

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	Erro! Indicador não definido.
Limite de PP:	Erro! Indicador não definido.
Duelista	20
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:

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.

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 acimas 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 contagiente.

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 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.

Primeiro Capítulo

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 vêem 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 ao 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.

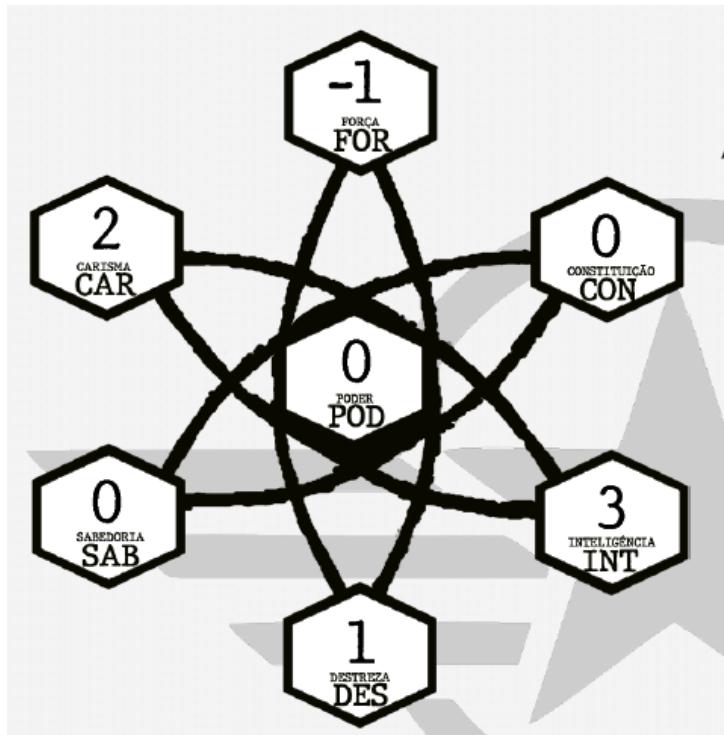
Poder (POD)

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

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

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 comece 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.

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 (+2): 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 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 (+4): Você treinou muito mais que os outros durante a sua especialização na agência, por isso, recebe uma habilidade da sua classe adicional.

Valente (+5): Você não tem medo do perigo e é capaz de enfrentá-lo de frente. Você recebe 1 de resistência mental.

Negativas

Ansioso (-3): Agentes sempre devem estar preparados. As vivências traumáticas manifestam um eco nas suas memórias que criam marcas no corpo. O trauma faz você se mover mesmo que inconscientemente. Você diminui em uma categoria a condição de descanso para fins de recuperação de pontos de vida e poder. Você pode usar outras ações na cena normalmente caso não queira dormir.

Aracnofobia (-3): 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.

Autofobia (-1): Você não gosta de ficar sozinho, seus pesadelos são constantemente uma imagem vazia onde existe apenas você e uma escuridão eterna. Quando você vê uma pessoa morrer que tem algum tipo de ligação, o dano deixa de ser dano mental e vira perda de sanidade.

Azarado (-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 têm 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.

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 inconveniente. Todos os personagens são inamistosos (ver “Diplomacia”) com você.

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.

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.

Inimigo (-1): Você tem uma espécie de inimigo mortal, pode ser um Anarquista ou simplesmente uma anomalia que tirou tudo de você, tudo que você sabe é que ele pode aparecer a qualquer momento para tirar tudo de você.

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 maléfico. Se não fizer, você fica *abalado* até o final de cena.

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 frustado.

Solitário (-2): Você prefere ficar sozinho, não ficando ao lado de seus aliados quando estão relaxando, assim, não recebe pontos de sanidade adicional para cada aliado que use a ação relaxar.

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 recebe -1 em seu valor de Força, não pode segurar armas de duas mãos e só pode segurar um item de uma vez.

Vício (-1): Você possui um vício que não pode ficar longe, esse vício pode ser um químico ou qualquer coisa que preferir. Caso você fique um dia sem acalmar seu vício, você fica fatigado, caso passe uma ou mais semanas sem suprir seu vício, fica exausto.

Vício Paranormal (-3): Você tem uma obsessão constante com o Inexistente, talvez seja usar seus poderes, ficar perto de algum objeto eternizado ou uma anomalia. Caso você fique um dia sem acalmar seu vício, você fica exausto, caso passe uma semana sem suprir seu vício, você morre.

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 é uma habilidade própria do antepassado, como um Profissional de Saúde potencializar a cura que realiza ou um Religioso que trata a mente dos outros.

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

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

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 2 PP e ganhar +2 de Defesa Passiva até o final da cena.

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

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:

- 1º ADM -
 - **Perícias:** Diplomacia e Intimidação
 - **Apaziguar 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 fosse usado para embaralhar 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).

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.
- **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 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:** Percepção e Profissão.
- **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).

Astronauta

Outrora 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.

Astrônoma

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

- **Perícias:** Ciência (Astrologia) e Sobrevivência.
- **Sinfonia das Estrelas:** Uma vez por cena, pode substituir um teste de perícia por Ciência (Astrologia).

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.

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

- **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 10), 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
- **Poder da Força:** Uma vez por rodada, pode gastar 2 PP para receber +3 em algum teste de Destreza ou Força.

Ator

Você era um ator experiente, já performando em diversas plateias, porém em alguns de seus shows, algo deu errado e você percebeu que a sua atuação foi de uma simples ficção para algo ainda mais real.

- **Perícias:** Atuação e Enganação.
- **Vivendo o Papel:** Quando você entra no papel, você não consegue mais sair dele. Você pode gastar 2 PP e uma ação livre para receber +2 em testes de Atuação e Enganação até o final da cena.

Bibliotecário

Você trabalhava em uma biblioteca, tendo talvez até se formado em biblioteconomia em uma das universidades. Isto lhe deu tempo e a oportunidade para ler dezenas de livros, adquirindo uma quantidade invejável de conhecimento, sendo útil ou não.

- **Perícias:** História e Percepção.
- **Enciclopédia Viva:** Você é um banco de dados vivos ambulante, capaz de lembrar das informações mais minuciosas em segundos. Você recebe +2 em testes de História.

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.
- **Patrulheiro de Restage:** 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.

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 outro 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.

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).
- **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.

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.

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, um item de 20), você irá tê-lo durante esta missão, sem que conte em seu limite.

Delegado

Você foi um líder de uma força de segurança e investigação. Durante sua supervisão, você descobriu um caso estranho sendo revisado pelos seus colegas onde na verdade, a Ordem estaria investigando, e você encontrou o *Inexistente* da forma difícil.

- **Perícias:** Investigação e Pontaria.
- **Contatos da Delegacia:** Uma vez por cena, você pode gastar uma ação para telefonar seus velhos companheiros e perguntar sobre o caso em que você está trabalhando (defina esses velhos companheiros anteriormente com o mestre). Se você revelar informações importantes, mais bônus seus companheiros recebem para te ajudar a investigar. Informações como endereços fornecem +2, nomes de pessoas fornecem +3.

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.

Experimento

Você foi uma cobaia em um experimento físico. Pode ter sido um voluntário em um procedimento experimental legitimo, 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.
- **Mutação:** Você recebe resistência a dano 2 e +2 em uma perícia à sua escolha que veja originalmente baseada em Força, Destreza ou Constituição e ganha um poder elemental de acordo com o Mestre. Porém, sofrem -2 Diplomacia e Enganação.

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.

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, uma vez por missão, em uma cena de descanso, você pode dormir sem gastar nenhuma ação.

Herdeiro

Você teve a sorte de nascer numa família rica e ainda mais de herdar seus bens.

- **Perícias:** Diplomacia e Enganação.
- **Herança:** 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).

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.
- **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:** Investigação e Percepção ou Intuição.
- **Sempre Atento:** Uma vez por cena, quando for fazer um teste relacionado com Inteligência, pode gastar 2 PP para receber +5 no teste.

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 por cena, você pode gastar 4 PP para realizar um ataque extra.

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.
- **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.

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.
- **Sono das Ruas:** acostumado com descansos piores, você pode descansar um Descanso Precário como um Descanso Bom.

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.

- **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).

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.
- **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
- **Improvização 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.

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 accidentalmente para a organização e agora seu instinto assassino vai ser usado para abater outros tipos de monstros.

- **Perícias:** Lutar ou Pontaria e Iniciativa.
- **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).

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.

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.

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.

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
- **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.

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.
- **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.

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
- **Guarda Costa:** Uma vez por missão, você pode chamar a ajuda de um guarda costa seu, ele tentara o proteger e seguiria a suas ordens na medida do possível. Ele é considerado um aliado iniciante para ser acertado.

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.
- **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 um minuto. Caso você não tenha o poder, você adquiriu.

