – Ataque corpo a corpo | +5 (1d6+3 de dano de Corte)

Derrubar (Livre) – Se o lobo acerta um ataque de mordida em um ser Médio ou menor, pode fazer a manobra derrubar (+5).

Jacaré – VD 20 Comum

Animal – Grande

Existem diversas espécies de jacarés, sendo que alguma podem ser encontradas até mesmo em áreas urbanas. A ficha a seguir representa um espécime grande, que pode ser perigoso para agentes.

Atributos

For +3 | Des +1 | Con +2 | Pod 0 | Int 0 | Sab 0 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +1 | Percepção 5 | Visão na penumbra

Defesa

Passiva 10 | Fort +6, Ref +2, Von -2

Saúde

Pontos de Vida - 60 | Machucado - 30

Pontos de Poder - XXX

Imunidade - X

Resistência - X

Vulnerabilidade – Poder

Deslocamento – 6m (4q), Natação 9m (6q)

Perícias

Furtividade +2 e Sobrevivência +3

Habilidades

Giro da Morte

Se o jacaré estiver agarrando um ser dentro da água e fizer a manobra agarrar novamente para causar, ele causa +2d8 pontos de dano.

Ações (1 Ação Padrão)

Mordida (Padrão) – Ataque corpo a corpo | +6 (1d8+5 de dano de Corte)

Cauda (Padrão) – Ataque corpo a corpo | +6 (1d10+3 de dano de Impacto)

Agarrão (Padrão) – Se o jacaré acertar um ataque de mordida em um ser Médio ou menor, pode tentar agarrar o alvo (+8).

Derrubar (Padrão) – Se o jacaré acertar um ataque de cauda em um ser Médio ou menor, pode tentar derrubar o alvo (+8).

Onça-Pintada – VD 20 Comum

Animal – Grande

O maior felino das Américas, a onça-pintada é o principal predador das selvas brasileiras. Embora dificilmente seja encontrada fora de seu território nativo, a onça pode ser um oponente mortal para agentes embrenhados em seu campo de caça.

Atributos

For +3 | Des +3 | Con +1 | Pod 0 | Int -1 | Sab 0 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +6 | Percepção 6

Defesa

Passiva 9 | Fort +3, Ref +5, Von +1

Saúde

Pontos de Vida - 70 | Machucado - 35

Deslocamento - 12m (8q); 6m (4q) escalar/nadar

Ações (2 Ações Padrões)

Mordida (Padrão) – Ataque corpo a corpo | +7 (1d8+5 de dano corte)

Garras (Padrão) – Ataque corpo a corpo | +8 (1d6+3 de dano corte)

Agarrão (Padrão) – Se a onça acertar um ataque de mordida em um ser Médio ou menor, ela pode tentar agarrar o alvo (+10).

Bute (Completa) - A onça faz uma investida e ataca com sua mordida e garras. Os dois ataques recebem a vantagem da investida, mas devem ser feitos contra o mesmo alvo.

Leão - VD 30 Comum

Animal - Grande

O assim chamado "rei das selvas", o leão é um dos maiores predadores das savanas africanas. Outrora comum em circos no Brasil, ainda pode ser encontrado em abrigos de animais selvagens ou em coleções (geralmente ilegais) de animais exóticos.

Atributos

For +3 | Des +2 | Con +2 | Pod 0 | Int -1 | Sab 0 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +5 | Percepção +2 | Faro, Visão na Penumbra

Defesa

Passiva 9 | Fort +2, Ref +6, Von -3

Saúde

Pontos de Vida - 95 | Machucado 47

Deslocamento - 12m (8q)

Perícias

Sobrevivência +1

Ações (2 Ações Padrões)

Garras (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +8 (1d6+4 de dano de Corte) | Crítico 9

Mordida (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +7 (1d8+4 de dano de Corte) | Crítico +2d

Rugido da Selva (Padrão) - Uma vez por cena, o Leão pode rugir fervorosamente, fazendo com que todos os seres em alcance curto fiquem abalados por 1d3+1 rodadas (Vontade DT 10 evita). Animais tem desvantagem neste teste.

T-Rex - VD 140 Desafio

Animal - Enorme

Embora esteja extinto, o tiranossauro rex foi o ápice dos predadores nas selvas a milênios atrás, porém hoje, apenas ossos de sua grandiosidade podem ser encontrados. Porém, o paranormal é estranho e talvez ainda existam alguns desses tiranos vivos.

Atributos

For +7 | Des 0 | Con +5 | Pod 0 | Int -1 | Sab +1 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +4 | Percepção 10

Defesa

Passiva 12 | Fort +8, Ref -1, Von +4

Saúde

Pontos de Vida - 300 | Machucado - 150

Resistência - Corte 10

Deslocamento - 12m (8q)

Perícias

Enganação +4 e Sobrevivência +5

Instintos Assassinos

Duas vezes por cena, o T-Rex pode escolher elevar o resultado de um teste de resistência em um nível.

Rei da Selva

O T-Rex possui Cura Acelerada 10/fogo.

Ações (2 Ações Padrões e 1 Ação Injusta)

Mordida Gigatonica (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +12 (3d10+7 de dano Perfurante) | Crítico 8/+3d

Agarrar (Livre) - Quando acerta uma taque de mordida, ele pode agarrar o alvo (+1G). Ele pode manter apenas um ser agarrado desta forma.

Engolir (Movimento) - O T-Rex pode fazer um teste de agarrar (+1G) contra um alvo que já esteja agarrando de tamanho grande ou menor. Se vencer, ele engole o alvo. Dentro do T-Rex, o alvo sofre 4d8+8 pontos de dano de impacto e 2d8+4 de dano químico no início de seus turnos (Fortitude DT 12 reduz a metade). Caso o T-Rex sofra 30 pontos de dano em um turno, ele vomita o ser. Caso um ser morra enquanto está sendo engolido, o T-Rex recupera 20 PV.

Usos de Ações Injustas - Uma vez por rodada, o T-Rex pode atacar com mordida com uma ação injusta.

Nome da Anomalia - VD XXX Patamar

Pessoa - Tamanho

Lore

Atributos

For +X | Des +X | Con +X | Pod +X | Int +X | Sab +X | Car X

Sentidos

Iniciativa +X | Percepção X

Defesa

Passiva XX | Fort +X, Ref +X, Von +X

Saúde

Pontos de Vida - XXXX | Machucado - XXXX

Pontos de Poder - XXX

Imunidade - X

Resistência - X

Vulnerabilidade - Poder

Deslocamento - Xm (Xq), Xm

Perícias	Ações (X Ações Padrões e X Ação Injusta)
Perícia XX	Atacar (Padrão) - Ataque XXX +X (XdX de dano XXXX)
Habilidades	
Nome	
Descrição	

Criando Ameaças

Embora o próprio livro forneça diversas ameaças, as vezes os próprios mestres ou jogadores querem criar ameaças para se divertir ou inserir em sua própria história. E, nem sempre, criar um inimigo é simples.

Por isso, neste capítulo haverá um guia de criação, elaborando de maneira a oferecer uma boa referência sobre cada parte da montagem, além de valores base para cada aspecto. Entenda que aqui não há regras, mas sim recomendações de como seguir esse processo que muitas vezes é importante, pois não há como formar um guia absoluto, diante os incontáveis fatores que afetam os combates, como o nível de conhecimento e experiência dos jogadores, quantidade de personagens e muito mais.

Passo 1 - Conceito

Antes de nos apressarmos, indo para parte sistemática de um ser, como os seus atributos e habilidades, é necessário pensar primeiro na sua base, no seu conceito. Porque exatamente esse ser é uma ameaça? Como ela é perigosa para o grupo em um todo? Ela é uma anomalia cruel ou uma pessoa com intenções malignas? Quais são as suas armas ou habilidades? Ela é capaz ou não de destruir tudo se quiser? Suas estratégias dentro de um combate?

Pergunte-se sobre as características dela e anote-as, para depois traduzir para o RPG. Boas ameaças podem ser descritas de maneira simples e efetiva, como *Terno Vermelho*, que é o “*maníaco por sangue, capaz de controlar e manipula-lo a seu favor, destruindo qualquer um que não aceite seus pactos*”. Embora seja resumido, ressalta a sua principal forma de destruição, que é o seu próprio sangue.

Um bom jeito de se criar anomalias é pensando na origem de como ela veio a aparecer e determinar seu elemento por conta dessa origem, já que cada elemento é responsável por uma coisa opressora em nosso mundo e esse elemento vai aprimorar as capacidades dessa anomalia. Outro fator importante é que quanto mais pesada e horrorosa a origem dessa anomalia for, mais forte ela será, então isso é algo importante de se ressaltar.

Outro fator importante é que, em sua maioria, ameaças irão aparecer uma vez ou poucas, precisando mostrar o máximo das suas capacidades em um único combate pois, normalmente, os personagens irão querer neutralizar a ameaça de uma vez. Priorize qualidade acima de quantidade, pois assim como um ser com poucas habilidades pode ficar sem graça, uma com muitas pode se tornar exageradamente complexa.

Além disso, pense no VD do ser visto que existem aqueles inimigos enfrentados em bandos, como anomalias menores, e aqueles que são feitos para o grupo enfrentar sozinho, como o *Emissário*, que é extremamente poderoso sozinho, assim necessitando de maneiras de se defender e muitos pontos de vida, para durarem contra um grupo inteiro.

Lembre-se de algo importante, também: anomalias são cruéis, selvagens e extremamente poderosas. Muitas vezes as histórias podem ser sobre impedir que uma anomalia anciã volte ao universo ao invés de lutar com ela diretamente. Agentes às vezes são derrubados facilmente por aquelas de nível mais alto, que são termidas por todos e enfrentadas apenas por aqueles que levam as suas capacidades ao máximo.

Passo 2 - Tamanho e Movimento

Com o conceito em mente, é necessário começar a montar a ficha de sua ameaça. Um ponto base embora nem sempre considerado, é o seu tamanho e a sua capacidade movimento.

O tamanho afeta, mecanicamente, no espaço que ela ocupa, no seu alcance natural e em combate, concedendo bônus em furtividade ou manobras de luta. O movimento também está ligado ao tamanho, pois normalmente seres maiores irão ter um deslocamento maior também, visto que o passo de um ser colossal leva muito mais longe do que o de um ser pequeno.

Primeiro, é necessário escolher entre uma das seis categorias de tamanho que são respectivamente, *minúsculo, pequeno, médio, grande, enorme e colossal*. Abaixo, há uma tabela com as propriedades de cada tamanho.

Tamanho de Seres			
Categoria de Tamanho	Exemplos	Espaço Ocupado / Alcance Natural	Modificador de Furtividade / Manobras
Minúsculo	Pombo, rato	1,5m ou 1q	+3/-3
Pequeno	Inseticídio, criança	1,5m ou 1q	+2/-2
Médio	Humano	1,5m ou 1q	0
Grande	Cavalo, destruidor	3m ou 4q	-2/+2
Enorme	Elefante, enganchado	4,5m ou 5q	-3/+3
Colossal	Baleia	9m ou 10q	-5/+5

Quando se diz sobre o espaço ocupado pelo ser, é relevante em mapas que usem o sistema de *grid*. Um ser que ocupe 3m, ocupa 3m x 3m, que se torna 2x2 quadrados em um mapa, visto que um quadrado é igual a 1,5m.

Após escolher o tamanho, resta apenas escolher a capacidade de movimento dele. Na próxima tabela, serão indicados valores padrões de movimento que contabilizam dois fatores: *tamanho da criatura e velocidade*. Mesmo dentro de uma categoria de tamanho igual, existem seres que são mais rápidos do que outras, e isso é comum.

Só tenha cuidado com os extremos, pois um movimento baixo é uma enorme desvantagem enquanto um movimento grande permite estratégias e dificulta o combate para aqueles com pouco alcance.

Outro fator importante, é que seres quadrúpedes normalmente conseguem se mover mais rapidamente do que bípedes. Anomalias com um corpo menos humano podem ter essa possibilidade.

Tabela de Movimento (Bípedes)

Tamanho	Lento	Normal	Rápido
Minúsculo	3 Metros	4,5 Metros	6 Metros
Pequeno	4,5 Metros	6 Metros	9 Metros
Médio	6 Metros	9 Metros	12 Metros
Grande	6 Metros	9 Metros	12 Metros
Enorme	9 Metros	12 Metros	15 Metros
Colossal	9 Metros	12 Metros	15 Metros

Tabela de Movimento (Quadrúpedes)

Tamanho	Lento	Normal	Rápido
Minúsculo	4,5 Metros	6 Metros	7,5 Metros
Pequeno	6 Metros	9 Metros	12 Metros
Médio	9 Metros	12 Metros	15 Metros
Grande	9 Metros	12 Metros	15 Metros
Enorme	12 Metros	15 Metros	18 Metros
Colossal	12 Metros	15 Metros	18 Metros

Como mencionado, as tabelas apresentam os valores padrões de movimento. Com base no valor de Destreza do ser, este movimento é aumentado, seguindo o padrão a seguir:

- **Um ser lento** recebe movimento adicional igual a 1,5m para cada ponto ímpar no modificador. *Por exemplo, com +3 teria 3 metros a mais e com +5 teria 4,5 metros a mais.*
- **Um ser normal** recebe movimento adicional igual a 1,5m multiplicado pelo seu modificador de destreza. *Por exemplo, com +3 teria 4,5 metros a mais e com +5 teria 7,5 metros a mais.*
- **Um ser rápido** recebe movimento adicional igual a 3m multiplicado pelo seu modificador de destreza. *Por exemplo, com +3 teria 9 metros e com +5 teria 15 metros a mais.*

Caso necessário, não é preciso seguir a referência completamente, podendo colocar valores de movimento menores do que seriam normalmente, adaptando para um combate focado em espaços menores e personagens com menos movimento.

Passo 3 – Nível de Desafio e Patamar

Com o conceito e as características base da ameaça escolhidos, é hora de decidir as métricas principais do seu poder, que são o **Valor de Desafio (VD)**. A partir de ambos os fatores é possível obter uma estimativa média do quanto perigosa o ser será para um grupo de personagens.

O Patamar define qual será o propósito do inimigo: *servir apenas como um lacaio descartável, um inimigo comum, um desafio notável ou uma calamidade absoluta?*

Uma vez que tenha definido o patamar, baseando-se no que foi explicado no início do livro, deve-se definir o VD, o qual é usado como uma referência diante o nível dos personagens:

- **Para um lacaio,** a VD significa que um personagem sozinho de nível igual a VD do inimigo é capaz de lidar com ele com certa facilidade. *Por exemplo, é esperado que um personagem NEX 5% consiga, sozinho, derrotar um lacaio de VD 5.*
- **Para um inimigo comum,** a VD considera que aproximadamente 2 personagens de NEX igual a VD do inimigo consiga lidar com um dele sem muitas dificuldades, embora raramente inimigos comuns estejam sozinhos, vindo em dupla ou trio, o que deve ser levado em conta na hora de balancear o encontro. *Por exemplo, um grupo de 2 personagens NEX 20% devem ser capazes de derrotar um inimigo comum de VD 40.*
- **Para um inimigo que seja um desafio,** a VD considera que em torno de 4 personagens de NEX igual a VD do inimigo passaria por um desafio considerável ao enfrentá-lo, mesmo estando sozinho. *Por exemplo, um grupo de 4 personagens de NEX 25% terá um bom desafio enfrentando um inimigo desse patamar com VD 100.*
- **Para um inimigo que seja uma calamidade,** a VD representa que até mesmo 6 ou mais personagens de NEX igual a VD do inimigo poderiam ser destruídos por ele, mesmo que lutando sozinho. São inimigos pensados para serem chefões de extrema importância e impacto, normalmente conseguindo causar destruição em grande escala, demonstrar grande letalidade e presença em combate. Enfrentar um inimigo desse patamar requer estratégia e posicionamento, ou simplesmente fugir para não serem mortos. *Por exemplo, até mesmo 6 personagens de NEX 99% poderiam ser mortos por uma calamidade de VD 400.*

Em suma, a VD é como o nível do ser, mas tendo seu significado modificador de acordo com o patamar. Porém, como dito, ambos são uma estimativa, a qual pode ser influenciada por muitas variáveis, como a quantidade de personagens do grupo, nível de poder deles – além do nível de personagens – aliados, ambientes e etc.

Passo 4 - Atributos de Combate

O próximo passo na criação é um dos mais importantes: definir os **atributos de combate** do inimigo. Os atributos de combate incluem *pontos de vida, dano médio, bônus em ataque e testes de resistência, classe de armadura* e vários outros fatores e números essenciais.

Todos os atributos de combate e seus valores são definidos a partir da VD do inimigo, possuindo uma tabela, que oferece a média de cada um deles com base em cada valor de desafio. Entretanto, **existe uma tabela para cada patamar**. Logo, um lacaio e uma calamidade da mesma VD terão uma grande diferença.

Algumas tabelas possuem limitações como, por exemplo, a tabela de calamidade que se inicia com VD 200, a qual é levada como um mínimo para a ameaça poder encaixar neste patamar.

Todos os valores são apenas uma média, podendo ser modificados livremente para se encaixar melhor em sua ideia. Entretanto, é recomendável não extrapolar muito, pois há o risco de criar um inimigo muito fraco ou muito forte para a sua VD.

A maneira mais fácil e prática de personalizar os valores é realizando uma troca entre eles, conforme o que é destaque do inimigo. Por exemplo, ao imaginar um inimigo que seja muito durável, você poderia aumentar o seu valor de vida como se fosse 1 ou 2 níveis de desafio acima, mas colocando algum outro valor como 1 ou 2 níveis abaixo, compensando um ponto mais forte por um ponto mais fraco.

Tabela e Referências - Lacaio

Um lacaio pode variar tanto de VD 20 até VD 200. Acima destes níveis de desafio, dificilmente haverá a possibilidade de um inimigo se encaixar como lacaio.

Ameaça Lacaio										
VD	Nível	Teste de Ataque	Dano p/ Ataque	PV	Defesa	Resistência Forte	Resistência Média	Resistência Fraca	Efeito Padrão (DT)	Presença Caótica
1	0%	1d10 + 4	3	5	4	1d10 + 2	1d10	1d10 - 4	4	-
5	5%	1d10 + 4	5	10	5	1d10 + 3	1d10	1d10 - 4	4	1d4 (2)
10	10%	1d10 + 5	8	20	6	1d10 + 3	1d10	1d10 - 3	5	1d6 (3)
15	15%	1d10 + 5	11	30	7	1d10 + 3	1d10	1d10 - 3	6	1d8 (4)
20	20%	1d10 + 6	14	40	8	1d10 + 4	1d10 + 1	1d10 - 2	7	1d10 (5)
25	25%	1d10 + 6	17	50	9	1d10 + 4	1d10 + 1	1d10 - 2	8	2d6 (6)
30	30%	1d10 + 7	20	60	10	1d10 + 4	1d10 + 2	1d10 - 1	9	3d4 (6)
35	35%	1d10 + 7	23	70	12	1d10 + 5	1d10 + 2	1d10 - 1	9	2d8 (8)
40	40%	1d10 + 8	26	80	14	1d10 + 5	1d10 + 2	1d10	10	3d4 (8)
45	45%	1d10 + 9	29	90	15	1d10 + 6	1d10 + 3	1d10	11	3d6 (9)
50	50%	1d10 + 10	32	100	16	1d10 + 6	1d10 + 3	1d10 + 1	12	3d8 (12)

Além dos atributos especificados na tabela, os outros seguem o padrão de:

- ❖ **Pontos de Atributo:** Todos os atributos de um lacaio se iniciam com 0, e pode-se distribuir uma quantidade de pontos entre eles igual a $2 + \frac{1}{5}$ por VD dividido por 5, até um máximo de +5. Também é possível reduzir um ponto de atributo para realocar em outro.
- ❖ **Pontos de Poder:** Normalmente um lacaio não possuirá pontos de poder, sem necessidade de administrá-los.
- ❖ **Perícias Dominadas:** Um lacaio pode ter uma perícia treinada dentro de VD 5 a 25 ou duas de VD 30 a 50. O bônus de uma perícia normal é o modificador de atributos dela; o de uma treinada é modificador de atributo dela + 2.
- ❖ **Iniciativa:** O bônus em Iniciativa de um lacaio é igual ao seu modificador de Destreza + Iniciativa se for treinado na perícia.
- ❖ **Percepção:** A atenção de um lacaio é igual a 5 + Sabedoria + Percepção se for treinado na perícia.
- ❖ **Resistências:** Um lacaio recebe resistência a 3 tipos de dano não elementais igual a seu valor de Constituição (mínimo é 0). Se for uma anomalia, recebe RD 5 ao seu elemento principal.

Normalmente um lacaio possuirá apenas uma ação padrão por turno, podendo ter no máximo duas, para o caso de VDs mais altas, mas com um dano reduzido. Quando se trata de habilidades, é comum que lacaios de VD 5 até 25 tenham apenas uma habilidade simples, enquanto de VD 30 até 50 possam ter duas, mas ainda se mantendo simples.

Tabelas e Referências - Comuns

Um inimigo comum pode variar tanto de VD 10 até VD 200, visto que pode se encaixar em diferentes níveis de poder, apenas não sendo muito apto a um combate sozinho.

Ameaça Comum

VD	Nível	Teste de Ataque	Dano p/ Ataque	PV	Defesa	Resistência Forte	Resistência Média	Resistência Fraca	Efeito Padrão (DT)	Presença Caótica
5	0%	1d10 + 4	6	20	6	1d10 + 5	1d10	1d10 - 3	5	-
10	5%	1d10 + 5	8	45	7	1d10 + 5	1d10	1d10 - 3	5	2d4 (4)
20	10%	1d10 + 5	11	70	8	1d10 + 5	1d10 + 1	1d10 - 3	5	2d6 (6)
30	15%	1d10 + 6	14	95	9	1d10 + 6	1d10 + 2	1d10 - 3	5	3d4 (6)
40	20%	1d10 + 6	17	120	10	1d10 + 6	1d10 + 2	1d10 - 2	6	3d6 (9)
50	25%	1d10 + 7	20	145	11	1d10 + 6	1d10 + 3	1d10 - 2	6	4d6 (12)
60	30%	1d10 + 7	23	175	12	1d10 + 7	1d10 + 4	1d10 - 1	7	4d6 (14)
70	35%	1d10 + 8	26	205	13	1d10 + 7	1d10 + 4	1d10 - 1	7	4d8 (18)
80	40%	1d10 + 8	29	235	14	1d10 + 7	1d10 + 5	1d10	8	4d8 (18)
90	45%	1d10 + 9	32	265	15	1d10 + 8	1d10 + 5	1d10	8	6d6 (21)
100	50%	1d10 + 10	36	290	16	1d10 + 8	1d10 + 6	1d10 + 1	9	6d6 (21)
110	55%	1d10 + 11	40	325	17	1d10 + 8	1d10 + 6	1d10 + 1	9	7d6 (24,5)
120	60%	1d10 + 12	44	360	18	1d10 + 9	1d10 + 7	1d10 + 2	10	6d8 (27)
130	65%	1d10 + 13	48	395	19	1d10 + 9	1d10 + 7	1d10 + 2	11	8d6 (28)
140	70%	1d10 + 14	52	430	20	1d10 + 10	1d10 + 8	1d10 + 2	12	8d6 (28)
150	75%	1d10 + 15	56	465	21	1d10 + 10	1d10 + 8	1d10 + 3	13	7d8 (31,5)
160	80%	1d10 + 16	61	505	22	1d10 + 11	1d10 + 9	1d10 + 3	14	7d8 (31,5)
170	85%	1d10 + 17	66	545	23	1d10 + 12	1d10 + 9	1d10 + 4	15	10d6 (35)
180	90%	1d10 + 18	71	590	24	1d10 + 13	1d10 + 9	1d10 + 4	16	8d8 (36)
190	95%	1d10 + 19	76	635	25	1d10 + 14	1d10 + 10	1d10 + 5	17	9d8 (40,5)
200	100%	1d10 + 20	81	700	26	1d10 + 15	1d10 + 10	1d10 + 5	18	10d8 (45)

Além dos atributos especificados na tabela, os outros seguem o padrão de:

- ❖ **Pontos de Atributo:** Todos os atributos de um inimigo comum se iniciam com 0, e pode-se distribuir uma quantidade de pontos entre eles igual a $3 + \frac{1}{10}$ por VD dividido por 10, até um máximo de +7. Também é possível reduzir um ponto de atributo para realocar em outro. Recebe +1 ponto de atributo nos VD 50, 100, 150 e 200.
- ❖ **Pontos de Poder:** Inimigos comuns podem ou não possuir pontos de poder, sendo opcional e complementar. Caso possuam, este valor é igual ao seu VD dividido por 5 e adiciona seu Poder em seus pontos.
- ❖ **Perícias Dominadas:** Um inimigo comum inicia com duas perícias treinadas e, nos VD 50, 100, 150 e 200, pode dominar mais uma a escolha. O bônus de uma perícia normal é o modificador de atributo dela; o de uma treinada é modificador de atributo dela + 3. A ameaça recebe +1 perícia treinada a cada valor de Inteligência ou Carisma que possuir.
- ❖ **Iniciativa:** O bônus em Iniciativa de um comum é igual ao seu modificador de Destreza + Iniciativa se for treinado na perícia. Aumenta esse bônus em +1 nos VD 100 e 200.
- ❖ **Percepção:** A percepção de um comum é igual a 5 + Sabedoria + Percepção se for treinado na perícia. Aumenta esse bônus em +1 nos VD 100 e 200.
- ❖ **Resistências:** Um inimigo comum recebe RD 5 + 5 de RD a cada 50 VD + seu valor de Constituição (mínimo 0) e pode aplicar essa resistência a 3 tipos de dano não elementais. Se for uma anomalia, recebe RD 10 + 5 a cada 50 VD ao seu elemento principal.

Normalmente uma ameaça comum irá iniciar com apenas uma ação padrão por turno, recebendo mais uma a partir dos VD 50, 80, 140 e 200. O aumento de ações padrões equivale a um aumento no dano e, também, em sua versatilidade do que realizar durante um turno.

Quando se trata de habilidades, uma ameaça comum pode receber de 1 a 2 por cada 50 VD. Logo, uma ameaça entre VD 5 a 50 poderia ter entre uma ou duas habilidades; uma ameaça de VD 60 a 100 poderia ter entre três ou quatro, e assim por diante, acompanhando também o aumento de ações por turno.

Tabelas e Referências – Desafios

Um inimigo que seja um desafio entre VD 100 até 400, possuindo apenas uma margem mínima para que possa se encaixar nesse patamar.

Ameaça Desafio

VD	Nível	Teste de Ataque	Dano p/ Ataque	PV	Defesa	Resistência Forte	Resistência Média	Resistência Fraca	Efeito Padrão (DT)	Presença Caótica
100	25%	1d10 + 10	22	200	10	1d10 + 7	1d10 + 2	1d10 - 2	8	5d6 (15)
120	30%	1d10 + 11	26	250	11	1d10 + 7	1d10 + 3	1d10 - 1	8	5d6 (15)
140	35%	1d10 + 12	30	300	12	1d10 + 8	1d10 + 3	1d10 - 1	8	5d8 (20)
160	40%	1d10 + 13	34	350	13	1d10 + 8	1d10 + 4	1d10	9	5d8 (20)
180	45%	1d10 + 14	38	400	14	1d10 + 9	1d10 + 4	1d10	9	7d6 (21)
200	50%	1d10 + 15	42	450	15	1d10 + 10	1d10 + 5	1d10 + 1	10	7d6 (21)
220	55%	1d10 + 16	47	500	16	1d10 + 10	1d10 + 6	1d10 + 2	11	8d6 (24)
240	60%	1d10 + 17	52	550	17	1d10 + 11	1d10 + 7	1d10 + 3	12	7d8 (28)
260	65%	1d10 + 18	57	600	18	1d10 + 12	1d10 + 8	1d10 + 4	13	9d6 (27)
280	70%	1d10 + 19	62	650	19	1d10 + 13	1d10 + 9	1d10 + 5	14	9d6 (27)
300	75%	1d10 + 20	67	700	20	1d10 + 14	1d10 + 10	1d10 + 6	15	8d8 (32)
320	80%	1d10 + 21	72	800	21	1d10 + 15	1d10 + 11	1d10 + 7	16	8d8 (36)
340	85%	1d10 + 22	77	900	22	1d10 + 16	1d10 + 12	1d10 + 8	17	10d6 (35)
360	90%	1d10 + 23	82	1000	23	1d10 + 17	1d10 + 13	1d10 + 9	18	9d8 (36)
380	95%	1d10 + 24	87	1100	24	1d10 + 18	1d10 + 14	1d10 + 9	19	10d8 (40)
400	99%	1d10 + 25	90	1200	25	1d10 + 20	1d10 + 15	1d10 + 10	20	12d8 (48)

Além dos atributos especificados na tabela, os outros seguem o padrão de:

- ❖ **Pontos de Atributo:** Todos os atributos de um inimigo desafio se iniciam com 0, e pode-se distribuir uma quantidade de pontos entre eles igual a $10 + 1$ por cada 20 VD, até um máximo de +9. Também é possível reduzir um ponto de atributo para realocar em outro. Recebe +3 pontos de atributos adicionais nos VD 160, 200, 260, 300, 360 e 400.
- ❖ **Pontos de Poder:** Normalmente um inimigo desafio sempre irá possuir pontos de poder, sendo este valor igual a sua VD dividido por 5 e depois multiplicado por 3 e adiciona o triplo do seu valor de Poder nos pontos.
- ❖ **Perícias Dominadas:** Um inimigo desafio inicia com duas perícias treinadas e, nos VD 160, 200, 260, 300, 360 e 400, pode dominar mais uma a escolha. O bônus de uma perícia normal é o modificador de atributo dela +1; o de uma treinada é modificador de atributo dela +4. Em VD 120, 240 e 360 pode escolher uma perícia treinada para ter um aumento de +2 no bônus. A ameaça recebe +2 perícias treinada a cada valor de Inteligência ou Carisma que possuir.
- ❖ **Iniciativa:** O bônus em Iniciativa de um desafio é igual ao seu modificador de Destreza + Iniciativa se for treinado nessa perícia. Aumenta o bônus em +1 nos VD 160, 200, 260, 300, 360 e 400.
- ❖ **Percepção:** A percepção de um inimigo desafio é igual a 5 + Sabedoria + Percepção se for treinado nessa perícia. Aumenta o bônus em +1 nos VD 160, 200, 260, 300, 360 e 400.
- ❖ **Resistências:** Um inimigo desafio recebe RD 10 e +5 nos VD 160, 270 e 360 e adiciona o valor de sua Constituição (mínimo 0) e pode aplicar essa resistência em 4 tipos de dano não elementais e +1 em 200 VD e 400 VD. Se for uma anomalia, recebe RD 10 + 10 a cada VD 50 ao seu elemento principal e metade desse valor em seu elemento secundário, se houver.