Piloto

Você viveu em cima de um automóvel, tendo o maior combustível da sua motivação sendo a velocidade. Para você, a vida comum não fornece dopamina suficiente, somente a velocidade poderia te dar isto, pelo menos era o que você pensava até encontrar o sobrenatural.

- **Perícias:** Iniciativa e Pilotagem.
- **Nascido para Correr:** Caso esteja em um automóvel em movimento ou se desloque mais de 12m em uma rodada, você recebe +2 em seu próximo teste. Adicionalmente, se estiver pilotando um automóvel, pode gastar 1 PP no início de seu turno para pilotar como uma ação livre ao invés de ação de movimento.

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 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 testes de 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 ineditável 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 gancho 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.

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.

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:** a cada 10% de EXC você recebe +1 de resistência a danos Físicos.

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).
- **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.

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.

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.

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.
- **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.

Terapeuta

Você é especializado em saúde mental, já ajudando diversas pessoas com seus problemas e dificuldades. Porém, em algum momento, seu próprio psicológico foi abalado com a descoberta desse novo mundo, agora, resolve acabar com aquilo que faz tanto temerem.

- **Perícias:** Diplomacia e Intuição.
- **Psicoterapia:** Uma vez por cena, você pode tentar acalmar um aliado que esteja adjacente a você. Gastando 1 PP e um teste de Diplomacia (DT 10), você recupera 2d6+Carisma de sanidade do alvo.

Trabalhador Inexperiente

Aprendiz ou estagiário, seja como for, essa é uma das primeiras vezes que você entrou no mercado de trabalho e está sendo feito de gato e capacho. Por conta de fazer algo que o seu chefe mandou você não fazer ou ir a um galpão antigo buscar café, você encontrou alguma entidade ou anomalia, como você conseguiu sobreviver a isso? ninguém sabe, mas agora você foi efetivado na Ordem das Estrelas Esforço.

- **Perícias:** Sobrevivência e Manufatura
- **Estressante:** Aprendendo tudo na hora, você sabe como fazer o melhor de si mesmo trocando sua própria sanidade. Uma vez a cada cena de descanso, você pode gastar 2 PP para ganhar +1 em algum atributo até a próxima cena de descanso, porém, quando chega essa cena de descanso, ela será automaticamente considerada um nível a menos (normal para precária é o padrão).

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
- **Resquícios do Caos:** Você possui um poder elemental à sua escolha. Porém seu personagem começa com metade da sanidade máxima após escolher a sua classe.

Classes

As classes representam o treinamento que o seu personagem teve quando entrou na Ordem das Estrelas ou em outra organização para

enfrentar o Inexistente. Em jogo, essa é a característica mais importante porque julga como o seu personagem vai funcionar

tanto sozinho quanto em grupo, decidindo qual é o seu papel nas aventuras.

Um personagem pode escolher a sua classe quando chega a 5% de Exposição Elemental (Veja Exposição Elemental), onde finalmente seu ser está sendo tocado pelo Inexistente e está lhe deixando forte o suficiente para possuir treinamento especializado para acabar com as anomalias.

A S.T.A.R.S. fornece três escolhas de treinamento para os seus agentes, onde representam um total de personagens e arquétipos de heróis.

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 outras classes que não fazem parte do treinamento das instituições que são contra o Inexistente, elas são Anarquista e Normalista.

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 ira aplica-la dentro das sessões, porém pegue ela para sentir o gosto cruel do Caos.

Normalista

Um personagem que escolhe esse caminho é alguém que escolheu ignorar o Inexistente ou simplesmente nunca teve a oportunidade de aprimorar as suas capacidades, sendo apenas um pouco mais forte do que as pessoas normais. Pegue esta classe caso queira ser um dos azarados que está sempre envolvido com problemas paranormais sem ter grande chance de resolve-lo!

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.

Proficiências: Os tipos de equipamentos que você sabe usar. Veja mais no terceiro capítulo: equipamento.

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.

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 subclasse. O máximo de subclasses que um mesmo personagem pode ter é 3. Cada classe tem valores diferentes de subclasse 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 civis) 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 aplica-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 10 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 quanto forte um personagem é, não possuindo efeitos em jogo, porém em interpretação podem fazer a diferença entre tratar um ser.

Os patamares são os seguintes:

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 conceitos de jogo, isso 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 conseguiria tal feito.

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.

Geralmente não muito uteis em coisas de investigação ou analisar os elementos do Inexistente, porém tudo isso é suprimido pelas suas forças gigantescas.

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

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

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

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: Ganha um Treino Calejado 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: Ao realizar um ataque, você pode gastar 2 PP para receber +4 no teste de ataque ou receber +2 dados de dano na rolagem, porém tem que ser antes do teste de ataque ter dado sucesso ou não. Exemplo: Alice ataca desarmada e causa 1d6 de dano, ela decide usar Poder de Ataque antes do ataque e receber +2d no dano e teve a sorte de tirar um crítico, causando 4d6 + Força. Ao chegar em 25% de EXC, pode gastar +1 PP para aumentar o bônus separadamente, tendo +2 no teste ou +1d na rolagem de dano, isso acontece de novo nos níveis 55% e 85%.

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

- **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.
- **Alcance Abrangente:** As armas de 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.
- **Aparar Projétil:** Sua velocidade é impressionante, sendo capaz de

desviar ou até anular projeteis. Quando receber um ataque a distância, você pode gastar 2 PP e usar sua reação para tentar aparar o projétil, diminuindo o dano em 2d6 + Destreza.

- **Apego Angustiado:** Não importa o quanto 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:** Escolha uma arma, ela tem o custo dela reduzido em 10.
- **Armas Especiais:** Você recebe proficiência com armas especiais.
- **Arma Volumosa:** Você e sua arma são precisas de longa data, formando um par perfeito. Você recebe +1 em testes de ataque e +4 em rolagens de dano com sua arma favorita.
 - **Pré-requisito:** Arma Favorita.
- **Ataque de Oportunidade Aprimorado:** Quando realizar um ataque de Oportunidade, pode gastar 1 PP para realizar como uma ação livre ao invés de gastar sua reação.
- **Ataque Volátil:** Você pode gastar 2 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.
 - **Pré-requisito:** Treinado em Luta ou Pontaria.
- **Combate Defensivo:** Quando fizer um primeiro ataque, você pode escolher recuar e pensar estrategicamente, recebendo +4 de Defesa Passiva porém -3 em testes de ataque até o seu próximo turno.
- **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 ou 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, pode gastar 2 PP para trocar o modificador de Sabedoria para Poder.
- **Fraturar:** Quando acerta um crítico com um corpo a corpo, pode tentar quebrar o osso. Se gastar 3 PP, causa +1d na rolagem de dano e deixa o alvo 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 causara apenas metade do dano de um ataque normal.
 - **Pré-requisito:** 50%
- **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:** Força 3 e Constituição 3.
- **Grudar o Cano:** Quando realiza um ataque a distância contra um alvo em distância corpo-a-corpo, você coloca a sua Destreza na rolagem de dano e recebe +1d no dano.
- **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 e tenha sofrido dano, você aumenta o dano para d8.
 - **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 defensiva 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 4 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 $1d10 +$ 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 subclasse 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 duellista 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 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 vigorado 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:

- **Amplo:** 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 transformar na arma perfeita, se aprimorando para destruir todos apenas com os seus próprios braços:

- **15% - Porradeiro:** Seus ataques desarmados causam 1d6 pontos de dano e você soma metade da sua Constituição em sua Defesa Passiva. 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 duelista 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 para quando realizar um ataque, poder fazer um ataque extra.
 - **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 fio 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*).

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

Exposições 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.
- **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 Equilírio 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 bobo 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.
 - **Pré-requisito:** 30%.
- **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 +1 em testes dessa perícia, esse bônus não funciona para testes de ataque. Você pode pegar essa habilidade múltiplas vezes, para perícias diferentes. Requer versado 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. Os custos e bônus são cumulativos.

- **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 1.

- **Resistir a 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 astúcias te ajudam até em situações de combate. Durante uma batalha, 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. Esses pontos são cumulativos até o limite de PP e acabam no final da cena.

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 classe 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 classe, 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, você recupera 2 PP. Além disso, você soma seu Carisma na rolagem do dano com a arma.

- **45% - Apostar:** Sua astúcia e improviso o faz sair de situações complicadas facilmente e até melhor do que entrou, tudo baseado na sorte da Apostar! 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 à 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 (Caso for calejado, recebe +6 no teste e assim por diante).
- **45% - Análise Aprofundada:** Documentos 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 $2d6 + \text{Carisma}$ de postos 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 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.

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% - Lido 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.
 - 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 Resiliência:** 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 Serenidade:** Você ganha serenidade interior, foco em detalhes sutis e

proteção contra ataques mentais.