Normalmente um inimigo desafio irá iniciar com duas ações padrões por turno, recebendo mais uma a partir dos VD 160, 280 e 400. O aumento de ações equivale a um aumento no dano e, também, em sua versatilidade do que realizar durante um turno.

Além disso, uma ameaça desafio inicia com uma ação injusta, já explicada anteriormente no início do capítulo das ameaças. Em VD 300, recebe-se mais uma, totalizando duas ações injustas.

Quando se trata de habilidades, uma ameaça desafio pode receber de 1 a 2 a cada 50 VD. Logo, um inimigo de VD 160 poderia ter 3 a 4 habilidades; um de 240 poderia ter 5 a 6 e assim por diante, acompanhando o aumento de ações por turno. Entretanto, uma ameaça desafio recebe certas habilidades que são pelo seu patamar:

- ❖ **Cura Acelerada:** Uma ameaça desafio tem uma força e uma resistência tão absurda que regenera os seus ferimentos. No início de seu turno, a ameaça recupera pontos de vida igual a $5 + 5$ a partir dos VD 160, 280 e 400. Esse bônus pode ser aumentado caso coloque algum tipo de dano para negar a cura acelerada.
- ❖ **Resistência Absoluta:** Uma ameaça que seja um desafio pode se forçar a resistir melhor diante um efeito nocivo. Uma quantidade de vezes igual a $2 + 1$ nos VD 200, 300 e 400, ele pode escolher elevar o resultado de um teste de resistência em um nível.

Essas habilidades são especialmente importantes para aumentar a durabilidade de uma ameaça já que normalmente não estará enfrentando apenas um personagem.

Tabelas e Referências - Calamidades

Uma ameaça que seja visto como uma calamidade pode variar de VD 200 até VD 600 ou além, em casos especiais. Pensados para serem extremamente poderosos, letais e até mesmo injustos, servindo como um desafio para vários personagens.

Ameaça Calamidade

VD	Nível	Teste de Ataque	Dano p/ Ataque	PV	Defesa	Resistência Forte	Resistência Média	Resistência Fraca	Efeito Padrão (DT)	Presença Caótica
200	50%	1d10 + 12	45	600	15	1d10 + 7	1d10 + 5	1d10 + 3	15	8d6 (18)
220	55%	1d10 + 13	50	700	16	1d10 + 8	1d10 + 6	1d10 + 4	16	9d6 (4)
240	60%	1d10 + 13	55	800	17	1d10 + 9	1d10 + 7	1d10 + 5	17	8d8 (6)
260	65%	1d10 + 13	60	900	18	1d10 + 10	1d10 + 8	1d10 + 6	18	10d6 (6)
280	70%	1d10 + 14	65	1000	19	1d10 + 11	1d10 + 9	1d10 + 7	19	10d6 (9)
300	75%	1d10 + 15	70	1100	20	1d10 + 12	1d10 + 10	1d10 + 8	20	9d8 (12)
320	80%	1d10 + 16	75	1200	21	1d10 + 13	1d10 + 11	1d10 + 9	21	9d8 (14)
340	85%	1d10 + 17	80	1300	22	1d10 + 14	1d10 + 12	1d10 + 10	22	12d6 (18)
360	90%	1d10 + 18	85	1400	23	1d10 + 15	1d10 + 13	1d10 + 11	23	10d8 (18)
380	95%	1d10 + 19	90	1500	24	1d10 + 16	1d10 + 14	1d10 + 12	24	11d8 (21)
400	99%	1d10 + 20	95	1600	25	1d10 + 17	1d10 + 15	1d10 + 13	25	12d8 (21)
420	99%	1d10 + 21	100	1750	26	1d10 + 18	1d10 + 16	1d10 + 14	26	10d10 (50)
440	99%	1d10 + 22	105	1900	27	1d10 + 19	1d10 + 17	1d10 + 15	27	10d10 (50)
460	99%	1d10 + 23	110	2050	28	1d10 + 20	1d10 + 18	1d10 + 16	28	13d8 (52)
480	99%	1d10 + 24	115	2200	29	1d10 + 21	1d10 + 19	1d10 + 17	29	13d8 (52)
500	99%	1d10 + 25	120	2350	30	1d10 + 22	1d10 + 20	1d10 + 18	30	11d10 (55)
520	99%	1d10 + 26	125	2500	31	1d10 + 23	1d10 + 21	1d10 + 19	31	10d12 (60)
540	99%	1d10 + 27	130	2650	32	1d10 + 24	1d10 + 22	1d10 + 20	32	11d12 (66)
560	99%	1d10 + 28	140	2800	33	1d10 + 25	1d10 + 23	1d10 + 21	33	12d12 (72)
580	99%	1d10 + 29	150	2950	34	1d10 + 26	1d10 + 24	1d10 + 22	34	5d20 (50)
600	99%	1d10 + 30	150	3000	35	1d10 + 27	1d10 + 25	1d10 + 23	35	2d100 (100)

Além dos atributos especificados na tabela, os outros seguem o padrão de:

- ❖ **Pontos de Atributo:** Todos os atributos de um inimigo calamidade se iniciam com 1, e pode-se distribuir uma quantidade de pontos entre eles igual a $15 + \frac{1}{2} \text{VD}$ por cada 20 VD, até um máximo de $+10$. Também é possível reduzir um ponto de atributo para realocar em outro. Nos VD 280, 360, 400, 480 e 600 recebe-se 7 pontos adicionais para distribuir.
- ❖ **Pontos de Poder:** Normalmente um inimigo calamidade sempre irá possuir pontos de poder, sendo este valor igual dividido por 5 e depois multiplicado por 4 e adiciona o quíntuplo do seu valor de Poder nos pontos.
- ❖ **Perícias Dominadas:** Um inimigo calamidade inicia com três perícias treinadas e nos VD 240, 300, 340, 400, 440, 500, 540 e 600, pode dominar mais uma a escolha. O bônus de uma perícia normal é o modificador de atributo dela + 2; o de uma treinada é o dobro do modificador de atributo dela + 5. Em VD 120, 240 e 360 pode escolher uma perícia treinada para ter um aumento de +3 no bônus. A ameaça recebe +2 perícias treinada a cada valor de Inteligência ou Carisma que possuir.
- ❖ **Iniciativa:** O bônus em Iniciativa de um inimigo calamidade é igual ao seu modificador de Destreza + Iniciativa se for treinado na perícia. Aumenta o bônus em +1 nos VD 240, 300, 340, 400, 440, 500, 540 e 600.
- ❖ **Percepção:** A percepção de um inimigo calamidade é igual a $5 + \text{Sabedoria} + \text{Percepção}$ se for treinado na perícia. Aumenta o bônus em +1 nos VD 240, 300, 340, 400, 440, 500, 540 e 600.

- ❖ **Resistências:** Um inimigo calamidade recebe RD 15 e +5 nos VD 260, 360, 400 e 560 e adiciona o valor de sua Constituição (mínimo 0) e pode aplicar essa resistência em 5 tipos de dano não elementais e +2 em 400 VD e 600 VD. Se for uma anomalia, recebe RD 20 + 15 a cada VD 50 ao seu elemento principal e metade desse valor em seu elemento secundário, se houver.

Normalmente, uma ameaça do patamar de calamidade irá iniciar com três ações padrões por turno, recebendo mais uma a partir dos VD 280 e 400, até um máximo de cinco ações padrões. O aumento de ações equivale a um aumento no dano e, também, em sua versatilidade do que realizar durante um turno.

Além disso, uma ameaça calamidade inicia com duas ações injustas. No VD 400 e 600, recebe-se mais uma, totalizando até quatro ações injustas.

Quando se trata de habilidades, uma ameaça calamidade pode receber 1 a 2 por cada 60 VD, então uma ameaça 280 VD teria de 3 a 4 habilidades, uma ameaça 380 teria de 5 a 6 e assim por diante. Entretanto, uma ameaça calamidade recebe certas características que são inatas de seu patamar:

- ❖ **Cura Acelerada:** Uma ameaça calamidade tem uma força e uma resistência tão absurda que regenera os seus ferimentos. No início de seu turno, a ameaça recupera pontos de vida igual a $10 + 10$ a partir dos VD 260, 380, 520 e 600. Esse bônus pode ser aumentado caso coloque algum tipo de dano para negar a cura acelerada.
- ❖ **Resistência Absoluta e Primordial:** Uma ameaça que seja um desafio pode se forçar a resistir melhor diante um efeito nocivo. Uma quantidade de vezes igual a $4 + 1$ nos VD 300, 400, 500 e 600, ele pode escolher elevar o resultado de um teste de resistência em um nível. Além disso, existe a resistência primordial, que faz com que um teste de resistência seja automaticamente um sucesso crítico, a qual pode ser usada uma quantidade de vezes igual a $2 + 1$ nos VDs 400 e 600.

As calamidades são extremamente poderosas, a mera presença de uma delas é suficiente para fazer com que até o mais experiente agente se arrependa de estar vivo. Uma história normalmente pode envolver em evitar que uma dessas calamidades sequer apareça ou acalma-la de alguma forma. Além disso, são injustas, então o único jeito de batalhar contra elas é sendo injusto também, itens, estratégias imorais são a única forma de ganhar!

Passo 5 – Ações e Habilidades

Após definir os atributos e estatísticas das ameaças, resta um único passo, definir as suas ações e habilidades da ameaça, as quais canalizam seus atributos e os colocam em prática.

As ações representam tudo aquilo que uma ameaça é capaz de realizar dentro do combate, podendo variar desde ataques até ações de suporte, para auxiliar outra ameaça no campo. O tipo mais comum de ação são os ataques.

Na tabela de atributos de combate, é possível encontrar o dano médio que um ataque de uma ameaça causa, o qual deve ser traduzido para dados. Para isso, é necessário realizar um cálculo para as rolagens, alcançando uma média igual ou próxima da apresentada na tabela, o que pode ser simplificada por sites. Entretanto, para simplificar, existe uma tabela com referências de valores de dados para cada dano por ataque presente no guia de criação.

O dano dos ataques considera que são ataques direcionados contra um único alvo, além de não causarem condições. Para aplicar essas especificações, deve-se seguir este padrão.

- ❖ **Um ataque em área ou que afete mais de um alvo**, tem o seu dano reduzido em 1/3. Então, um ataque cujo dano médio seria 50, ao ser transformado em área, passará a causar 34.
- ❖ **Caso um ataque inflija condições**, é necessário reduzir o dano de acordo com o nível de condição causada: *para causar condição fraca, reduz-se o dano para o de um VDs abaixo; para uma média, duas VDs abaixo; para um forte, três VDs abaixo; para uma extrema, cinco VDs abaixo.* Também é necessário que gaste uma quantidade de Pontos de Poder igual a quantos VD abaixo o dano foi reduzido. *Se for uma condição média, gasta 2 PP naquele ataque.*

Também é possível realizar outras modificações, de acordo com sua vontade.

Além de ações de dano, é possível criar ações de cura, as quais possuem um padrão para o quanto é curado e para o custo:

- ❖ **Uma ação de cura recupera** pontos de vida igual ao VD da ameaça dividido por 10.
- ❖ **O custo de uma ação de cura** é igual a 3 PP. Pode dobrar ou triplicar essa cura gastando 6 PP ou 9 PP respectivamente.

Normalmente uma ameaça possui apenas uma quantidade limitada de ações que pode realizar dentro de seu turno, mas não há nenhuma limitação quanto às opções de ação, podendo possuir várias dentro de sua ficha.

Além das ações padrões, um inimigo sempre possuirá uma ação de movimento e reação dentro de seus turnos.

Com os ataques montados, resta definir as habilidades. Uma habilidade é um traço passivo ou ativo do inimigo, o qual se mantém sempre em seu arsenal. Alguns exemplos são auras aterradoras, peculiaridades em seus ataques ou ações e habilidades passivas.

Dados para Ataques

Nesta seção é possível encontrar um valor em dados para cada média de dano por ataque apresentada nas tabelas do guia de criação.

Dados para Ataques - Lacaios

VD	Dano Médio por Ataque	Dados de Dano
1	3 de Dano	1d3+1
5	5 de Dano	1d6+2
10	8 de Dano	1d6+5
15	11 de Dano	2d6+4
20	14 de Dano	2d8+5
25	17 de Dano	2d10+6
30	20 de Dano	2d10+9
35	23 de Dano	2d12+10
40	26 de Dano	3d8+13
45	29 de Dano	3d10+13
50	32 de Dano	4d8+14

Dados para Ataques - Comuns

VD	Dano Médio por Ataque	Dados de Dano
5	4 de Dano	1d6+1
10	6 de Dano	1d8+2
20	8 de Dano	1d10+3
30	10 de Dano	2d6+4
40	12 de Dano	2d8+4
50	14 de Dano	2d10+4
60	18 de Dano	2d10+6
70	21 de Dano	3d8+7
80	24 de Dano	3d10+7
90	27 de Dano	3d10+10
100	30 de Dano	4d8+12
110	33 de Dano	4d10+11
120	37 de Dano	4d12+11
130	48 de Dano	5d8+26
140	52 de Dano	5d8+30
150	56 de Dano	5d8+34
160	61 de Dano	5d10+34
170	66 de Dano	5d10+39
180	71 de Dano	6d10+38
190	76 de Dano	6d10+43
200	81 de Dano	6d12+42

Dados para Ataques - Desafios

VD	Dano Médio por Ataque	Dados de Dano
100	17 de Dano	2d10+6
120	20 de Dano	2d12+7
140	24 de Dano	3d10+7
160	27 de Dano	3d12+8
180	30 de Dano	4d8+12
200	33 de Dano	4d8+15
220	35 de Dano	4d10+13
240	39 de Dano	4d12+13
260	42 de Dano	5d10+15
280	45 de Dano	5d12+15
300	49 de Dano	6d10+16
320	52 de Dano	6d10+19
340	55 de Dano	6d10+22
360	58 de Dano	6d12+22
380	61 de Dano	7d10+23
400	63 de Dano	7d10+25

Dados para Ataques - Calamidades

VD	Dano Médio por Ataque	Dados de Dano
200	45 de Dano	4d10+23
220	50 de Dano	4d12+24
240	55 de Dano	5d10+28
260	60 de Dano	5d10+33
280	65 de Dano	5d12+33
300	70 de Dano	6d10+37
320	75 de Dano	6d12+36
340	80 de Dano	6d12+41
360	85 de Dano	7d10+47
380	90 de Dano	7d10+52
400	95 de Dano	7d12+50
420	100 de Dano	8d10+56
440	105 de Dano	8d10+61
460	110 de Dano	8d12+58
480	115 de Dano	8d12+63
500	120 de Dano	9d10+71
520	125 de Dano	9d10+76
540	130 de Dano	9d12+72
560	140 de Dano	10d12+75
580	150 de Dano	12d10+84
600	150 de Dano	12d10+84

Ações de Campo

Dentro das batalhas, é comum que a seguinte situação ocorra: Os personagens e a ameaça iniciam a cena de combate um pouco distante um dos outros, ambos usam seus deslocamentos para se aproximarem e iniciam os ataques, até morrerem... e fim! Sem movimentação, sem andar para os lados e para os outros pois não existe um incentivo real de fazer isso em meio ao combate, já que pode ser punitivo sofrer algum ataque de oportunidade.

A movimentação é algo pouco usado no combate naturalmente, e isso não necessariamente é um problema se o mestre e os jogadores não se importarem de ficar parados no combate, porém, existe um método de mudar isso, para adicionar dinamismo aos combates e estratégica aos jogadores, um novo tipo de ação que pode ser usada por ameaças para adicionar mais mecânicas ao campo de batalha.

Porque usar as Ações de Campo

Ações de Campo tem o objetivo de fazer com que os combates sejam mais diversos, dinâmico e épico, colocando estratégica e objetivos secundários em meio a ele. Eles mudam a perspectiva do objetivo dos jogadores de "caso o maior número de dano à ameaça" para um objetivo completamente diferente, deixando as batalhas mais interessantes e mudando o estilo de jogatina e fazer os inimigos se tornarem mais ameaçadoras, como um encontro de "chefão" nos videogames. O seu grupo deve usar as Ações de Campo se:

- Você e seus jogadores estão acostumados as mecânicas normais de um combate e estão prontos para adicionar uma nova mecânica.
- Você acredita que as lutas sempre vão em direção a algo estático, onde a movimentação é uma pequena fração no combate, onde a maioria dos turnos podem ser simplificados a uma corrida para infligir dano e nada mais.
- Você está com dificuldade em desafiar seus jogadores, já que muitas vezes eles simplesmente dão um jeito de lidar com seus ataques e efeitos de forma fácil.
- Você e seus jogadores se sentem entediados quando se encontram em combates, achando-os muito lentos, repetitivos ou parecidos em um geral.

- Você está encontrando um jeito de fazer uma "batalha de chefe" parecer mais legal do que as outras batalhas.

Como as Ações de Campo funcionam

As ações de campo consistem em duas fases.

Um Aviso, onde a ação de campo se inicia. O aviso não causa nenhum efeito ou dano. Na verdade, ele é uma dica para os jogadores tentarem desvendar o que a Ação de Campo irá fazer quando chegar em sua resolução e como parar.

A Resolução, quando a Ação de Campo finaliza. Se os personagens não conseguiram neutralizar ou mitigar a Ação de Campo, o efeito da ação irá acontecer nessa parte.

As Ações de Campo podem ser neutralizadas, anulando totalmente o efeito que iria acontecer em sua etapa de resolução, ou mitigadas, como um efeito atingir alguém que consiga resistir ou acertar menos alvos. A parte de Aviso é para que os jogadores consigam desvendar como lidar com a ação antes que ela chegue em sua Resolução. Se os personagens não conseguirem neutralizar ou mitigar a Ação de Campo, ela simplesmente acontece como padrão.

No combate. As Ações de Campo iram iniciar com o Aviso no final do turno da ameaça e chegar em sua Resolução no início do próximo turno da ameaça. Os jogadores tem todos os turnos possíveis para lidar com a Ação de Campo.

Por exemplo, no fim do início do turno da ameaça, eles conjuraram três círculos que ficam a deriva no campo de batalha. Os círculos brilham levemente com energia elemental, e alguns sigilos brilham, formando a silhueta de outra anomalia, mas parecem que a terra que fica por cima deles enfraquece levemente esses sigilos. *Isso faz parte do Aviso da Ação de Campo.*

Pelo menos um ser deve ficar em cima dos círculos para parar a conjuração. Quando eles ficam em cima deles, os círculos ficam escuros e param de concentrar energia.

No começo do próximo turno da ameaça, se nenhum ser ficar em cima de um círculo de conjuração, três anomalias são conjuradas para ajudar a ameaça. Se um ser está em cima de um dos círculos, apenas duas anomalias são conjuradas, se tiver dois seres em cima

de dois círculos, apenas uma anomalia é conjurada e por fim, se todos os três círculos estão com alguém em cima, nenhuma anomalia é conjurada, sendo completamente neutralizada. *Essa é a Resolução da Ação de Campo.*

Então para resumir:

1. No fim do turno de uma ameaça, ela inicia um Aviso e inicia a Ação de Campo.
2. Os jogadores devem descobrir um jeito de neutralizar ou mitigar a ação antes do inicio do próximo turno da ameaça.
3. No inicio do próximo turno da ameaça, a Resolução da Ação de Campo acontece.

Dependendo da ação dos jogadores, a Ação de Campo ativa, ou é mitigada, ou é neutralizada.

É recomendado dar para suas ameaças duas Ações de Campo para que ela mude para cada turno. As Ações de Campo não foram pensadas para serem dadas para ameaças que não são "chefes". É recomendado que apenas uma ameaça possua Ações de Campo em uma batalha, pois duas ou mais vão aumentar e muito a dificuldade.

Dano de acordo com a VD e Testes de Resistência

Já que várias Ações de Campo causam dano, essa regra é intencionada para que você as coloque em ameaças que já existem ou as que criou, o dano depende da ameaça. Como padrão, a Ação de Campo causa dano igual ao ataque ou efeito que causa mais dano da ameaça de sua ficha padrão e a DT é igual a DT de sua VD, usando a tabela de criação de ameaças como padrão.

Ações de Campo

Aqui está uma lista de Ações de Campo que as ameaças podem usar. Por conta do dano causado e a DT envolvida na Ação de Campo depende das habilidades e da VD da ameaça, qualquer Ação de Campo da lista funciona para qualquer ameaça.

Você pode então, concentrar em como você quer que uma ameaça fique, e os efeitos que você quer que a ameaça seja capaz de criar, dependendo se o dano ou dificuldade pareça correto com a luta.

Algumas Ações de Campo já são resolvidas por quebrar a concentração do chefão. O ponto das Ações de Campo não são parar seus jogadores de causar dano, mas mudar o foco deles de fazer *apenas* isso e ficando parados pela luta inteira. É

recomendado misturar ações de campo que forcem os jogadores a se mover, atrasar suas ações, ou apenas não atacar para poderem mitigar ou neutralizar ao invés de quebrar a concentração. Muitas das mesmas Ações de Campo podem parecer que são um obstáculo para a diversão dos jogadores ao invés de uma mecânica para ajudar as batalhas a ficarem mais épicas.

A não ser que seja especificado, o tipo de dano que uma Ação de Campo causa é de acordo com o mestre é da arma da ameaça. Um gigante segurando um grande taco de madeira vai causar dano de Impacto enquanto faz a Ação de Campo de Corte, onde um demônio fazendo a mesma ação com uma arma flamejante vai causar dano de fogo. Use tipos de dano diferentes para a Ação de Campo se tornar mais única para a ameaça lhe usando.

Todas as Ações de Campo são apresentadas da mesma forma: primeiro o Aviso, depois a condição para mitigar ou neutralizar, e então a Resolução. Para facilitar a leitura, a ameaça realizando a Ação de Campo vai ser referida como o "chefão".

Listo de Ações

Conjurar ameaças

Aviso. Três círculos de conjuração de 1,5m de diâmetro aparecem no campo de batalha e uma silhueta de uma ameaça começa a coexistir nele.

Neutralização. Se algum ser pisar no círculo, a ameaça não pode ser conjurada.

Resolução. Se não for neutralizada, para cada círculo que não possuía ninguém em cima, uma ameaça é conjurada.

Corte

Aviso. O chefão levanta a sua arma, se preparando para fazer um golpe devastador em qualquer ser na frente dele. Quando algum ser causa dano no chefão, o chefão vira na direção do ser que o atacou, mudando a área de efeito do Corte.

Mitigação. Os jogadores devem escolher um personagem que seja mais resistente para segurar o ataque até que passe o turno do chefão para garantir que o chefe o ataque, ou um duelista a distância ataque o chefão por ultimo enquanto os outros personagens se movem para fora da área de efeito do Corte. Eles também podem fazer com que um especialista ataque, sai da perto sem causar ataques de oportunidade, e corra para longe do chefão.

fazendo com que o chefe de alvo no especialista que já saiu da área de efeito do Corte.

Resolução. Se não for mitigado, o Corte do chefe tem uma área tem um cone de 3m na direção que o chefe está olhando (Reflexos reduz à metade).

Dança Macabra

Aviso. O chefão começa a performar uma dança. Enquanto os personagens vêm os movimentos de encantamento, enquanto sintam um desejo forte de se juntar a eles.

Neutralização. Os personagens precisam quebrar a concentração do chefão enquanto ele dança como quebrariam a concentração de um poder. Alternativamente, os jogadores

Resolução. Se não for neutralizado, todos os seres hostis contra o chefão irão sentir os efeitos irresistíveis do poder para dançar até o fim de seus próximos turnos, perdendo a ação.

Encantamento

Aviso. O chefão entra em um estado de concentração profunda e começa a cantar uma melodia. Quanto mais a melodia continua a chegar nos ouvidos dos seres que conseguem ouvir, eles vão se perdendo, desenvolvendo um tom de camaradagem com o chefão.

Neutralização. Os personagens devem quebrar a concentração do chefe com a melodia assim como quebrariam uma concentração de um poder. Alternativamente, os personagens podem usar algum poder para silenciar o chefão, impedindo de murmurar sua melodia.

Resolução. Se não for neutralizado, o ser com menor valor de Sabedoria e consegue ouvir a música se torna fascinado com a melodia, podendo fazer um teste de Vontade no fim de seus turnos para escapar da condição.

Erução

Aviso. O chefão soca o chão com todas as suas forças, e começa a aparecer algumas rachaduras do impacto. A energia brilha passando entre essas rachaduras enquanto escapam do epicentro do impacto, enquanto começa a formar mais e mais poder. Mais perto que um ser esteja da energia, mais e mais a energia parece ser, enquanto o chão treme.

Mitigação. Os jogadores devem se mover o mais longe possível da direção do impacto para reduzir o dano que sofrem até o chão finalmente entrar em erupção.

Resolução. O chão rompe, consumindo o campo de batalha com uma explosão de energia, os efeitos sendo mais ou menos letais dependendo do quanto perto um ser está do impacto. Personagens adjacentes sofrem o dano total. Personagens em alcance curto devem fazer um teste de Reflexos, tomando metade num sucesso e inteiro se falharem. Personagens em alcance médio devem fazer um teste de Reflexos, tomando nenhum dano em um sucesso e metade em uma falha. Personagens em alcance longo não sofrem dano.

Ilusão Perfeita

Aviso. O chefão cria três cópias ilusórias de si mesmo no campo. Essas cópias ilusórias começam a juntar energia elemental nas palmas, se preparando para atacar.

Neutralização. As cópias ilusórias usam os mesmos atributos e a Defesa que o chefão, mas possuem apenas 1 PV. Os personagens devem causar dano nas cópias ilusórias para destruí-las antes do turno do Chefão.

Resolução. Se não for neutralizada, cada cópia ilusória irá fazer um ataque contra um ser. O ataque é um ataque que o chefão possui em sua ficha, ao invés de ser o dano padrão de Ações de Campo.

Olho do Furacão

Aviso. O chefão começa a gerar um vento massivo que inicia um vórtex em si mesmo. O vento parece acelerar em uma velocidade surpreendente, e logo os personagens os sentem perdendo a postura, sendo puxados não para fora, mas sim para dentro. O único lugar que parece onde o vento não parece crescer em força é diretamente perto do chefão, que parece ser o centro do vórtex.

Mitigação. Os personagens devem mover o mais perto possível do chefão para reduzir o dano sofrido quando o vórtex finalmente se torna um furacão.

Resolução. O vórtex se torna um furacão, arrastando tudo no campo de batalha em um campo de ventania mortal. Os efeitos são mais ou menos letais, dependendo do quanto longe um ser está do chefão. Um ser que está a alcance longo do chefão sofre dano total. Um ser que está em alcance médio do chefão deve fazer um teste

de Reflexos, sofrendo metade do dano em um sucesso e dano total em uma falha. Um ser que está em alcance curto do chefão deve fazer um teste de Reflexos, sofrendo nenhum dano em um sucesso e metade do dano em uma falha. Um ser adjacente não sofre nenhum dano.

Olhar Observador

Aviso. O chefão abre os olhos, e uma energia elemental maligna se junta como um ponto de luz dentro da pupila deles. Quando ele olha para algum ser, o mesmo sente algo morrendo dentro dele.

Neutralização. Os jogadores devem se esconder do chefão para que não possam ser vistos quando chegar na Resolução. Eles devem usar o campo para bloquear a linha de visão, usar a ação de esconder-se, ou até mesmo conjurar poderes como Escuridão para bloquear a linha de visão do chefão.

Resolução. Se não for neutralizado, todos os seres que o chefão pode ver ficam apavorados. Eles podem fazer um teste de Vontade no fim de seus turnos para tirar a condição.

Raio

Aviso. O chefe começa a juntar muita energia elemental em uma esfera na palma de sua mão. Quando algum ser causa dano no chefão, o chefão vira na direção do ser que o atacou, mudando a área de efeito do Raio.

Mitigação. Os jogadores devem escolher um personagem que seja mais resistente para segurar o ataque até que passe o turno do chefão para garantir que o chefe o ataque. Os jogadores tem de ficar cientes de seus posicionamentos para que não sejam acertados dentro da área de efeito do Raio.

Resolução. Se não for mitigado, o chefão faz com que um raio de 1,5m de comprimento e 18m de largura na direção que o chefão está olhando (Reflexos reduz à metade).

Retirada Estratégica

Aviso. O chefão começa a se concentrar em um poder enquanto toda sua forma começa a desmaterializar na frente dos olhos dos personagens.

Neutralização. Os jogadores devem quebrar a concentração do chefão como quebrariam uma concentração de um poder.

Resolução. Se não for neutralizada, o chefão é teletransportada para fora para uma localização de sua escolha, escapando da batalha para viver outro dia.

As Verdades Absolutas

Ainda é um mistério o porque exatamente o Inexistente se atrela ao Universo e gera os monstros horríveis conhecidos como anomalias. Mesmo que existam teorias sobre o motivo ser apenas para instaurar o Caos dentro de nosso mundo, ações feitas pelo próprio Mundus já provaram o contrário, existe um motivo a mais em cima de tudo isso que as pessoas são incapazes de enxergar no pequeno escopo que possuem.

Mas algo além das anomalias existem nelas próprias, regras que desafiam até mesmo as capacidades comuns que possuem e parecem extrapolar o que sabemos de sentido comum. É claro que um destruído ou até mesmo uma múmia xifópaga vão ser fortes, mas existe um elemento que não está presente nelas que facilita o combate para enviar essa manifestação de volta ao inferno que vieram... Poder.

Este elemento estranho e incomum parece fortalecer essas criaturas de forma nunca antes vistas através de conhecimento oculto sobre sua manifestação, que após ser descoberto pode difundi-la e enfraquece-la. Esse fortalecimento oculto criado através do elemento que pode é chamado de Verdade Absoluta.

O que é?