- 3 PP - Você recebe +3 em testes de Sabedoria.
- 6 PP - Como anterior e realiza testes de Vontade com vantagem.
- 9 PP - Como anterior e recebe 10 de resistência a dano de sanidade.
- **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, tomando 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 cria-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 recriar ou até mesmo fazer modificações para tal. Para recriar 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*).

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.
- **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.

- **Pré-requisito:** 60%

- **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, apenas recebendo os pontos uma vez.
- **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 mundano. 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.
- **Presentir 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 atiçar o paranormal para criar itens mundanos. Você pode substituir um teste de Medicina e Ciência por um teste de

- **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 à 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 classe ou pegando a habilidade de outra, porém apenas dos níveis iniciais. Segue as Subclasses a seguir:

Caminho da Desordem -

Desalinar 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 entendo 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 Destruição:** 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 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 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 rodada, 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 resistência a dano de sanidade 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 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 Pontos). 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 metade do seu valor de Poder em seus deslocamentos.
 - **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 Destruição:** 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 gasta 6 PP, 2d12 horas e um teste de Ocultismo (DT de acordo com o mestre, itens simples como “Quero que está faca brilhe azul” tem DT baixa enquanto “QUERO QUE ESTE CARRO SEJA CAPAZ DE ABRIR BURACOS INTERDIMENSIONAIS” tem a DT quase impossível), você pode gastar PP adicionais para diminuir a dificuldade ou tempo que seria para fazer o item e o item em si fica a sua imaginação do que fazer. Você pode encantar algum objeto com um poder que conhece ou fazer com que todos que tenham um pedaço de uma folha consigam falar entre si, é tudo a sua imaginação.
- **45% - Poder Inato:** Estudando o Paranormal fez com que algum dos seus poderes se torna-se 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), a resistência também conta para danos de sanidade. 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 + 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*).

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 usá-la.

Ensinamentos 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 conjurá-lo, um de até quatro 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 +6 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):** Ganha 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 sanidade 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 subclasse 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 fiquem 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 têm 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 + 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*).

Normalista

As vezes, as pessoas não têm verdadeiramente a vontade de lutar contra os perigos sobrenaturais, ou simplesmente, nunca tiveram essa oportunidade.

Essas pessoas decidiram não seguir o caminho da Ordem, e sim tentar se reintegrar na sociedade como alguém "normal" que por puro azar acabou se encontrando com o paranormal...,

porém, mesmo fugindo, o *Inexistente* nunca esquece.

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: Uma quantidade de perícias igual a 4 + Inteligência.

Proficiências: Armas Simples.

Aumento de Vida: 2 + Constituição

Aumento de Sanidade: 2 + Sabedoria

Aumento de Poder: 2 + Poder

Habilidades de Normalista

Empenho Dobrado: Você é diferente dos outros, quando precisa de algo, se esforça de verdade para tal. Você pode gastar 2 PP e escolher entre adicionar +2 em qualquer teste de perícia, +2 em testes de ataque ou dano, ou +2 para adicionar à DT de seus rituais. Em 25% de *Exposição*, pode gastar 3 PP e muda o bônus para +3, 55% 4 PP e +4 e por fim, 85% 5 PP e +5.

Fugir do Paranormal: Você tem um superpoder, porém diferentes das outras classes, não busca nenhum tipo de treinamento com suas habilidades. Por isso, você tem uma quantidade de habilidades de poderes igual ao seu Poder e não ganha nenhuma outra habilidade ao ganhar níveis de *Exposição* (porém ainda ganha habilidades de poder ao aumentar o seu atributo).

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

- **Acostumado com o Pior:** Você foi um sobrevivente, viu coisas horríveis antes de estar aqui e agora, você sabe como lidar com isso da melhor forma possível. Quando faz um teste de sanidade, pode gastar 2 PP para fazer o teste com vantagem e adicionar +2 na rolagem. Além disso, se esse teste envolve a morte de algum

conhecido, você pode gastar 5 PP para passar no teste automaticamente.

- **Decorações Fúnebres:** O Ambiente aonde passa é sempre repleto de itens minimalistas e sombrios, como se a sua mente tivesse refletido os terrores que passou em seu estilo, porém você pode fazer com que os outros a vejam também. Em uma cena de descanso, você pode gastar uma de suas ações para começar a decorar o lugar a onde está de um jeito estranho. Os seus aliados não necessariamente precisam entender, mas apenas sentir os toques e retoques que faz. Em uma quantidade de cenas igual ao seu valor de Carisma ou Inteligência, todos vocês recebem RD mental 5.

- **Entregar no Prazo:** Nos seus trabalhos, você sempre teve que entregar tudo com uma velocidade surreal, o que faz com que saiba como economizar o seu tempo em descansos. Em uma cena de descanso, você pode gastar 5 PP para receber uma ação adicional.

○ **Pré-requisito:** Destreza 5.

- **Esquiva Anormal:** O Caos vê graça em suas ações e não permite que você morra pelas armas mundanas. Uma vez por cena, quando você sofre dano não elemental, você pode gastar 5 PP para reduzir o dano pela metade.

○ **Pré-requisito:** 40% de *Exposição*.

- **Genérico:** Você sabe como se camuflar em meio as pessoas comuns, quase passando despercebido. Você recebe vantagem no seu teste de disfarce com Enganação.

- **Horário de Trabalho:** A sua vida é corrida e muitas vezes você tem que voltar a seu serviço para

cumprir metas e ganhar o pão de cada dia. Em uma cena de descanso, você pode gastar uma das suas ações para trabalhar e receber pontos de crédito igual a $10 + 1d10 + \text{Manufatura}$. O mestre tem a palavra final se essa habilidade pode ser usada em uma cena ou não.

- **Mente Normal:** Você já passou por diversas coisas, mas finalmente conseguiu se ajeitar, pelo menos é o que você acha, mas ainda existem alguns resquícios em sua mente. Você recebe +1 em História e RD Mental 2.
- **Ligar por Socorro:** Não é a primeira vez que você se vê em uma situação complicada, e sabe exatamente quem chamar em situações de perigos! Uma vez por missão, você pode chamar por ajuda, seja com uma ligação, mensagem ou algum outro meio de pedido, para as pessoas que te salvaram no meio paranormal. Em 1d4 cenas, esse personagem chega e vira um aliado seu até o perigo ser contido. O nível, tipo e quem em si é o aliado é definido pelo mestre.
- **Mente Anormal:** Os resquícios dos terrores continuam pendurados em seus pensamentos. Você perde 2 de Sanidade Máxima e ao invés de +1, recebe +2 em testes de História e RD Mental 5, ao invés de 2.
 - **Pré-requisito:** Mente Normal.
- **Obra Bem-Feita:** Você já passou por diversos trabalhos, sempre se aprimorando em diversos aspectos mundanos. Você não sofre penalidade por não usar um kit de perícia.
- **Presente Ingrato:** O Poder não lhe deixa em paz, ele quer que você continue no caminho que ele está

trilhando para você. Você recebe uma habilidade de poder a escolha do mestre, mas que será útil a você em alguma parte da missão.

- **Presente Imaculado:** Mesmo fugindo, é impossível deixar as rédeas do Poder. Você recebe um poder elemental da escolha do mestre, porém não paga o custo do caos para o mesmo.
 - **Pré-requisito:** Presente Ingrato.
- **Proteção Leve:** Você teve que se preparar caso aquelas coisas voltem de novo, precisa se proteger. Você recebe proficiência com armaduras leves.
- **Sussurros do Inexistente:** A *Ordem* não lhe deixa ficar preso em meio a situações complicadas, ela ainda precisa dos seus serviços. Em uma cena de investigação, você pode gastar 5 para passar em um teste de procurar pistas.
 - **Pré-requisito:** 40% de Exposição.

Subclasses de Normalista -

As Subclasses não estão 100% balanceadas, converse com seu mestre

As subclasses de Normalista são baseadas nos antepassados, elas são principalmente para se ter alguma ideia de o que seu personagem será ao longo da jornada. Nem todos os antepassados possuem subclasses já prontas, então qualquer coisa, seu mestre pode criar ou encaixar em alguma outra classe.

Acadêmico Docente

A pesquisa faz parte da sua vida, e isso nunca fez tanto sentido após as suas pesquisas conseguirem fazer você lidar com os horrores que passou.