A Verdade Absoluta é uma mecânica pertencente a Anomalias que possuem o elemento Poder em sua composição, seja o elemento principal ou elemento secundário. Estas anomalias são extremamente raras, únicas e fortes, e possuem uma complexidade além do que o combate pode resolver. A Verdade Absoluta é o elemento tanto narrativo quanto mecânico, criado em conjunto da anomalia, definindo sua origem, seus poderes e descrição. Como mecânica, a Verdade Absoluta pode ser compartilhada entre diversas anomalias, mas a definição e a solução não são iguais, já que o evento que manifestou uma anomalia será diferente para cada vez que surgiu no Universo. Cada anomalia traz consigo sua complexidade, que pode alternar a abordagem dos jogadores em relação a missão e a investigação até o encontro da anomalia feita. A solução da Verdade Absoluta estará sempre atrelada a história da anomalia, como o uso de fogo contra a aracnasita. E se a anomalia possui uma Verdade Absoluta, ela ainda é uma ameaça de alto risco na missão mesmo após a solução da Verdade Absoluta.

Como Investigar a Verdade Absoluta?

Os jogadores buscarão pistas relacionadas à origem da anomalia ou então o meio de derrotar ela. O mestre deve elaborar as pistas que indiquem as informações e meios necessários para descobrir a Verdade. Para o mestre, a Verdade Absoluta deve ser tão interpretativa quanto a história, fazer com que a Verdade Absoluta seja algo muito específico pode prejudicar a experiência dos jogadores. É cuidado ao fazer a solução da Verdade ou meio de obter pistas sobre ele atrás de um teste de qualquer perícia, ao invés disso, as pistas cruciais devem ser entregues naturalmente e as complementares, através de testes.

EXEMPLO: O Agente, uma anomalia de Poder originada através dos feitos ruins feitos por agentes da Ordem das Estrelas e de outras organizações que combatem o paranormal. Os jogadores foram enviados para investigar o desaparecimento de um grupo de agentes, encontrando o lugar onde acamparam para sua missão, com a esperança de os encontrar vivos. Vários deles ainda continuam respirando, por pura sorte, porém um deles ficou para trás. A investigação continua até levar eles até um lugar desconhecido, onde descobrem que o agente desaparecido morreu lutando contra diversas anomalias paranormais, porém a algo estranho, seu corpo continua em pé, lutando, alucinado pelo desejo de parar o paranormal. Para confrontar a anomalia, os jogadores descobrem que o agente caído era muito focado sobre seu trabalho, já que perdeu sua filha e esposa por cultistas, e então nunca descansou em missões, querendo acabar com tudo. Os jogadores então armam uma armadilha, atraiendo o Agente até um corredor sem saída, onde o mesmo é confrontado com todos os motivos de ainda estar lutando, até que finalmente falam que ele pode descansar e que eles continuariam o trabalho dele, onde o mesmo se acalma, finalmente se dissipando e encontrando paz na morte. Na Verdade Absoluta escrita no livro, a única forma de dissipar o Agente é pedindo para o líder da Ordem das Estrelas o expulsar, porém neste caso, o mestre pode preferir por outra abordagem, para adicionar mais momentos épicos e de roleplay aos personagens.

Como criar uma Verdade Absoluta?

A criação da Verdade Absoluta da anomalia ocorre simultaneamente com sua história e design. Para que possa definir as características da Verdade, é necessário questionar as mecânicas da anomalia

Elemento Poder, Principal ou Secundário?

Caso seja principal, essa anomalia representa um Poder puro dentro do Universo, um evento impossível, algo que não deveria existir se não houvesse a intervenção do próprio paranormal dentro dele. Um exemplo é o Agente, uma anomalia de Poder que foi gerada apenas por conta das diversas organizações que combatem o paranormal, algo que nunca deveria existir se não fosse pela intervenção própria do Inexistente dentro do Universo, e com isso vem a capacidade de usar os poderes de todos os outros elementos, já que Poder pode tudo. Caso a anomalia tenha o Poder como elemento secundário, ela possui uma quantidade de habilidades que podem ser anuladas quando a Verdade for descoberta. Esta quantidade de habilidades é atrelada ao seu Valor de Desafio.

Quantas Habilidades por VD?

Em geral, a Verdade Absoluta pode conceder poderes e habilidades adicionais a anomalias que a possuem de acordo com a VD. Ter imunidade a um tipo de dano conta como duas habilidades, imunidade a um tipo de condições conta como apenas uma habilidade e imunidade a dano conta como 3 habilidades.

- Uma anomalia entre VD 30 a 120 de VD possui uma habilidade por conta de sua Verdade Absoluta.
- Uma anomalia entre VD 125 a 200 de VD possui duas habilidades por conta de sua Verdade Absoluta.
- Uma anomalia entre VD 205 a 300 de VD possui três habilidades por conta de sua Verdade Absoluta.
- Uma anomalia entre VD 305 a 400 de VD possui quatro habilidades por conta de sua Verdade Absoluta.
- Anomalias acima de VD 400 possuem cinco habilidades por conta de sua Verdade Absoluta.

A habilidade em si pode variar em tudo que se é possível, já que Poder é Impossível. Um exemplo é Terno Vermelho, que consegue criar anomalias de Realidade enquanto sua Verdade Absoluta ainda não for descoberta. Em geral, o mestre tem controle sobre essas habilidades.

Qual é a Verdade?

Por ser uma anomalia com o elemento de Poder na composição, ela surge de algo que não pode ser entendido por completo, um evento que marcou de forma diferente das dos outros. Quanto maior esse evento, quanto mais Caos o gerou, mais forte a anomalia pode ser. Esta anomalia pode surgir de contos, conceitos, acontecimentos e tudo que é corrompível pelo Inexistente. Porém, é necessário que o ser humano esteja presente, que sinta o Poder e o Caos para abalar a Aurora, criando a anomalia no processo. É necessária uma grande quantidade de pessoas para abalar a Aurora. Crianças e jovens provam a ser uma grande fonte de Caos, comparada aos adultos. Ao incitar o Poder no local, isso permitirá a criação da anomalia, e abalará a Aurora. Se a anomalia não for presa ou morta, ela terá total liberdade para se locomover e perturbar outras regiões, mesmo que a Aurora deste novo local estivesse intacta.

Qual é o Propósito da Anomalia?

As anomalias não possuem vida ou consciência, mas ela simula os comportamentos e maneirismos humanos que permite a criação das suas próprias ambições. As anomalias podem utilizar de outros elementos para definir seu comportamento, mas o Poder permite algo além. Seu propósito é um reflexo da sua origem, buscando imitar sua criação em outros seres ou aumentar sua força, se alimentando do Poder.

Há anomalias cujo foco narrativo é o uso do local, de um conceito, de um sentimento ou memória em comum, mas isso não provoca confrontação por parte dos jogadores contra os perigos da missão. Não é necessário fazer com que a anomalia seja extremamente forte e impossível de expurgar do Universo para que os jogadores sintam a sua urgência ou fraca de mais contra os ataques mais fortes dos personagens para que sintam importantes. É necessário equilibrar o impacto narrativo e mecânico sem que afaste os jogadores da mesa.

Para desenvolver a narrativa que esclarece os poderes mecânicos da anomalia, escreva qual local a anomalia será originada. Este local começará a presenciar o paranormal frequentemente dando o início a missão, seres ao redor como humanos ou a natureza vão sofrer com a presença paranormal e vão buscar a solução. Suas tentativas, como encobrir o evento, enviar a polícia para investigar e combater, espalhar como uma fofoca para não acredita que seja real podem ter um sucesso mínimo ou piorar o problema, propagando o Caos. Com esta tentativa de solução, os personagens devem encontrar algo em comum que esteja alimentando o Caos e o Poder, questionando a tentativa de solução do problema. Entre cada evento ocorrido que os personagens aprenderem sobre, há diversos momento que o desenvolvimento oculto da anomalia e suas habilidades pode ser mostrado, pois cada evento presenciado pode corresponder a uma habilidade ou característica da anomalia. Exemplos como habilidades de resistência podem ser mostrada em seres e objetos exteriores da mesma forma.

No fim, as Verdades Absolutas são sempre regidas pelo mestre.

Perigos

Ameaças, sejam mundanas ou sobrenaturais, não são os únicos riscos que agentes podem enfrentar em suas missões. Esta seção descreve regras para perigos, armadilhas, doenças e outras ameaças que não são seres.

Ácido

Ácidos corrosivos causam 1d6 pontos de dano químico por rodada. Imersão total (por exemplo, cair dentro de um tanque de ácido) causa 10d6 pontos de dano químico por rodada e o dano persiste por uma rodada adicional. Por exemplo, se um personagem fica duas rodadas no ácido e depois sai, sofre um total de 30d6 pontos de dano.

Armadilhas

Embora não sejam tão comuns nos dias de hoje, armadilhas ainda são uma ferramenta de caça eficiente e uma forma pouco convencional de impedir invasores. As armadilhas descritas aqui possuem as seguintes informações.

Efeito: O que aconteceu com o ser que disparou a armadilha. Normalmente, uma armadilha afeta apenas quem a disparou; se afetar mais de um ser ou uma área, isso será especificado.

Resistência: O tipo e DT do teste de resistência que a vítima da armadilha deve fazer para evitar ou reduzir seu efeito, caso haja.

Investigação: A DT dos testes para encontrar e desarmar a armadilha.

Tipos de Armadilhas

Alarme: Emite um sinal sonoro ou em uma central, alertando sobre a presença de intrusos. Investigação/Prestidigitação DT 10.

Arame Farpado: Transforma o espaço que ocupa em terreno difícil e causa 1d6+2 pontos de dano corte em quem atravessá-lo. Investigação/Prestidigitação DT 10.

Armadilha de Urso: Quando acionada, se fecha ao redor da perna vítima, prendendo-a ao chão. A vítima sofre 4d6 pontos de dano de corte, fica lenta até se curar deste dano e fica imóvel enquanto

estiver presa na armadilha. (Reflexos DT 10 reduz o dano à metade e evita condições, um ser que não percebe a armadilha está desprevenido para o teste). Soltar-se da armadilha requer um sucesso em um teste de Força DT 10. Cada falha neste teste causa 1d6 ponto de dano de corte à vítima.

Descarga Elétrica: 6d6 pontos de dano de eletricidade em todos os seres a até 6m; Reflexos DT 10 reduz à metade (quem ativou não tem direito). Investigação/Prestidigitação DT 10.

Esfera Rolante: Uma placa de pressão é coloca em um corredor reto, quando 5Kg ou mais são postos em cima, ativa um mecanismo que libera uma esfera de pedra de 3m de diâmetro que rola na direção do corredor. Quando ativada, todos devem fazer um teste de iniciativa. A esfera joga com +10. Em seu turno, ela se move 18m em linha reta. A esfera pode atravessar por seres. Qualquer vez que a esfera entra o espaço de uma criatura ou uma criatura entra no seu enquanto estiver rolando, sofre 10d10 de dano de impacto e fica caído; Reflexos DT 10 evita o dano e condição. Investigação/Prestidigitação DT 8.

Fosso Camuflado: Queda de 3m causa 2d6 pontos de dano (Atletismo DT 10 para escalar de volta); Reflexos DT 10 evita; Investigação ou Sobrevivência/Prestidigitação DT 10.

Telhado Colapsando: Essa armadilha usa fio para colapsar algum tipo de suporte em uma parte do teto. Qualquer um que passe no teste de investigação nota que o teto está podre e nota a linha. Um empurrão no suporte ou passar pela linha ativa, causando 4d10 de dano de impacto em todos na área; Reflexos DT 10 reduz a metade. A área após a armadilha ser ativada se torna terreno difícil. Investigação ou Percepção/Prestidigitação DT 10.

Clima, Calor e Frio

O clima pode ser um fator complicado em uma missão. Vasculhar a instalação secreta em uma região de frio inclemente pode ser muito mais desafiador do que vasculhar uma instalação em uma região amena.

Calor e Frio: Um personagem muito quente (acima de 50º C) ou muito frio (abaixo de -10º C) deve fazer um teste de Fortitude por dia (DT 5 + 5 por teste anterior). Se falhar sofre 1d6 pontos de dano de fogo ou frio que só pode ser curado após sair da região com clima perturbado. Em calor ou frio extremos (acima de 60º C ou abaixo de -20º C) o teste deve ser feito por minuto.

Neblina: Fornece camuflagem. Neblina espessa fornece camuflagem parcial a criaturas a 1,5m e camuflagem total a seres a mais de 1,5m.

Precipitações

Chuva: -5 em testes de Percepção e os mesmos efeitos de vento forte.

Granizo: Como chuva, mas no início de cada rodada, todas as criaturas sofrem 1 ponto de dano de impacto.

Neve: Como chuva, mas cria terreno difícil.

Tempestade: -5 e duas desvantagens de Percepção e os mesmos efeitos de vendaval. No início de cada rodada, um jogador deve rolar 1d10. Em um resultado 1, um ser aleatório envolvido na cena é atingido por um raio (8d12 pontos de dano de eletricidade).

Vento

Vento Forte: Desvantagem em testes de ataque à distância e 50% de chance por rodada de apagar chamas ou dissipar névoas.

Vendaval: Duas desvantagens em testes de ataque à distância. Apaga chamas e dissipa névoas.

Furacão: Torna ataques à distância impossível, apaga chamas e dissipa névoas. No início de cada rodada, seres médios ou menores devem passar em um teste de Fortitude (DT 8) ou caem, são arrastados 1d4 x 1,5m na direção do vento e sofrem 1d6 pontos de dano de impacto para cada 1,5m.

Doenças

Criaturas e outros personagens não são a única ameaça que os agentes da Ordem devem enfrentar. Contaminações, doenças e vírus, sejam elas paranormais ou naturais, são perigos constantes e que podem muito bem atrasar ou matar um agente experiente.

Quando um personagem entra em contato com a doença, deve fazer um teste de resistência (geralmente Fortitude, mas algumas doenças podem exigir testes de Vontade). Se passar, resistiu à doença. Caso contrário, fica infectado em estágio 1. Ao final de cada

cena, o personagem deve repetir esse teste. Se falhar, a doença avança um estágio. Caso contrário não avança. Se o personagem passar em dois testes seguidos, se cura da doença.

Penalidade e condições causadas por uma doença terminam quando o personagem se cura.

Listas de Doenças

Febre Hemorrágica: Contaminação por mordida de ratos, Fortitude DT 8.

- **Estágio 1:** O personagem fica fraco.
- **Estágio 2:** O personagem fica debilitado.
- **Estágio 3:** Sempre que sofre dano de corte, balístico ou de perfuração, o personagem fica sangrando.

Malplena: Um vírus do caos. Malplena é o contato direto do caos com pessoas que não conseguem aguentar as suas consequências. Qualquer personagem que tenha 0% e entre uma área que tem a aurora Sombria tem de fazer um teste de Poder, DT 10, caso falhe fica contaminado. Não existem curas para a Malplena, não mundanos pelo menos. Qualquer versão pior da Aurora aumenta em +2 o teste para resistir. Toda vez que o personagem já contaminado por Malplena entra em uma área com um estado Sombrio ou pior deve repetir o teste para ver se sobe o estágio ou não. Personagens com Exposição superior a 0% podem ser afetados aos efeitos da Malplena de acordo com o mestre (talvez um personagem em um estágio maior passou a eles ou um local está tão sombrio pelo caos que passa até a agentes experientes).

- **Estágio 1:** Os pontos de vida máximos e do personagem são reduzidos em 2d10; os pontos de sanidade máximos do personagem são reduzidos em metade do valor de vida máximos retirados; se os PV foram reduzidos a 0, ele morre instantaneamente. Se os PS foram reduzidos a 0, ele vira um Arruinado.
- **Estágio 2:** Os pontos de vida máximos e do personagem são reduzidos em 2d10; os pontos de sanidade máximos do personagem são reduzidos em metade do valor de vida máximos retirados; se os PV foram reduzidos a 0, ele morre instantaneamente. Se os PS foram reduzidos a 0, ele vira um Arruinado.
- **Estágio 3 ou mais:** Os pontos de vida máximos e do personagem são reduzidos em 2d10; os pontos de sanidade máximos do personagem são reduzidos em

metade do valor de vida máximos retirados; se os PV foram reduzidos a 0, ele morre instantaneamente. Se os PS foram reduzidos a 0, ele vira um Arrojado. Adicionalmente, o personagem recebe poderes elementais igual ao seu valor de Poder. Ele passa a transmitir esse vírus por contato.

Mente Embaralhada: Contaminação por implantação mental, Vontade DT 10.

- **Estágio 1:** A inteligência do personagem é reduzida em 1.
- **Estágio 2:** O personagem começa a esquecer informações de curto prazo. No início de cada um de seus turnos, deve fazer um teste de Inteligência (DT 8). Se falhar, perde sua ação de movimento neste turno.
- **Estágio 3:** O personagem tem sua mente parcialmente controlada por o que tenha implantado essa doença, e vê qualquer outro ser como ameaça imediata.

Putrefação Acelerada: Contaminação por inalação, Fortitude DT 10.

- **Estágio 1:** A constituição do personagem é reduzida em 1.
- **Estágio 2:** A constituição do personagem é reduzida em 1 (-2 no total) e seu deslocamento é reduzido à metade.
- **Estágio 3:** A constituição do personagem é reduzida a -3 (se já não for) e seu deslocamento se torna 1,5m.

Sangue Quente: Contaminação por contato, Fortitude DT 8.

- **Estágio 1:** A Destreza e Força do personagem aumentam em +1 cada, porém a Inteligência, Carisma e Sabedoria diminuem em -1 cada.
- **Estágio 2:** O personagem fica confuso.
- **Estágio 3:** O personagem sofre vulnerabilidade a todo tipo de dano.

Eletricidade

Um personagem em contato com uma descarga elétrica sofre dano de eletricidade. O dano por rodada depende da tensão da fonte.

Fonte	Dano	Exemplos
Mínima	1d6	Bateria, soquete de lâmpada
Baixa	2d8	Caixa de fusíveis
Média	4d10	Cerca elétrica, transformador Industrial
Alta	8d12	Raios

Fogo

Um personagem diretamente exposto a chamas deve fazer um teste de Reflexos (DT 8). Se falhar, fica em chamas, sofrendo 1d6 pontos de dano de fogo no início de seus turnos e a cada turno que não é apagado, o dano aumenta em +1d6 (3 rodadas, 3d6, 4 rodadas, 4d6 e assim por diante). O personagem pode gastar uma ação padrão para apagar o fogo com as mãos, esta ação retira três dados de dano. Imersão em água também apaga as chamas, tirando todos os dados. A condição só termina quando todos os dados sumirem. A menos que indicado o contrário em sua descrição, fogo provocado por efeitos instantâneos, como poderes e explosivos, não dura o suficiente para incendiar alguém.

Fome e Sede

Um personagem pode resistir um dia inteiro sem água ou comida, sem maiores problemas. Depois disso, deve fazer um teste de Fortitude por dia (DT 8 + 1 por teste anterior). Se falhar, fica fraco, se falhar novamente, fica debilitado. A terceira falha deixa o personagem inconsciente. Por fim, a quarta falha o mata. Condições causadas por fome e sede só podem ser curadas por comida e bebida.

Fumaça

Um personagem imerso em fumaça densa (por exemplo, dentro de uma casa em chamas) deve fazer um teste de Fortitude no início de cada um de seus turnos (DT 5 + 1 por teste anterior). Se falhar, perde o turno engasgando-se e tossindo, sem conseguir realizar nenhuma outra ação. Falhar em dois testes seguidos causa a perda de 1d6 pontos de vida e a cada teste falho aumenta em +1d6 perdidos. Criaturas que não precisam respirar são imunes a esses efeitos. Fumaça também obscurece a visão, fornecendo camuflagem total às criaturas em seu interior.

Lava

Lava, magma e outras materiais incandescentes (como metal derretidos) causam 2d6 pontos de dano de fogo por rodada de exposição. Imersão total (por exemplo cair na caldeira de uma fundição) causa 20d6 pontos de dano de fogo por rodada e o dano persiste por uma rodada adicional. Por exemplo, se um personagem ficar duas rodadas na lava e depois sai, sofre um total de 60d6 pontos de dano de fogo.

Queda

Uma queda causa 1d6 pontos de dano de impacto para cada 1,5m. Em caso de queda na água, reduza o dano em 6m (ou seja, -4d6).

Um objeto pesado (mala cheia de dinheiro, pedra, cadeira de escritório) que cai sobre uma criatura também causa 1d6 pontos de dano para cada 1,5m de queda. Dobre o dano para um objeto muito pesado (motocicleta, geladeira).

Sono

Um personagem pode ficar uma noite sem dormir sem problemas – embora não recupere pontos de vida e pontos de energia. Depois disso, deve fazer um teste de Fortitude por dia sem dormir (DT 8 +1 por teste anterior). Se falhar, fica fatigado. Se já estiver fatigado, fica exausto. Se já estiver exausto, cai inconsciente e não pode ser acordado até que durma pelo menos oito horas.

Sufocamento

Um personagem pode prender a respiração por um número de rodadas igual ao seu valor de Constituição.

Depois disso, deve fazer um teste de Fortitude por rodada (DT 5 + 5 por teste anterior). Se falhar, cai inconsciente e perde 1d6 pontos de vida por rodada até respirar novamente ou morrer.

Venenos

Um personagem exposto a um veneno deve fazer um teste de Fortitude (DT conforme o veneno). Se falhar, sofre o efeito do veneno. Alguns venenos afetam a vítima mesmo que ela passe no teste; a versão reduzida do efeito estará entre parênteses.

Alguns venenos não fazem efeito instantaneamente. Nesse caso, o personagem faz o teste de resistência quando o efeito acontece.

Veneno	Tipo	DT	Efeito
Arsênico	Ingestão	8	1d12 de dano por rodada durante 1d4 rodadas
Beladona	Ferimento	10	Vítima fica fraca
Clorofórmio	Inalação	12	Vítima fica inconsciente (enjoada por 1 rodada)
Curare	Ferimento	10	Vítima fica imóvel (lenta) por 1d6 rodadas
Estricnina	Ferimento	12	2d12 de dano por rodada por 2d4 rodadas (metade do dano)
Inseticida	Inalação	7	Vítima fica enjoada
Lixo químico	Contato	10	Vítima fica debilitada (fraca)
Peçonha fraca	Ferimento	8	1d12 de dano (metade do dano)
Peçonha mortal	Ferimento	12	Vítima cai com 0 PV (10d6)
Peçonha potente	Ferimento	10	2d8 de dano por rodada por 1d6 rodadas (metade do dano)
Sônifero	Ingestão	10	Vítima fica inconsciente (enjoada por 1 rodada)

não no momento da exposição. Outros venenos fazem efeito mais de uma vez; a vítima faz o teste de Fortitude cada vez que o efeito acontece e, mesmo que passe num teste, ainda precisará fazer os outros.

Venenos são divididos pelo método de inoculação. Aplicar um veneno de contato ou ferimento em uma arma é uma ação padrão. O veneno permanece na arma até acertar um ataque ou até o fim da cena (o que acontecer primeiro).

Contato: Inoculados via um ataque que acerte (mesmo que não cause dano) ou se a vítima toca um objeto envenenado.

Ferimento: Inoculados via um ataque que acerte e cause pelo menos 1 ponto de dano.

Inalação: Inoculados via respiração. Normalmente, são armazenados em frascos que podem ser arremessados em alcance curto. Quando o frasco se quebra, libera o veneno num cubo com 3m de lado. Todos os seres na área são expostos – prender a respiração não impede a inoculação, uma vez que pode entrar por canais lacrimais, membranas nasais e outras partes do corpo.

Ingestão: Inoculados via ingestão de comida ou bebida.

Comprar Venenos

Na etapa de preparação de equipamentos, é possível que os agentes comprem alguns venenos para suas missões. Cada veneno pesa 1 e custa igual a DT para resistir a ele.

Criar Venenos

Você também pode criar alguns venenos para utilizá-los em sua missão. Para isso, gaste uma ação de descanso e faça um teste de Ciências igual a DT para resistir aquele veneno.

CAPÍTULO 7

O MUNDO DE

STARS RPG

Apesar das regras de Stars serem baseadas nos tempos atuais e na nossa sociedade moderna, o “Universo” é fictício e não precisa ser baseada em acontecimentos e pessoas reais. A verdade absoluta através desses eventos é sempre completamente decidida pelo Mestre da história.

Diversos lugares e fatos históricos do nosso mundo real podem ser modificados e adaptados para a história dentro do jogo. Por exemplo, o atual presidente do Brasil dentro do Universo não necessariamente é o atual presidente da vida real, e o Incêndio da Biblioteca de Alexandria pode ter sido causado por culto de ocultistas.

O mesmo pode ser feito em coisas que não existem aqui, mas apenas dentro do Universo, como a Gemma, um minério novo que foi criado a partir da construção do Artefato de Espaço ou o Acidente do Araretama, onde um massacre misterioso ocorreu.

A liberdade criativa que determina o que acontece dentro do jogo é completamente do seu grupo de amigos, podendo inventar locais e eventos que nunca aconteceram. É claro que a sua narrativa pode também referenciar personalidades e eventos que existem no mundo real, desde que todos os participantes concordem com isso.

Ao contar e viver histórias dentro do universo de Stars RPG, o principal fator a se considerar é a diversão e imersão de todos que participam da história. As entidades do Inexistente nunca têm boas intenções, e por causa disso, vários temas maduros e sensíveis fazem a participação ativa nas histórias, como assassinatos, violência explícita, sacrifícios...

Por causa disso, é sempre crucial conversar com seu grupo de amigos para concordarem entre si qual a linha de temáticas aceitáveis por todos aqueles que estão participando. Ninguém quer tocar em um tema sensível que possa perturbar um dos jogadores na vida real, deixe os traumas apenas para os personagens fictícios dentro da história.

As Estrelas do Universo

Não se sabe quando exatamente o paranormal veio a existir dentro de nosso Universo pela primeira vez ou se até mesmo o próprio Universo foi criado a partir do Inexistente. Também, não se sabem exatamente qual foi a primeira grande Ordem, responsável por combater as anomalias e os demônios, mas em toda a história, existiram aqueles que eram corajosos o suficiente e deixaram as suas fagulhas de luz e esperança dentro do Universo.

Eredin

Entre as várias organizações que combatiam o paranormal no passado, uma das primeiras que foram fundadas é a Ordo Libertatis e o seu fundador, Eredin foi responsável por trazer as mais diversas pessoas para cumprir seus objetivos. No começo, eram apenas guerreiros fortes e destemidos, em busca de justiça ou vingança pelo paranormal, porém com o tempo e a chegada de outros seres poderosos, o objetivo da Ordo Libertatis rapidamente se tornou mais glorioso.

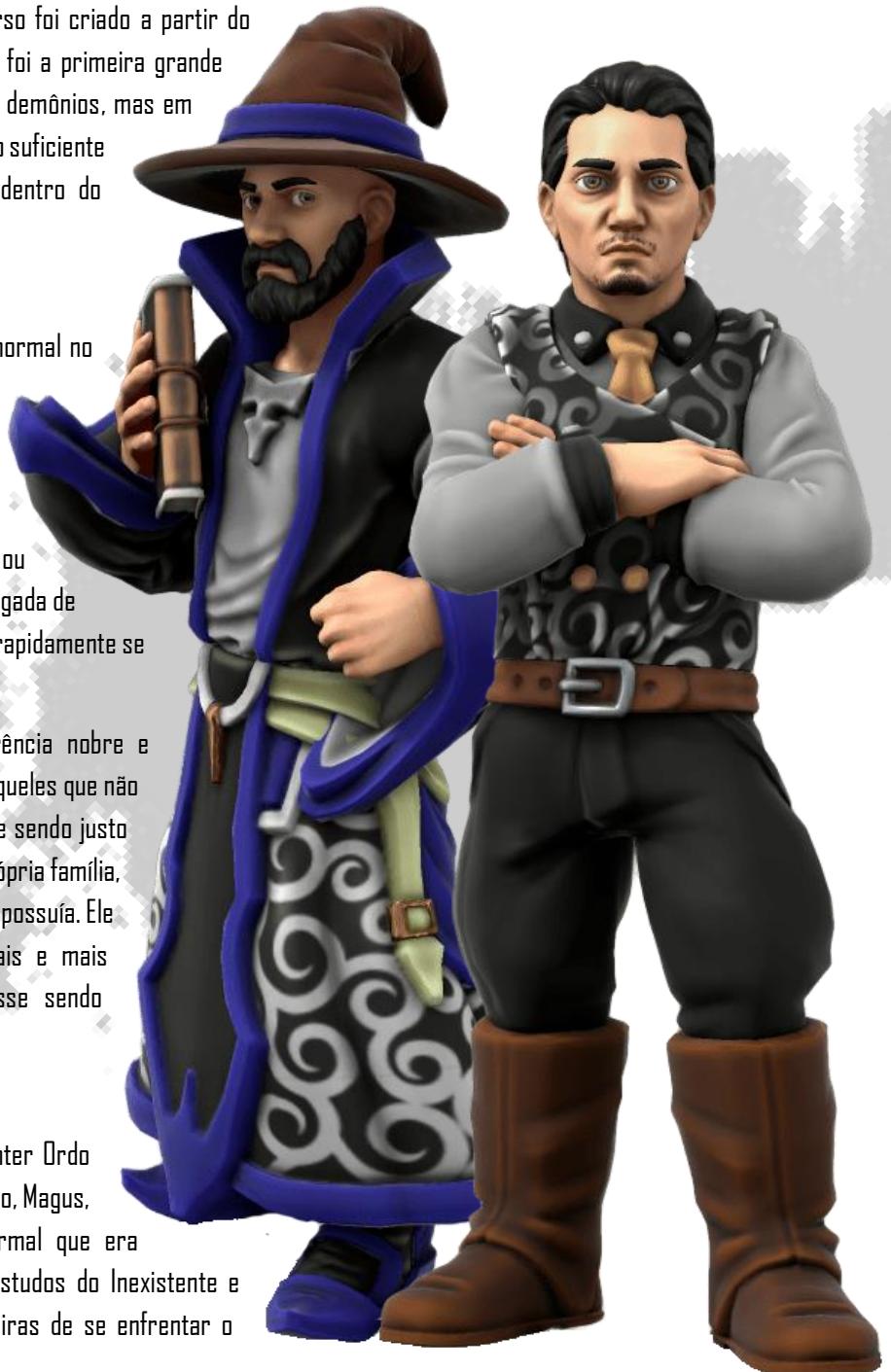
Pouco se sabe sobre Eredin, apesar de sua aparência nobre e requintada, Eredin sempre esteve presente na vida daqueles que não tinham grandes condições para se manterem, sempre sendo justo com todos que poderia e após um acidente com sua própria família, decidiu fundar a organização com o resto de lucro que possuía. Ele não sabia, mas essas ações fizeram com que mais e mais organizações fossem feitas e a Aurora continuasse sendo protegida.