- **15% - Professor:** A melhor forma de ajudar as pessoas é através do conhecimento, você tem conhecimento mínimo para ensinar, então, espalhe seu conhecimento. Você se torna treinado em Manufatura (Mentor), caso já seja treinado em algo parecido ganha um bônus de +2 (professor, mestre etc). Você pode gastar 2 PP para fazer alguém (exceto você mesmo) ser considerado treinado em uma perícia quando for realizar algum teste.
 - **30% - Aula:** Às vezes, as pessoas precisam relembrar um pouco para entenderem que já sabem de algo. Em uma cena de descanso, você pode gastar 5 PP e uma de suas ações para fazer com que todos os seus aliados se tornem treinados em uma quantidade de perícias igual a sua Inteligência (mínimo 1). Eles perdem essas perícias treinadas no fim do dia.
 - **45% - Incentivo:** Um bom professor sabe como incentivar seus alunos, e você quer ser o melhor professor. Uma vez por cena, você pode gastar 1 ação completa e 3 PP para incentivar um aliado. Escolha uma perícia, até o fim da cena, sempre que o aliado faz um teste dessa perícia, recebe um bônus de 1d3 + Inteligência. Em 65% aumenta o bônus para 1d6, em 99% aumenta para 1d10.
 - **65% - Ensinamento Versátil:** Todo conhecimento é útil e deve ser aprendido da melhor forma possível. Gastando 5 PP, você junto de um aluno gasta semanas (critério do mestre) em um treinamento, esse treinamento vai permitir seu aluno aprender uma habilidade das Classes entre Duelista, Especialista ou Individualista.
 - **99% - Aluno Favorito:** Todo professor tem um aluno preferido, não importa o quanto ele tente esconder. Uma vez por missão, você pode escolher um aliado para ser seu aluno preferido. Sempre que seu aluno favorito estiver em alcance curto de você, recebe um bônus igual a duas vezes a sua Inteligência em todos os testes de perícia. Sempre que usar a habilidade Incentivo em seu aluno preferido, soma sua inteligência duas vezes no bônus.
- Agente de Saúde**
- Os humanos são tão frágeis, doenças, venenos, brigas, mortes... monstros, você não aguenta mais isso, seria tão bom alguém que pudesse simplesmente eliminar a dor, curas doenças, salvar vidas... Será que você vai conseguir fazer isso?
- **15% - Vacina:** Anos e anos a humanidade se dedicaram em aprimorar a medicina, acabar com doenças, infecções, fazer com que vivessem mais, foi uma jornada longa de erros e acertos, até que a cura foi finalmente criada, e os humanos pudessem enfim viver, e agora, o conhecimento chegou em você. Você recebe um Kit de Medicina com peso 0, equipado com tudo que você precisa para curar ou prevenir doenças. Caso você e um aliado gastem 1 ação de descanso, ele ganhará +3 em testes para resistir a alguma doença durante a missão, ou alternativamente, você pode injetar algo que piore a situação de alguém, essa pessoa terá -3 em testes para resistir a doenças durante a missão.

- **30% - Equipamento Médico:** Você sempre tem a capacidade de achar os melhores preços quando o assunto é medicina. Todos os medicamentos têm custo reduzido pela metade para você e pesam 0,25. Adicionalmente, quando usa um medicamento, você pode gastar 3 PP para fazer com que o efeito dele seja dobrado.
- **45% - Envenenamento:** Venenos são armas mortais, desde os primórdios da humanidade, inúmeras mortes foram causadas por envenenamentos, e você tem ciência disso. Você recebe +5 em testes para curar alguém que esteja envenenado, você possui um acesso aos venenos, por isso, uma vez por cena de descanso, pode criar um veneno como ação livre e além disso, pode mudar a forma de inoculação de algum veneno a critério do mestre.
- **65% - Transmissão:** A ciência por trás das doenças e infecções é algo magnífico, onde um organismo vivo pode começar a consumir completamente um ser vivo, porém você sabe como atrasar isso. Você pode, em uma cena de descanso, atrasar o avanço de doenças de alguém que esteja infectado no estágio I e II, fazendo essa pessoa ignorar os próximos dois testes (isso não conta como cura, apenas atrasa a doença). Além disso, você também pode injetar alguma doença à sua escolha em alguém, com ou sem permissão do alvo, realizar a injeção da doença custa uma ação padrão, 2 PP e precisar estar perto do alvo.
- **99% - Cura Paranormal:** Lidando com venenos, doenças, infecções por tanto tempo fez você mudar e se tornou paranormalmente modificado, é difícil de dizer o

que ocorreu em suas veias, porém, você sabe que é a cura. Além de se tornar naturalmente imune a doenças e venenos e ganhar vantagem em testes de Fortitude, ao gastar 10 PP e tocar em alguém doente ou envenenado, você injeta um pouco de seus anticorpos na pessoa curando-a instantaneamente, também, alguém em estado morrendo recupera 20 PV e sai do estado morrendo automaticamente.

Artista

Você sempre possuiu um interesse maior em habilidades artísticas, como pinturas, esculturas, músicas, escritas, e o que mais sua imaginação permitir. O que importa para você é a sua arte, ser o melhor artista é algo que te agrada e é nisso que você quer focar a partir de agora, conforme se torna mais habilidoso, mais misteriosas e belas suas artes ficam.

- **15% - Artesão:** Além de se tornar treinado em Atuação (caso já for, recebe +2 nessa perícia), você ganha a ação arte para ser usada em uma cena de descanso, você pode gastar uma ação para tocar um instrumento ou produzir uma arte visual que irá acalmar a primeira pessoa que se concentre nela, essa pessoa recupera $x\frac{d}{6}$, onde x é o seu limite de PP dividido pela metade, além disso, você recupera x sanidade, onde também é o seu limite de PP pela metade.
- **30% - Senso Artístico:** Tudo é arte, se você realmente parar e pensar a respeito, você é capaz de transformar todas as suas ações em movimentos artísticos. Uma vez por rodada, você pode gastar 3 PP para adicionar sua Atuação em algum outro teste de perícia (exceto Luta ou Pontaria). Além disso, quando faz um teste de

Atuação, pode gastar 2 PP para joga-lo novamente, porém deve ficar com o segundo resultado, mesmo se for menor que o primeiro.

- **45% - Contemplação:** Sua arte não só agrada a todos seus aliados ou pessoas que a contemplam, agora ela faz elas sentirem, gastando 2 PP e rolando 1d20 para decidir as horas que levará para criar a sua arte, escolha apenas um dos efeitos a seguir para causar aos contempladores, eles ficarão ativos até o mestre decidir quando eles acabam:
 - **Atento:** O contemplador recebe duas vantagens em Percepção e +2 em seu próximo teste.
 - **Abalado:** O contemplador fica abalado. Se contemplar novamente, fica apavorado.
 - **Fascinado:** O contemplador fica fascinado.
 - **Frustrado:** O contemplador fica frustrado. Se contemplar novamente, ao invés disso fica esmorecido.
 - **Inabalado:** O contemplador recebe vantagem em testes. Não pode receber esse efeito novamente.
 - **Incentivado:** O contemplador recebe vantagem em testes de Carisma, Inteligência e Sabedoria.
- **65% - Abstrato:** Você já passou bastante tempo treinando suas habilidades e conhecendo sobre o oculto, que há algo a mais na sua mente, os sussurros sempre te falam disso, de algo primordial, algo que você nunca tinha percebido, até agora. Você consegue aperfeiçoar as suas artes para que elas causem um dos

efeitos caóticos, você gasta 1 semana +3 PP para fazer um tipo de arte que transmite um efeito de medo, mesmo que você não saiba exatamente o que isso signifique. O mestre tem a palavra final para descrever qual efeito caótico ela causa.

- **99% - Verdadeira Arte:** Após anos de treinamento de suas habilidades artísticas e conhecer sobre o *Inexistente*, uma simples pergunta chega em seus sentidos, “por que não unir os dois?”, “Seria possível criar artes paranormais, como quadros amaldiçoados?”, “Músicas ritualísticas ou esculturas com rituais?”. Não importa o que os outros digam, o que importa é a sua arte, e você é criativo. Você pode criar artes com efeitos paranormais variados à sua escolha contanto que façam sentido com a história. O mestre sempre tem a palavra final se tais itens são possíveis de serem criados.

Aumento de Atributo: Ao chegar em 20% de Exposição, o seu personagem está se aperfeiçoando nas próprias características. Você chega ganha +1 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 2 + Inteligência. Essa escolha chega novamente em 70%.

Versatilidade Aprimorada: Ao chegar em 50%, escolha entre receber uma habilidade de normalista ou a primeira habilidade de qualquer

trilha entre as classes Duelista, Especialista, Individualista ou Normalista.

Habilidades Gerais

As Habilidades Gerais são poderes que quaisquer classes podem pegar trocando a Habilidade de classe delas, essas habilidades são relativamente mais fracas do que as classes propõem, mas talvez tenha uma ou outra coisa aqui que te traga mais interesse do que as coisas da sua própria classe e encaixe melhor.

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,

Às do Volante

Você tem a coragem o suficiente para manobrar dentro de um veículo. Você recebe treinamento em Pilotagem, caso já seja treinado, você recebe +1 nela. Além disso, uma vez por rodada, quando um veículo que você esteja pilotando sofre dano, você pode fazer um teste de Pilotagem (DT igual ao teste de ataque ou DT da habilidade que causou dano). SE PAS

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 Poderoso

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. Requer: Car 2.