Magus

Se na época antiga, Eredin era responsável por manter Ordo Libertatis funcionando, seu companheiro e braço direito, Magus, era responsável por todo o conhecimento paranormal que era contido dentro dela. Magus era obcecado com os estudos do Inexistente e tentava de todas as formas encontrar outras maneiras de se enfrentar o Inexistente.

Enquanto estudava e tentava o parar, Magus vagou pelo mundo com a ajuda de Eredin, e então descobriu a existência de algo que superava qualquer força dentro do Universo, os Artefatos, os núcleos primordiais dos elementos de forma palpável.

É comum que individualistas e outros obcecados pelo paranormal tenham páginas dos vários diários de Magus que contém conhecimentos incríveis e poderosos e seus estudos continuam passando pelas gerações.



Sparza

Dizem que poucos homens encaram o Abismo e voltam para contar a história. Sparza, porém, não apenas o contemplou—ele o abraçou. Ninguém sabe ao certo onde nasceu, a quem pertenceu ou quais foram seus primeiros passos no mundo. O que se sabe é que ele sempre esteve presente nos momentos em que o destino parecia oscilar entre o equilíbrio e a ruína. Desde reinos devastados até civilizações que floresciam, Sparza transitava como um espectro, um observador... até que algo o encontrou primeiro.

Na encruzilhada de sua existência, surgiu Mundus, a personificação do Caos. Um ser que não deveria existir, que estava além da compreensão humana. A presença de Mundus era um paradoxo em si, um colapso das leis universais. Para qualquer outro, a mera visão de tal entidade seria o fim. Mas para Sparza, foi o começo.

O que se seguiu é um mistério, oculto sob véus de especulação e medo. O que se sabe é que Sparza fez um pacto. E com esse pacto, ele obteve algo que jamais deveria estar ao alcance de um mortal: A Coroa do Medo.

Um dos seis artefatos presentes dentro do nosso Universo estava em suas mãos e com isso. Uma relíquia perdida a eras finalmente consigo. Com ela, Sparza fez o impossível, fez com que a manifestação que vem além do Inexistente se iniciasse, ele criou os acesos virando o Rei dos Pesadelos. Com esse poder, ele deixou de ser apenas um homem e tornou-se um arauta do desconhecido.

Não se sabe exatamente quando esses eventos aconteceram, parece que a capacidade de controlar os pesadelos também traz a força de influenciar dentro dos ciclos e os eventos que acontecem. Algo que comprova essa teoria é que mesmo Sparza tendo participado da vida de seu filho Eli, ainda existem relatos de suas ações a eras atrás. Historiadores ou fascinados pelo Inexistente que tentam encontrar uma lógica para essas coisas lentamente sucumbem a loucura dos pesadelos, fazendo que cada vez mais o tempo se distorça.

Mas o que realmente queria Sparza? Por qual motivo ele se aliaria ao Caos?

Apenas por Poder? Teria sido apenas uma peça no grande jogo do Caos ou teria encontrado sua própria agenda dentro do pacto? As suas intenções permanecem incertas, mas uma coisa é clara:

**TUDO MUDOU
APOS O SEU
DESEJO**



Senhor E

Em 1909, um grupo que foi considerado como terrorista foi preso, pois investigações e pesquisas revelaram que o grupo contava com ajuda de crianças e adolescentes para combater os perigos do Inexistente. Vendo tamanha irresponsabilidade com a ação e que precisavam fazer algo, o governo do Brasil decidiu juntar algumas forças próprias e criar uma organização própria e secreta para combater o Inexistente e eles já tinha um nome em mente, uma pessoa que já tinha experiência com isso tudo antes, ninguém menos que Ernesto Esteves, ou como os seus preciosos agentes costumam o chamar, o Senhor E.

Se a Ordem das Estrelas hoje é uma organização forte e preparada para lidar e combater o paranormal e seus horrores, ninguém é mais responsável por isso do que Ernesto, que junto com antigos companheiros e conhecidos, conseguiu com esforços moldar a Ordem das Estrelas (ou apenas S.T.A.R.S.) em algo que o mesmo sempre pensou em precisar ter na vida daqueles que se envolvem com o paranormal, um lar.

Não se sabe exatamente quando foi o seu primeiro contato com o paranormal, porém Senhor E antes de ser líder era militar e capitão de um pelotão próprio, também conhecidos como os Anjos da Lei por motivos não tão honráveis. Porém, após a perca do mesmo, Senhor E se tornou uma pessoa diferente, se isolando da maioria das pessoas por saber que Caos gera Caos e sua vida nunca seria mesma após encontrá-lo.

Lutando contra o paranormal por meios próprios por décadas e agora liderando uma organização, o atual líder da Ordem das Estrelas é um homem extremamente focado e prático. É comum não conseguir conversar ou discutir coisas mundanas com ele pois o mesmo está sempre trancado em seu próprio escritório revisando e detalhando todos os casos que acontecem, porém não entenda errado, quem mais odeia mandar pessoas para missões perigosas e mortais é o próprio líder, que apenas se vê disposto a tomar os sacrifícios necessários.

Querendo ou não, a S.T.A.R.S. se tornou a família de Senhor E, tanto figuradamente e literalmente: Ernesto treinou vários agentes desde suas juventudes para que estivesse preparado para enfrentar as anomalias bizarras do Inexistente. Ao contrário de seus agentes, Senhor E nunca realizou a Passagem, porém mesmo assim, algo está além de seus olhos, uma verdade que ele jamais vai esquecer. No fim, isso não importa, tudo que importa é que não importa o que aconteça, Senhor E vai fazer tudo pelas pessoas e por seus agentes.



Serpente Negra

Nem todas as pessoas capazes de ajudar necessariamente vão fazer isso apenas porque desejam que nenhuma outra pessoa passe por isso também, muitas vezes, o preço certo é a diferença entre um serviço bem feito ou não. Por isso, a Serpente Negra foi fundada, uma organização totalmente secreta e que todos os seus trabalhos são feitos por baixo dos panos, com objetivos próprios, não se importando caso os mesmos envolvam vítimas em potencial.

Diferente das outras organizações, a Serpente Negra não tem nenhuma base central, sendo divida em diversos lugares em diversos países, como uma filial. Cada base possui um líder que é responsável por cuidar da gerência de tudo que ocorre e também da contratação de novos mercenários para realizarem as suas ações. Esses mercenários fazem trabalhos similares aos agentes da Ordem, porém são sempre postos em missões com completos desconhecidos e muitas vezes mascarados, já que no fundo, não se pode confiar em nenhuma serpente que participa dessa organização.



De roubos até assassinatos, esses mercenários são cobrados de sua eficácia o tempo inteiro que estiverem participando da organização, muitas vezes sendo espionados e eliminados caso venham a ser um problema. As operações dentro da organização são completamente aleatórias e em nenhum momento os mercenários são obrigados a aceitar as missões propostas, mas muitas vezes, a ganância os ganha, essas mesmas missões são muito bem comissionadas. Eva é uma das líderes dessa organização, responsável por toda área de São Paulo e outros lugares no Brasil, seu sorriso simpático esconde intenções malignas para seus gloriosos mercenários premiados. Recentemente, após ignorar algumas indicações de companheiros do alto escalão, apostou algumas fichas em uma operação secreta.

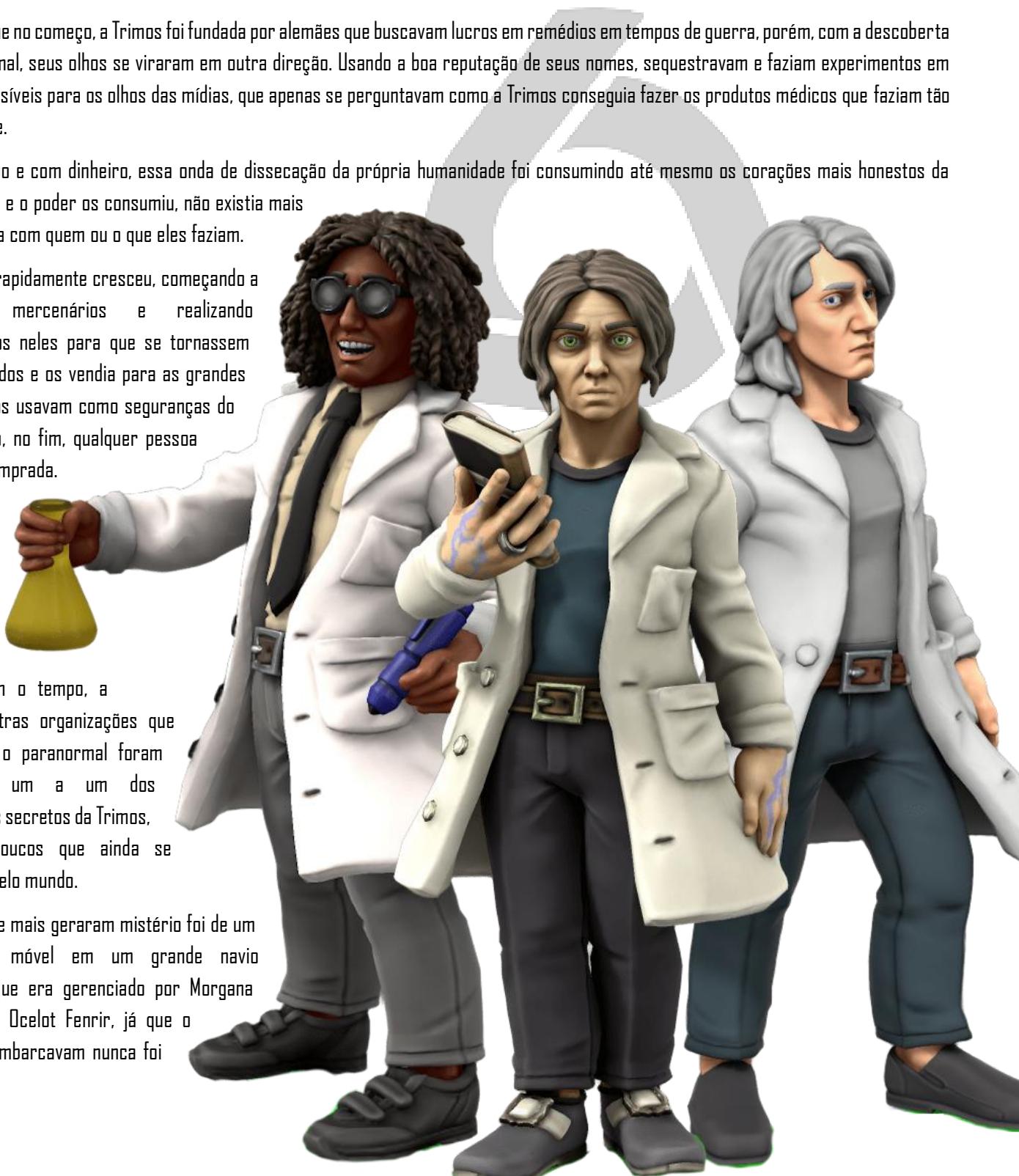
Trimos

Quando se tem a capacidade de parar o mal ou aprender com ele, a Trimos não pensou duas vezes em escolher a segunda opção. A maioria das pessoas já ouviram falar desse mesmo nome, uma empresa farmacêutica de grande nome que é conhecida por seus atos gentis e caridosos quando se trata de ajudar aqueles necessitados, nada mais do que uma fachada para encobrir tudo que se passa em seus laboratórios subterrâneos.

Digam-se que no começo, a Trimos foi fundada por alemães que buscavam lucros em remédios em tempos de guerra, porém, com a descoberta do paranormal, seus olhos se viraram em outra direção. Usando a boa reputação de seus nomes, sequestravam e faziam experimentos em pessoas invisíveis para os olhos das mídias, que apenas se perguntavam como a Trimos conseguia fazer os produtos médicos que faziam tão rapidamente.

Com o tempo e com dinheiro, essa onda de dissecação da própria humanidade foi consumindo até mesmo os corações mais honestos da organização e o poder os consumiu, não existia mais discrepância com quem ou o que eles faziam.

A empresa rapidamente cresceu, começando a contratar mercenários e realizando experimentos neles para que se tornassem super soldados e os vendia para as grandes nações ou os usavam como seguranças do alto escalão, no fim, qualquer pessoa pode ser comprada.



Porém, com o tempo, a Stars e outras organizações que combatiam o paranormal foram destruindo um a um dos laboratórios secretos da Trimos, restando poucos que ainda se escondem pelo mundo.

Uma das que mais geraram mistério foi de um laboratório móvel em um grande navio cargueiro que era gerenciado por Morgana Alcântara e Ocelot Fenrir, já que o navio que embarcavam nunca foi encontrado.

Wagner Group

Um grupo do submundo comandado por César, onde seu poderio militar não é algo a se subestimar, fora também a diversidade de pessoas dentro da organização o que e a torna extremamente perigosa, principalmente por não se saber o que César está planejando...



Organizações Paranormais

Assim como existem organizações que se formam para combater o paranormal, existem também aqueles que unem forças para fortalece-lo. Grupos associados com entidades paranormais que decidiram dedicar suas vidas às entidades terríveis do Inexistente.

Sanguinários

Mascarados

Atemporais

Lunáticos

ACESOS

Sparza deu forma e vida à sua criação, e dela nasceu a última esperança em um mundo de pesadelos: os Acesos. Eles não são como os outros habitantes do Universo. Enquanto todas as criaturas são moldadas por forças que regem a existência, os Acesos estão além dessas influências. O sino não os chama, a Ordem não os controla, e os sussurros do Caos não os corrompem. Eles existem à parte do ciclo que domina todas as outras vidas e, por isso, carregam algo único: a liberdade absoluta. Eles podem escolher—o que quiserem, como quiserem.

Mas essa liberdade tem um preço.

O processo de se tornar um Aceso é tão enigmático quanto o próprio Poder, a essência que concede habilidades sobre-humanas a certos indivíduos sem aviso ou padrão definido. Não há regras claras sobre quem será iluminado por essa força, nem qualquer lógica aparente na escolha. Um Aceso pode ser alguém excepcional, dotado de força, astúcia e habilidades magníficas, ou simplesmente uma pessoa comum, arrancada de sua rotina para enfrentar algo muito maior do que jamais poderia imaginar.

E, no entanto, há um padrão invisível.

Embora os Acesos sejam uma fração minúscula da existência, seus caminhos parecem estar entrelaçados por algo maior. Por mais raro que seja encontrar um Aceso, não é incomum que vários deles acabem reunidos no mesmo lugar, como se fossem guiados por uma força desconhecida. É como se suas histórias já estivessem escritas antes mesmo de começarem.

Se a criação de um Aceso é regida pelo Poder, então ele os escolhe? A resposta não é tão simples. O Poder pode possibilitar a ascensão de um Aceso, mas ele não determina quem se tornará um. Há algo além, algo que vem do Inexistente, algo que observa e seleciona aqueles que serão puxados para dentro do Universo. Essa entidade misteriosa não apenas escolhe, mas molda suas vontades e suas histórias, como se jogasse um jogo cujas regras ninguém mais conhece.