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.

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.

Corpo Exuberante

Você tem o corpo bonito e potente, fornecendo +1 em DT de habilidades que utilizem atributos físicos, como Cai Dentro.

Confissão

Você recebe +1 em Intimidação e pode substituir testes de Investigação por Intimidação na hora de interrogar algum personagem.

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. Requer: 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 diversas vezes.

Endividado

Você já está no negativo, por que não ficar ainda mais? Você pode pegar itens extras iguais ao seu valor de Exposição em uma missão, porém na missão seguinte terá o seu custo reduzido igual a soma dos itens que pegou.

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 $\frac{1}{4}$ 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 protege-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 2 de Resistência a danos não 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 Intimidão.

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. Requer: Int 2.

Resistência Mental

Você já viu os maiores perigos que o *Inexistente* poderia mostrar. Você recebe 2 de Resistência a danos de sanidade. Requer: 40%.

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.

Sorranteiro

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 esconderigos 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.

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 são. 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 OS 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.

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.

Atributo base: Com o que você vai jogar está perícia, ela estará na tabela a frente para mostrar, por exemplo, Vergil

vai fazer um teste para poder empurrar um barril de um navio, ele terá que fazer um teste de Atletismo usando Força e Vergil possui **Treino Calejado** com esta perícia, o que faz jogar o teste com 1d10 + 2 + Força ao invés de 1d10 padrão.

Bônus de treino e despreparado: Todas as pessoas possuem perícias onde elas saem melhor ou pior dependendo da situação, o padrão para todas as rolagens de testes é 1d10, porém de

acordo com a tabela a seguir, um personagem pode ficar **Calejado**, **Experiente** ou **Versado** em perícias que for treinado.

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 usa-la.

Adicionalmente, algumas habilidades de perícias só podem ser usadas em certos graus de treinamento, como pilotar

aviões é algo que só quem é calejado pode fazer.

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 em **Equipamentos** para melhor explicação.

Kit de Perícia: Algumas perícias são necessários aparatos 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 (Experiente, 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 quai o resultado do teste exceder 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 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). 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 tratá-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.

Intriga (DT 10): Você espalha uma fofoca. Por exemplo, pode dizer que o dono do bar está aguando a cerveja para enfurecer o povo contra ele. Intrigas muito improváveis (convencer o povo que o delegado é um ET que está abduzindo pessoas) têm DT 20. Este uso exige pelo menos um dia, mas pode levar mais tempo, de acordo com o mestre. Uma pessoa pode investigar a fonte da fofoca e chegar até você. Isso exige um teste de Investigação por parte dela, com DT igual ao resultado do seu teste para a intriga.

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 notá-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.

Atacar: Você realiza um ataque em um alvo em alcance adjacente. A DT é igual a defesa do alvo, caso tenha um sucesso, case dano igual a sua arma.

Atropelar (Calejado): Enquanto está se deslocando, você utiliza uma ação livre para tirar um alvo que esteja em seu caminho, você pode escolher não oferecer resistência, sendo movido 1m para o lado, ou caso ofereça resistência, ele irá parar seu movimento caso você falhe no teste e se você passar, ele é movido 1m para o lado. Se passar por 2 ou mais, ele é movido 1d4 m para o lado e cai sentado no chão. Esta ação só pode ser realizada enquanto se usa a ação de corrida de atletismo ou a ação investida de luta. Esta ação é uma manobra. Atropelar é a única Manobra que não é considerada um teste de ataque.

Investida (Calejado): Você avança na direção de um alvo e realiza um ataque. Ao fazer isto você utiliza ação atacar desta mesma perícia logo após se mover até o triplo de seu deslocamento, ao fazer isto, você recebe +2 no teste e dano. Após realizar esta ação, você fica desprevenido até seu próximo turno. Caso tenha um personagem em seu caminho até o alvo do seu ataque, você pode realizar a ação atropelar contra ele sem interromper esta ação, porém não recebe o bônus de +2. Bônus de investida não se soma com bônus de flanquear.

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 repara-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 -2 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 2d6+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 1 tipo de veículo quando se torna treinado nela e se torna em +1 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. Pilotar consome sua rodada inteira, 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. 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, furacão, 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. **Destrancar:** 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 (Versado): 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.

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 quão 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, a tabela especifica os *Ranks*.

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.

Evento	Pontos de Prestígio
Solução do caso	+10
Prisão de anarquista	+5
Pista adicional encontrada	+2
Morte de inocente	-2
Anomalia escapou	-5
Morte de membro do grupo	-5
Falha na missão	-10

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 * quantidade de modificações do item para ter na sua próxima missão e perde o item.

RANK	PONTOS DE INFLUÊNCIA	PONTO S 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 da aventura 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.

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 $7 + \text{Força} * 2$, 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 aparatos 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.

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

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 lança-misseis ou alabardas.

Penalidades por não ter Proficiência: Você recebe três desvantagens ao atacar com uma arma que não seja proficiente.

Tipos -

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.

Duas Mãos: Esta arma é utilizada com duas mãos. Apoiá-la no chão para livrar uma mão é uma ação livre, ré 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 (Cumulativo)

- **Cone:** A arma realiza um ataque em cone que acerta todos no alcance, o mesmo teste é feito para todos no alcance de 3m de largura.
- **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.
- **Discreta:** A arma é de pequeno porte e pode ser escondida com maior facilidade. Quando realiza um teste de Prestidigitação para esconde-la, recebe +5 no teste.
- **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.

Armas Simples

Armas	Custo	Dano	Críti co	Alcan ce	Tip o	Recarga	Espa ço	Especial
Corpo a Corpo – Leve								
Desarmado	-	1d3	10/+1 d	-	I	-	-	-
Coronhada	-	1d4	10/+1 d	-	I	-	-	-
Faca	2	1d4	9/+1d	-	C	-	1	Discreta
Martelo	2	1d6	10/+1 d	-	I	-	1	-
Adaga	2	1d4	8/+2d	-	C	-	1	Sangrenta
Corpo a Corpo – Uma Mão								
Bastão	2	1d6/1 d8	10/+1 d	-	I	-	1	Versátil
Maça	2	1d8	10/+1 d	-	I	-	1	-
Machete	2	1d6	9/+1d	-	C	-	1	-
Lança	5	1d6	9/+1d	Curto	P	-	1	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	-	-	-	-	-	1	-
Besta	5	1d8	10/+2d	Médio	P	1/Movimento	2	-
Flechas	2	-	-	-	-	-	1	-
Estilingue	2	1d6	10/+1d	Médio	I	Livre	1	
Armas de Fogo - Uma Mão								
Pistola	5	1d10	8/+1d	Curto	B	5/Movimento	1	Discreta
Munição Leve	2	-	-	-	-	-	1	-
Revólver	5	1d12	9/+2d	Curto	B	2/Completo	1	Discreta
Munição Leve	2	-	-	-	-	-	1	-
Revólver Compacto	5	2d4	9/+2d	Curto	B	2/Completo	1	Discreta
Munição Leve	2	-	-	-	-	-	1	-
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/+6 d	-	C	-	2	Estendida
Lâmina Dupla	5	1d8/1 d8	10/+1 d	-	C	-	2	-
Katana Montante	5	1d10	9/+1d	-	C	-	2	Consecutivo
Motoserra	5	2d6	9/+2d	-	C	-	2	Potente
Armas a Distância - Leves								
Boomerang	0	1d6	10/+1 d	Médio	I	-	1	-
Shuriken	10	1d4	10/+1 d	Curto	P	-	2	-
Armas de Disparo - Duas Mãos								
Arco Composto	10	1d10	10/+2 d	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	2d6/1 d6	10/+1 d	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/+4 d	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/+2 d	6m	B	1/Completa	3	-
Cartucho	5	-	-	-	-	-	1	-
Espingarda	20	4d6	10/+4 d	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/+1 d	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+1 d6	10/+1 d	-	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/Completa	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 cacete 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 bo 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 queiram 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 está manobra e atravessa 5 de RD de armas. Chakrans vem em pequenos conjuntos de 6.

Chicote: Esta arma pode ser usada para atacar inimigos e até 4,5m e pode se enrolar 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.

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.

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 foice (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 esguicha 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.

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. Está é uma arma extremamente propicia 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: Está 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 está 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 sabre 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.

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.

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
Cartucho	5	1	6
Flechas	2	1	10

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.

Excepcional: 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.

Modifica	Efeito	Custo
Modificações para Armas Corpo a Corpo e de Disparo		
Afiada	Pode jogar novamente valores de dado iguais a 1 e 2	5

Aliiviada	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		
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
Ferrolho 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
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

- **Defesa:** O valor adicionado na defesa passiva do personagem.
- **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 colocando na sua Defesa Passiva, o tempo para vestir uma armadura pesada é 10 minutos e para despir é 1 minuto.
- **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.

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.

- **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. Escudos passam a fornecer +5 de RD para leves e +10 de RD para Pesados.
- **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.
- **Reforçada:** Aumenta a Defesa fornecida em +2 e o espaço ocupado em +1.

Armadura	Defesa	Custo	Espaço
Leve	+2	10	2
Pesada	+5	20	5
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 despir 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.
- **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	Espaço
Kit de Perícia	0	1
Utensílio	5	1
Vestimenta	10	1

Exemplos de Acessórios Comuns

Amuleto Sagrado: Um utensílio 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.

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 custar 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

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

Acessório	Custo	Espaço
Amuleto Sagrado	5	0
Celular	0	0
Chave de Fenda Universal		
Chaves	0	0
Documentos Falsos	5	0,5
Manual Operacional	5	0,5
Notebook	0	0

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

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

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 gruar 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 desorientadoras, 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 começem 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 detoná-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:

- **Destruativa:** 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. Está 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 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 isotônicos 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.

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.

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 Reforcada: 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.

Equipamento de Escuta: Este conjunto contém um receptor, com alcance de 90m, e três minúsculos transmissores capazes de

captar conversas 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.

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.

❖ **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 Militar: Uma mochila leve e de alta qualidade. Ela não ocupa espaço nenhum e aumenta a sua capacidade de carga em 2 espaços.

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.

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 pretidigitação 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.

Itens Especiais	Custo	Espaço
Alarme de Movimento	5	1
Algemas	5	1
Alimento Energético	5	1
Arpéu	5	1
Bandoleira	10	1
Binóculos	5	1
Braçadeira Reforçada	10	1
Capacete	10	1
Capa de Chuva	5	2
Corda	5	1
Equipamento de Escuta	5	1
Equipamento de Sobrevida	5	2
Estimulante	10	1
Lanterna	0	1

Máscara de Gás	10	1
Medicamentos	10	0,5
Mochila Militar	10	0
Oculos de Visão Noturna	10	1
Óculos escuros	0	1
Pá	0	2
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

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.

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 polaroide 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. Aquele 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.

Ligaçāo 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 caso 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	Espaco
Amarras 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
Ligaçāo Direta Infernal	20	1
Medidor de Condicāo 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

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

Teste de Perícia

1D10 + ATRIBUTO + BÔNUS DE PERÍCIA 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.

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. Aqueles 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 incluem 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 realizados 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 o 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 espiritos, 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 todos os objetos em cena, e os jogadores podem perguntar se algo ou alguém presente na cena e é possível 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, as 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. 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 objetos.

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-misseis 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 subtraí 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 tem 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 leva-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, tantos 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 tem 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).

Entrando na Luta: Se um personagem entra na luta depois dela começar, faz um teste de Iniciativa e age quando chegar na rodada seguinte.

Surpreendido: Quando o combate começa, se você não percebeu seus inimigos, está surpreendido. Se 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!

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.

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 *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 a 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 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.

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 forma 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.
- **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).

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 deixar 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:

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).

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 tem 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 sobreacarregado, 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.

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 têm resistência a dano, dependendo do seu material. Um objeto reduzido a 0 PV está quebrado, e não pode ser usado até ser consertado.

Exemplo Objetos Gerais	Tamanho	Defesa	RD	PV
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

Onibus	Enorme	3	20	300
Cabana de Madeira	Colossal	0	5	1000

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

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 folêgo 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 a mais.
- 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 teram

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 concertar 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 todos 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 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.

Despitar: 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...

Opcões 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.

No começo de toda rodada, o mestre joga 1d20 e consulta a lista abaixo.

- 1-8: Nada acontece

Obstáculo

- 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

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

- 15: Multidão impedindo a passagem. Intimidação DT 10

Atalho

- 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! Crime DT 12
- 20: Um caminho oculto por vegetação. Sobrevivência DT 10

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, como acima, 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.

Aliados

Ao longo de sua jornada como um agente da Ordem das Estrelas, você se verá de frente com perigos tantos físicos quanto mentais que as 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 as suas tarefas de acordo com as 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 passa-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.

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.

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 quão 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:

São: 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.

Fabricação em Campo

Agentes geralmente partem para suas missões munidos do equipamento para executar suas atividades. Entretanto, a Universo 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.

Ferimentos Debilitantes

Em histórias de horror e sobrevivência, muitas vezes o risco de sofrer um ferimento debilitante pode fazer com que os personagens persem 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.

O Peso da Idade

Em padrão, os personagens não tem a influência da idade em suas características e atributos, porém está 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 podem 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 esses 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.

- **Adolescente**: 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).
- **Esforçado:** 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.

É uma regra interessante de ser aplicada para adicionar um pouco de suspense aos jogadores, principalmente em relação a ataques surpresas, onde pedir um teste de Percepção já revela que algo irá acontecer, ou que pela falha do teste, algo não aconteceu.

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 despertá-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.

Limite de PP: Como um sobrevivente, seu limite de PP é sempre 1, em qualquer estágio.

O Sobrevivente

Pontos de Vida	8 + Constituição
A cada novo estágio	2 + Constituição
Pontos de Poder	2 + Poder
A cada novo estágio	1 + Poder
Pontos de Sanidade	8 + Sabedoria
A cada novo estágio	2 + Sabedoria
Perícias Treinadas	1 + Inteligência
Proficiências	Armas Simples
<hr/>	
1	Empenho
2	Subclasse (1º Habilidade)
3	Aumento de Atributo
4	Subclasse (2º Habilidade)
5	Aceso

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 subclases de sobrevivente (durão, esperto ou esotérico) e recebe a primeira habilidade da subclasse. No 4º estágio, você recebe a segundo (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 aumentara seus PS.

Aceso: O seu personagem já passou por experiências o suficiente para que o *Inexistente*, o Poder o 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 interagi 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 Sobrevivente

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 dulista, perde esta habilidade, mas reduz o custo de ativação de *Poder de Ataque* em -1 PP.

Esperto

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 1d3 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 rédeas 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.

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 dulista, 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.

Exemplos: A habilidade de classe de dulista *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 OS 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 duelista 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 duelista, 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 MEJOR. Menos pensamentos, mais fOME. Consumir carne e sangue. Mais sentimento. Sentir é dor, dor é destruir. SACAR. 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 BUIIM. 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

palavras, 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 linha. 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 seres que constantemente gruham e arranharam 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 espirito 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 tomado um tom mais acinzentado e *Morte*, seus olhos se tornam completamente negros ou acinzentados e marcas aparecem ao redor de seu corpo. *Noites* 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 *lutar* 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 lágrimas são negras. Seu rosto contém *faixas pretas e riscas*, mas isso não importa a você. na *verdade*, *nada* *nada* *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. *nada Mais importa*, você não sente mais nada como antes. *Poucas coisas são importantes*, então o melhor a se fazer é pensar nas poucas palavras *heróis e necessários*, 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, *nada é importante*.

Você pode conjurar o poder *Aceleração Temporal* (se já tem o poder, seu custo é reduzido em -1 PP). Entretanto, a penalidade em perícia 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 aconteça*. cada momento agora é apenas uma lágrima derrubada em um oceano negro, uma eternidade que é apenas uma fração do 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, aprisionado dentro de si, o tempo lhe deixa mais e mais infinito e a sua percepção cada vez mais distante da verdade. sua aparência quase esquelética, você é apenas uma molécula extremamente antiga do que seu corpo realmente deveria ser, do que o tempo lhe trouxe. Seus olhos foram roubados, apenas um buraco levando a uma eternidade negra os preenchem agora, mas ainda assim você vê, vê as coisas em um estágio estranho de presente, passado e futuro. você já sabe que tudo está destinado a ter um fim, um galho retorcido da arvore é um corpo no fim das contas são a mesma coisa para você, afinal de contas, você não se importa, na realidade importa. talvez as coisas já tenham alguma sentido em uma épica diferente? talvez você tivesse sido uma pessoa melhor se tivesse se afastado disso tudo? não, no

FIM, NADA FAZ VOCÊ SENTIR VONTADE DE IR COMO ERA ANTES, AFINAL DAS CONTAIS, 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, horrendo 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 “*Elementos Logi*”, 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 escuta 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 *bincar 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 Vassouras, aqueles que são apenas controlados por algo maior, os inacessos, sendo totalmente controlados 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 FRIÓ constante é emitido de você, com a sua pele ficando cada vez mais acizentada 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 sutilizando 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 FRIÓ 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 FRIÓ 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 INEVITAVEL.

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.