Isso levanta uma questão fundamental:

Quando alguém se torna um Aceso, ainda é a mesma pessoa? Ou será que sua nova liberdade é, na verdade, uma prisão disfarçada? Afinal, se todas as correntes foram quebradas, por que seus caminhos continuam se cruzando? Se podem escolher qualquer destino, por que sempre acabam sendo parte de algo muito maior?

Os Acesos podem ser livres, mas será que algum dia perceberão

que estão presos para sempre?



Condições

Regras das Condições

Condições são os efeitos que podem acontecer dentro do jogo já listados para facilitar o andamento do mesmo. Caso o efeito que gerou a condição não diga o tempo de duração, ela durará o tempo indicado na mesma.

Múltiplas Condições

Algumas condições sobrepõem outras. Sempre que uma condição tiver esta capacidade, será indicado na mesma. Enquanto uma condição sobrepõe a outra, todos os efeitos da que está sendo sobreposta são anulados, por exemplo, um ser que está **alquebrado** ao se tornar **acabado** retira as condições de **alquebrado**. Além disto, existem condições que caso um alvo sofra efeito delas graças a outra fonte, a condição irá evoluir para outra, caso a condição seja capaz disso, estará indicado na mesma, no caso, um personagem ao ficar **fraco** precisa sofrer essa condição de outra fonte para ficar **debilitado**. Ao evoluir para outra condição, a condição anterior se desfaz, mantendo somente a evoluída. Caso esteja sendo afetado pela mesma condição 2 vezes e ela não for capaz de evoluir, a duração do efeito será sempre a maior das duas.

Grupos de Condições

Algumas condições têm efeitos ou afetam partes semelhantes dos personagens, por isso, são vistas e analisadas como grupos

- **Física:** *Acabado, Agarrado, Alquebrado, Asfixiado, Caído, Congelando, Debilitado, Doente, Eletrizado, Em Chamas, Enredado, Envenenado, Exausto, Fatigado, Fraco, Paralisado, Petrificado, Sangrando.*
- **Mental:** *Abalado, Apavorado, Atordoado, Confuso, Esmorecido, Fascinado, Frustrado e Pasma.*
- **Universais:** *Enlouquecendo, Inconsciente, Indefeso, Machucado, Morrendo e Vulnerável.*
- **Sensorial:** *Cego, Desprevenido, Enjoado, Ofuscado, Surdo e Surpreendida.*
- **Velocidade:** *Acelerado, Fugaz, Imóvel, Lento, Veloz.*

Lista de Condições

Abalado

Você está com medo e isso acaba afetando o seu desempenho nas suas ações, você sofre -1 em todos os testes de perícias. Esta condição ocorre quando seu personagem fica com metade de seus pontos de sanidade máxima e é retirada assim que ficar com mais da metade. Caso fique **abalado** por outras fontes, esta condição evolui para **apavorado**. Condição Mental.

Acabado

Você está sofrendo com o desgaste e uso constante de seu corpo ou habilidades, o custo em PP das habilidades e superpoderes que utiliza aumenta em +1. Caso fique **acabado** por outras fontes, esta condição evolui para **alquebrado**. Condição Física.

Acelerado

Você está se movendo muito mais rápido do que o normal, você ganha uma ação padrão adicional no seu turno. Muitos efeitos que lhe deixam acelerado especificam os tipos de ações que você pode usar com esta ação adicional. Se ficar acelerado por 2 ou mais fontes que sejam cumulativas, você fica **fugaz**. Condição de Velocidade.

Agarrado

Você fica desprevenido e imóvel, sofre uma desvantagem de ataque e só pode atacar com armas leves. Um personagem fazendo um ataque à distância contra um alvo envolvido na manobra agarrar tem 50% de chance de acertar o alvo errado. Condição Física.

Alquebrado

Você está no auge do desgaste, estando em um pulo de desmaiá, o custo em PP de suas habilidades e superpoderes aumenta em +3 e você perde 1,5m de deslocamento. Condição Física.

Apavorado

O medo é constante e faz você ficar apavorado, o personagem sofre duas desvantagens em testes de perícia e deve fugir da fonte do medo da maneira mais eficiente possível (mas pode parar de fazê-lo assim que a perder de vista ou se afastar mais do que alcance médio). Se não puder, poderá agir, mas não poderá se aproximar voluntariamente da fonte do medo. Condição Mental.

Afxiado

Você não consegue respirar. Um personagem asfixiado pode prender seu fôlego por um total de rodadas igual a sua Constituição e, a cada vez que sofre dano enquanto está nesta condição, reduz este valor em 1. Ao final de seu turno na última dessas rodadas, o personagem fica **morrendo**. Condição Física.

Atordoado

Você fica atônito. Você não pode agir normalmente enquanto estiver atordoado e fica **desprevenido**, perdendo as suas ações. Caso tenha mais ações do que teria normalmente, seja pelo efeito de **acelerado** ou outro, pode agir com esta ação. Condição Mental.

Caído

Você está deitado no chão. O personagem sofre -2 em uma desvantagem em ataques corpo a corpo e seu deslocamento é reduzido a 1,5m. Além disso, sofre -2 na Defesa contra ataques corpo a corpo, mas recebe +2 na Defesa contra ataques a distância. Condição Física.

Cego

Você não consegue enxergar. Todo terreno normal é terreno difícil para você. Você é incapaz de detectar qualquer coisa utilizando a visão. Você automaticamente falha em testes de Percepção que requerem que seja capaz de enxergar. Além disso, fica **desprevenido**, recebe -5 em testes de Pontaria e -2 em outros testes que envolvam Força ou Destreza, porém fica imune a efeitos visuais. Você é considerado cego enquanto estiver em uma área de escuridão total, a menos que algo lhe permita perceber no escuro. Condição Sensorial.

Confuso

Você está se comportando de modo aleatório. No início de seus turnos role 1d6: 1) Movimenta-se em uma direção por uma rolagem de 1d8. 2-3) Fica pasmo e balbuciando incoerentemente. 4-5) Usa a arma que estiver empunhando para atacar o ser mais próximo, ou a si mesmo se estiver sozinho (nesse caso, apenas jogue o dano). 6) A condição termina e pode agir normalmente. Condição Mental.

Congelando

Você está esfriando ao ponto de congelamento. O alvo sofre desvantagem em testes de Destreza e -2 em testes perícia baseadas em Constituição. Além disso, sofre 2d4 pontos de dano de frio no início de seus turnos. Caso o alvo sofra dano de fogo ou

gaste uma ação completa para se aquecer, a condição se encerra. Condição Física.

Debilitado

Você está extremamente cansado e mal consegue se mover, você sofre duas desvantagens em testes de Força, Destreza e Constituição. Se o personagem ficar **debilitado** novamente, em vez disso fica inconsciente. Condição Física.

Desprevenido

Você está distraído ou de alguma forma incapaz de direcionar sua atenção total para a defesa. O personagem sofre -3 na Defesa e Reflexos. Você fica desprevenido contra inimigos que não possa perceber. Condição Sensorial.

Doente

Você está sobre o efeito de uma doença ou complicação, os efeitos variam de acordo com a doença que lhe está afigindo. Condição Física.

Eletrizado

Você está sendo eletrizado constantemente. Este efeito é ativado por diversas formas, porém para acabá-lo, é necessário cortar essa ligação entre você e o que está o eletrizando. Todo início de turno, você sofre 3d4 de dano eletrizante, caso esteja em contato com a água, este dano é triplicado. Condição Física.

Em Chamas

Você está pegando fogo. Todo início de turno, você sofre 1d6 e a cada turno aumenta em mais 1d6 (Por exemplo, na primeira rodada sofre 1d6, na segunda 2d6, na terceira 3d6 e assim por diante). Apagar o fogo requer uma ação padrão. Condição Física.

Enjoado

Você está sofrendo náuseas e se sente mais fraco. Você perde a sua ação de movimento. Condição Sensorial.

Enlouquecendo

Se iniciar três turnos enlouquecendo na mesma cena (não necessariamente consecutivas), você fica insano - seu personagem se torna um NPC. A condição pode ser encerrada com um teste de Diplomacia (DT 10 + 2 por vez que já tiver sido acalmado na cena) ou por qualquer efeito que cure pelo menos 1 de Sanidade. Condição Universal.

Enredado

Você está sendo impedido por vinhos ou semelhantes. Você fica **lento, vulnerável** e sofre -2 em testes de ataque. Condição Física.

Envenenado

Você está envenenado. O efeito desta condição varia de acordo com o veneno. Pode ser outra condição (por exemplo, fraco ou enjoado) ou dano recorrente (por exemplo, 1d12 pontos de dano de veneno por rodada). A duração é de acordo com a descrição do veneno (cena caso não especifique). Dano recorrente de veneno se acumula. Condição Física.

Esmorecido

Você está desanimado e confuso, você sofre duas desvantagens em testes de Inteligência, Sabedoria e Carisma. Condição Mental.

Exausto

Você está no auge da exaustão, você fica **debilitado, acabado** e **lento**. Se ficar **exausto** novamente, em vez disso fica **inconsciente**. Condição Física.

Fascinado

Você está fascinado e com a atenção presa em alguma coisa. O personagem sofre duas desvantagens em Percepção e não pode realizar ações, exceto observar aquilo que o fascinou. Qualquer ação hostil contra o personagem anula esta condição. Chacoalhar um personagem fascinado para tirá-lo desse estado gasta uma ação padrão. Condição Mental.

Fatigado

Você está se sentindo cansado. O personagem fica **fraco** e **vulnerável**. Se o personagem ficar **fatigado** novamente, em vez disso fica **exausto**. Condição Física.

Fraco

Você está fraco. O personagem sofre uma desvantagem em testes de Força, Destreza e Constituição. Se o personagem ficar **fraco** novamente, em vez disso fica **debilitado**. Condição Física.

Frustrado

Você está frustrado. O personagem sofre um dado de desvantagem em testes de Inteligência, Sabedoria e Carisma. Se o personagem

ficar **frustrado** novamente, em vez disso fica **esmorecido**. Condição Mental.

Fugaz

Você ganha uma ação completa no início de seus turnos. Muitos efeitos que lhe deixam acelerado especificam os tipos de ações que você pode usar com esta ação adicional. Condição de Velocidade.

Imóvel

Você está parado. Todas as formas de deslocamento do personagem são reduzidas a 0m. Condição de Velocidade.

Inconsciente

Você está dormindo ou foi nocauteado. Você não pode agir. Você sofre -5 em testes de Percepção, além de possuir as condições **cego** e **indefeso**. Quando sofrer esta condição, você fica prostrado e larga itens que estiver segurando ou empunhando, exceto se o efeito especificar o contrário ou se o Mestre determinar que você está em uma posição em que não o faria. Se estiver inconsciente por estar morrendo, você não pode despertar enquanto tiver 0 PV. Se estiver inconsciente e com 0 PV de vida, mas não morrendo, você retorna naturalmente a 1 PV e desperta após passar o tempo o suficiente. O Mestre determina por quanto tempo você permanece inconsciente, de um mínimo de 10 minutos a algumas horas. Se receber cura durante este período, você perde a condição e pode agir normalmente em seu próximo turno. Condição Universal.

Indefeso

Você não é capaz de se proteger. O personagem fica com a condição **desprevenido**, porém sofre -5 na Defesa, falha automaticamente em testes de Reflexos e pode sofrer golpes de misericórdia. Para fazer um golpe de misericórdia é necessária uma arma letal e gastar uma ação completa, o alvo morre instantaneamente, sendo executado. Condição Universal.

Lento

Você se movimenta mais lentamente. Todas as suas formas de deslocamento são reduzidas pela metade e ele não pode correr ou fazer investidas. Condição de Velocidade.

Machucado

Você está ferido. Esta condição ocorre quando o personagem está com metade ou menos de seus pontos de vida máximo. Em si, esta condição não causa efeitos, porém pode acionar habilidades suas ou de outros seres. Condição Universal.

Morrendo

Você está entre a vida e a morte. Se for reduzido a 0 PV, você adquire esta condição e a sua iniciativa se torna a última. O personagem tem que realizar um teste com apenas um d10, se tirar 6 ou mais, adiciona um sucesso, se falhar, adiciona um fracasso. Se tiver 3 sucessos, o personagem perde a condição morrendo, se tiver 3 fracassos, morre permanentemente. Um sucesso crítico faz você voltar automaticamente a 1 PV e uma falha crítica resulta em 2 erros. Para retirar a condição morrendo de um personagem é necessário um teste de Medicina (DT 10). Condição Universal.

Ofuscado

Você está com um problema na visão. Você sofre uma desvantagem em testes de ataque e Percepção. Condição Sensorial.

Paralisado

Você está incapacitado de agir. Você fica com as condições **imóvel** e **indefeso** e só pode realizar ações puramente mentais. Condição Física.

Pasmo

Você está espantado. Você não pode realizar ações exceto reações. Condição Mental.

Petrificado

Você se torna pedra ou algum material resistente. Você está inconsciente e recebe 10 de resistência a danos. Condição Física.

Sangrando

Você está perdendo sangue com um ferimento aberto. No início de seus turnos, você deve fazer um teste de Constituição DT 10. Se passar, perde a condição, se falhar, perde 1d6 pontos de vida e continua sangrando. Para cada vez que adquiri esta condição enquanto ainda estiver com a mesma, a perca de pontos de vida aumenta em mais 1d6. Condição Física.

Surdo

Você é incapaz de escutar. Você não pode fazer testes de Percepção baseados em escutar e sofre duas desvantagens em Iniciativa. Condição Sensorial.

Surpreendido

Você foi surpreso pelos seus inimigos. O personagem fica **desprevenido** e não pode fazer nenhum tipo de ação. Condição Sensorial.

Veloz

Você se move mais rapidamente. Você recebe uma ação de movimento adicional em seus turnos. Caso fique **veloz** por duas fontes diferentes, fica **acelerado**. Condição de Velocidade.

Vulnerável

Você está mais suscetível a ataques. Você sofre -3 em Defesa. Condição Universal

Tabela de: JOGO DE CASSINO

Valor	Efeito	Penalidade / Bônus
3	Perde metade da vida atual. Se tiver 1 ponto de Vida, você entra no estado Morrendo.	Penalidade
4	Sofre -5 em acerto no seu próximo ataque.	Penalidade
5	Seu ataque causa mais 1d4 de dano de Poder a cada 10% NEX.	Bônus
6	Você tem RD 2 a Dano, dura 1 rodada.	Bônus
7	Você perde todos os pontos de poder, vida e sanidade temporários.	Penalidade
8	Todo dano que você receber é multiplicado por x2, dura 1 rodada.	Penalidade
9	Recupera 2d4 pontos de sanidade.	Bônus
10	Ganhe uma ação de movimento adicional.	Bônus
11	Sofre a condição Atordoado por 1 rodada.	Penalidade
12	É empurrado 1,5m/Iq em direção ao inimigo mais próximo.	Penalidade
13	Ganhe +5 em acerto no seu próximo ataque.	Bônus
14	Ganhe uma ação padrão adicional.	Bônus
15	Sofre 3d6 de dano mental.	Penalidade
16	Sofre 3 desvantagens em testes de ataque por 1 rodada.	Penalidade
17	Recupera 3d6 pontos de vida.	Bônus
18	Ganhe imunidade a qualquer dano (exceto mental) por 1 rodada.	Bônus