Sobrevivendo

Esta é uma regra opcional que pode ser posta caso o mestre e os jogadores queiram uma aproximação mais realista na questão de custos e dinheiro próprio que eles têm, como casas, carros e outras propriedades. Veja a tabela de gastos e mercado no capítulo Apêndice para determinar preço básico de serviços e itens.

Dinheiro e Economia

Esta mecânica envolve determinar o dinheiro disponível que os Personagens dos Jogadores poderão usar para comprar suas armas e equipamentos, e usar serviços como táxis, trens etc. Existe 2 tipos de Dinheiro: Dinheiro Diário e Dinheiro no Banco.

O Dinheiro Diário é o Crédito que os Investigadores têm disponível na mão para pagar todos os serviços que podem pedir ou itens que podem comprar. O Dinheiro Diário é restaurado para o valor original no dia seguinte.

Dinheiro no Banco é o Crédito que os Personagens têm armazenamento em um banco ou cofre. Ele pode ser gasto da mesma forma que o Dinheiro Diário, porém não é restaurado ao valor original após o uso. Dinheiro Diário é determinado por 4d100 (Quatro dados de cem faces) e somados. Este será o Dinheiro Diário e também um valor importante para o Dinheiro no Banco.

Dinheiro no Banco utiliza do Dinheiro Diário multiplicado por um número (Fator)

que indica o quanto rico, ou pobre, o Jogador crê que seu Personagem seja. Veja a tabela a seguir:

Tabela de: DINHEIRO NO BANCO

Fator	Descrição
10	O Personagem vem de uma região pobre ou não teve oportunidade de emprego em seu Antepassado.
20	O Personagem não teve muito contato com sua família, portanto o esforço de ganhar o próprio dinheiro existe desde adolescente.
30	O Personagem perdeu seu emprego recentemente, porém rendeu o suficiente para sobreviver.
40	O Personagem trabalhou em um emprego precário por um longo tempo. O salário não passava do mínimo, mas conseguia sobreviver.
50	O Personagem achou um trabalho acomodável que poderia subir para cargos mais altos da mesma empresa.
60	O Personagem trabalhou modestamente, talvez meses até um ano de experiência no serviço.
70	O Personagem já está acima da média, sendo dono de um pequeno negócio.
80	O Personagem possui mais de uma alocação de seu negócio, tem um alto cargo em uma empresa ou sua família forneceu muitos privilégios.
90	O Personagem está poucos cargos abaixo de ser chefe de uma empresa extremamente lucrativa.
100	O Personagem faz parte da elite, o dinheiro armazenado em seu cofre é contido em cheques.

O valor do Dinheiro Diário será multiplicado por um dos Fatores que o Jogador acredita que seu Personagem seja. Mas o Mestre também pode determinar o Fator para o Personagem comparando a

história de fundo com o Fator mais compatível. E isso determina o Dinheiro no Banco do Personagem.

É possível que os Personagens possam recuperar o Dinheiro no Banco após o término da Missão, voltando a trabalhar no seu antigo emprego ou então obtendo dinheiro por outras maneiras. Um dos meios de aumentar o Dinheiro no Banco seria jogar 2d100, pegar o melhor e substituir um dos menores valores do 4d100 original e então multiplicar pelo Fator. Ou aumentar o Fator em 10 e multiplicar o Dinheiro Diário novamente. Outra opção é fazer com que o Personagem receba um valor de 1d100 multiplicado pelo seu Fator ou simplesmente entregar um valor fixo para o Personagem, como recompensa por ter encontrado um item ou finalizar uma missão.

EXEMPLO

O Jogador Pedro fez um Personagem ‘Robert’ de Oírgem: Agente de Saúde. Pedro escreveu uma história de fundo que Robert era um estudante de medicina e que estava fazendo estágio em uma pequena clínica de sua cidade. Pedro jogou os dados (4d100) e obteve 126. Comparando a história de fundo com os Fatores, ele acredita que a descrição do Fator 60 faria mais sentido. Então o Dinheiro Diário é 126 Créditos e o Dinheiro no Banco é 7.560 Créditos.

Criar e Melhorar: Base da Ordem

Este subcapítulo mostrará como é possível que o Mestre crie a sua própria Base da Ordem, ou da Organização que os Personagens dos Jogadores participam. Também é possível que os Jogadores simplesmente criem as suas casas próprias baseadas em seus Créditos.

Local para a Base

O Local é a propriedade em que a Base se encontra, como um prédio de 4 andares, um ferro-velho, um galpão ou único aluguel em um apartamento. Cada Local terá um número limitado de Cômodos que os Jogadores podem interagir e usar.

- **Casa Pequena:** Um local que suporta 4 Cômodos. 2 Cômodos extras garantidos

são: 1 Quarto e 1 Cozinha. Custa 6000 Créditos para comprar. Custa 2500 Créditos para alugar por 1 mês (Tempo interpretativo).

- **Casa Média:** Um local que suporta 5 Cômodos. 3 Cômodos extras garantidos são: 1 Quarto, 1 Cozinha e 1 Jardim. Custa 8500 Créditos para comprar. Custa 3000 créditos para alugar por 1 mês.
- **Apartamento Pequeno:** Um local de 3 andares, e cada andar suporta 5 Cômodos. 1 Cômodo extra garantido é: 1 Quarto. Custa 16000 Créditos para comprar. Custa 5000 Créditos para alugar um andar por 1 mês.
- **Apartamento Médio:** Um local de 5 andares, e cada andar suporta 6 cômodos. 3 Cômodos extras garantidos são: 2 Quartos e 1 Cozinha. Custa 22000 Créditos para comprar. Custa 7000 Créditos para alugar um andar por 1 mês.
- **Galpão:** Um local que suporta 9 Cômodos. 1 Cômodo extra garantido é: 1 Armazém ou 1 Estacionamento. Custa 18000 Créditos para comprar. Custa 16000 para alugar por 1 mês.
- **Mansão:** Um local que suporta 10 Cômodos. 4 Cômodos extras garantidos são: 2 Quartos, 1 Armazém e 1 Estacionamento. Custa 28000 Créditos para comprar. Não há como alugar.

O Mestre pode pegar um destes locais e modificar para que tenha mais ou menos cômodos garantidos ou possíveis de serem construídos. E também poderá criar seu próprio Local.

Alas e Cômodos, suas Definições

As Alas são grupos de Cômodos que exercem uma ou mais funções similares. Cômodos são as salas que os Jogadores podem modificar, construir e melhorar. Existem diferentes tipos de Alas para agrupar os Cômodos:

Ala Básica: São Cômodos básicos, necessário de serem criados e mantidos para que a Base seja minimamente funcional.

- **Sala de Comando:** Uma sala de rádio, traz a capacidade de comunicar com outras pessoas e encontrar informações mais rápido por meio de contatos confiáveis (Veja a Regra Opcional Rede de Informantes). Máximo 1 Sala de Comando na Base.
- **Armazém:** Uma sala que mantém o estoque de armas, suprimentos, munições, curativos etc. Todos os itens criados nos Cômodos são contados no Armazém.
- **Estacionamento:** Um espaço para guardar seus veículos e meios de transporte. Capaz de manter 4 veículos Médios. Caso os Jogadores ainda não possuem um veículo, eles podem transformar o Estacionamento em 4 Cômodos Livres.
- **Garagem:** Um espaço para guardar um único veículo ou um meio de transporte. Caso os Jogadores ainda não possuem um veículo, eles podem transformar a garagem em 1 cômodo Livre.

Ala da Saúde e Descanso: São Cômodos destinados aos cuidados médicos e quartos para dormir.

- **Enfermaria:** Uma sala destinada a cuidar e hospitalizar Personagens feridos, assim com fornecer Cicatrizes e Kit de Perícia (Medicina). Aqui também é possível elaborar Venenos e Antídotos.
- **Cozinha:** Uma sala onde os Personagens param por um momento para se alimentar.
- **Quarto:** Uma sala onde os Personagem dormem. Sendo único para um Personagem ou ter mais do que uma cama, ou beliche, fornecendo espaço para mais do que um Personagem.

Ala de Moral: São Cômodos que acalmam os Personagens e melhoram sua Inteligência.

- **Biblioteca:** Um espaço dedicado ao melhoramento intelectual, como perícias do atributo de Inteligência.
- **Jardim:** Um espaço dedicado ao melhoramento mental, como Carisma ou Sabedoria. E também fornece remédios naturais.

Ala de Defesa: São Cômodos que melhoram a performance física e mental dos Personagens.

- **Academia:** Um espaço dedicado ao melhoramento físico, como perícias dos Atributos de Constituição, Destreza e Força.
- **Arsenal:** Um espaço dedicado ao fornecimento rápido de fabricação e manutenção de armas assim como sua munição.
- **Campo de Tiro:** Um espaço dedicado ao melhoramento da sua mira, seja com armas de fogo ou arma de disparo.
- **Prisão:** Um espaço dedicado ao aprimoramento de personagens e seres.
- **Ringue de Luta:** Um espaço dedicado ao melhoramento de Luta e briga, seja somente com as mãos ou com armas brancas.
- **Sala de Ocultismo:** O espaço favorito dos Individualistas que buscam estudar ainda mais o *Inexistente*, ou então realizar a *Passagem*.

Cômodo Livre: Todos os Cômodos são capazes de serem construídos em qualquer área apropriada. Um Cômodo não ocupado é definido como Cômodo Livre.

Espaço Aberto: Um Cômodo “fora” do Local, exposto ao Ar Livre, chuvas, ventos, sol e outros fenômenos. Todos os Cômodos podem ser construídos em Espaço Aberto, mas podem sofrer penalidades ou bônus nesta área.

Usando os Cômodos

Para usar os cômodos há dois meios, fora das missões e dentro das missões. Fora das missões é quando a base da ordem já foi construída ou está para ser construída, quando ainda há preparo da mesa com o mestre. Todos os cômodos há um pequeno custo para ser usado, para ver a construção e melhoria, veja o próximo tópico.

Cada cômodo fornece algumas “habilidades” que os personagens podem usar dentro do cômodo, similar a mecânica de cenas de descanso, usar a função de 1 cômodo sempre gastara 1 ação de descanso.

Academia

Equipamento de Exercícios: Esta função permite os personagens a se exercitarem de forma mais eficiente. Por padrão, personagens que fazer a ação exercitar-se na academia +5 no primeiro teste dos Atributos Constituição, Destreza e Força.

Armazém

Capacidade dos Itens: Esta função determina quantos itens os personagens podem guardar, como suas armas ou

equipamentos gerais. Por padrão, é capaz de guardar itens que ocupam no total 25 Espaços/Pesos. Todos os itens criados em outros cômodos que não forem carregados pelos personagens são automaticamente colocados no armazém.

Validade e Manutenção: Esta função aplica nos itens guardados no armazém, pois há necessidade de cuidar dos itens se não estragam. Os itens guardados no armazém têm uma garantia de 14 dias antes que estraguem (PV do Objeto é zerado).

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 inexiste, 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 representá-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 porque um afogado ter aparecido em tal local ou do porque 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 afigia 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 E FEITA DA DESTRUÇÃO

a ENTIDADE DO SANGUE EXTREMOE DOR, AMOR, ÓDIO, PAIXÃO E CRIAÇÃO. a REALIDADE SEMPRE BUSCA EXPANDIR A SÍ 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. PORÉM 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 ASSEMEHADOS 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 SELEÇÃOAM 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 SELETIVA. PORÉM 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, DIACERACIÓN, MÚSCULOS, CRESCIMENTO ABSURDO, INCONSEQUENCIA EXTREMA E CRIAÇÃO.

MANIFESTAÇÕES DA REALIDADE NO UNIVERSO: LÍQUIDO PEGAJOSO AVERMELHADO, AMBIENTES COM ALTA TEMPERATURA, TRANSIÖRNIOS 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

E necessário Sofrer para Sentir

A entidade do espírito agonizado: Sofrer, refletir, entristercer 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 as 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 extraír 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 entristercidas.

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 CrôniLogia IMPARÁVEL: REMORSO, ARREPENDIMENTO, PESAR e PENITÊNCIA. A Entidade do TEMPO SEMPRE BUSCA MANTER OS EVENTOS EM CRÔNILOGIA CERTA, PORÉM SEMPRE BUSCANDO OS MOMENTOS DE ARREPENDIMENTOS, FAZENDO OS VIVEREM ESSES MOMENTOS DE NOVO E DE NOVO Para SEU PRÓPRIO agrado, BUSCAR O COMEÇO Para SABOREAR O TRÁGICO FIM.

a Manifestação Física do ELEMENTO DE TEMPO no UNIVERSO É UMA MATÉRIA QUE PARECE ESTAR ATRELADA COM O ARREPENDIMENTO DE UM LÍCITO, COMO SE OS OBJETOS ESTIVESSEM COM UMA ESPÉCIE DE ERRO A Nossa PERCEPÇÃO, MOSTRANDO SEUS ESTADOS PASSADOS e FUTURIOS AL MESMO TEMPO. ALGUNS ESTUDIOSOS TENTARAM AJELAR 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 "#3\$!@%#@%". DE ACORDO COM ANAISSES, MESMO SENDO FRÍAS, PESSOAS COM ESSE ELEMENTO PODEM SER BEM PERSEVERANTES COM OS SEUS OBJETIVOS.

ANOMALIAS DE TEMPO SÃO CONFUSAS E APÁTICAS, PORÉM TAMBÉM PARECE MOSTRAR UM CERTO GRAU DE SOPRAS, SEMPRE DEMONSTRANDO SEREM MAiores DO QUE SUAS PRESAS. GERALMENTE, SEMPRE ESTÃO ATRELADAS COM AQUELE MESMO MATERIAL ATÉMPORAL E COM SÓS 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 ELES EM COMPENSAÇÃO CONSIGO MESMO.

SUPERPIRESSES DE TEMPO SÃO ASSOCIADAS COM O COMEÇO E O FIM OU A HISTÓRICA TEMPORAL E A DEGRADAÇÃO IRIGÚICA PERMANENTE, SEJA ELA DE UM JEITO FÍSICO OU PSICOLÓGICO. O TEMPO CONSUME E NUNCA BUSCA CRIAR NADA. ALGUMÉM 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 FIM DO SEUS SERES, PODENDI TER QUALQUER TIPOS DE PERIGOS ATRELADOS LÁ, COM ISSO, VENDO UM DIÁLOGO ENTRE OS INDIVIDUALISTAS DESSE ELEMENTO, "TODAS AS COISAS PRECISAM DE UM FIM".

A ENTIDADE DO TEMPO É ASSOCIADA COM: RÍOXO, REMORSO, ARREPENDIMENTO, CRÔNILOGIA, APATIA, PENSAMENTOS FRÍOS, REPETIÇÃO, DIFERENÇA, RELÍGIOS, ISOLAMENTO, ESQUELETOS, ACCELERAÇÃO, DESACCELERAÇÃO, PARAR, VOLTA.

MANIFESTAÇÕES DO TEMPO NO UNIVERSO: MATERIAIS SE TORNAMOS ATÉMPORAIS, SÓS INVERTIDOS, SENTIMENTOS DE ARREPENDIMENTO, RELÍGIOS PARAOS OU INVERSOS.

CONSEQUÊNCIAS DA AFUNDADE COM O TEMPO: CABELOS RÍOXOS, ENVELHECIMENTO PRECOCES OU RETARDADO, OLHOS RÍOXOS, PERCEPÇÃO TEMPORAL ACCELERADA OU RETARDADA, ENAGREGIMENTO, APATIA CONSTANTE, MARCAS NO ROSTO.

NÃO EXISTE MENTE FORTE O SUFICIENTE PARA AGUENTAR AS CONSEQUÊNCIAS DO TEMPO.

TRANSFORMAÇÃO

O FIM NUNCA É O FIM

A ENTIDADE DOS CICLOS DE TERROR: MEDO, APAVORO, TEMER E AFRONTAR. A ENTIDADE DA TRANSFORMAÇÃO SEMPRE BUSCA TRANSFORMAR AQUILO QUE JÁ EXISTE EM ALGO NOVO, ABSTRAINDO O PURO TERROR DENTRO DE SUAS PRÓPRIAS ESSÊNCIAS AS EXPONDI A SEUS PIORES MEDOS, O MEDO 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 MEDO, ESSA NÉVOA PARECE REVIVER ESSES MOMENTOS DE TERROR SOFRIDOS QUE A ORIGINARAM E TAMBÉM PARECE SE EXPANDIR COM BASE NOS NOVOS MEDOS 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 ATERRIZANTES E ASSOMBROSAS, TENTANDO SEMPRE ASSUSTAR E MANTER VIVO AQUELE MAIS SENTE MEDO 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 MEDO 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 MEDO 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 QUAIQUER TIPOS DE PERMANÊNCIAS. AS MANIFESTAÇÕES EM AMBIENTES DE TRANSFORMAÇÕES SÃO FEITAS ATRAVÉS DE FONTES DE MEDO, HISTÓRIAS DE TERROR, CONTOS ASSOMBRADOS E MANSÕES ENDIABRADAS, TUDO ISSO PODE SER UM CATALIZADOR PARA QUE O MEDO PERPETUE POR LÁ, FAZENDO COM QUE ESSE AMBIENTE SE TRANSFORME UM VERDADEIRO SHOW DE HORRORES, AFINAL DE CONTAS “O MEDO 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, MEDO, TRAUMAS.

CONSEQUÊNCIAS DA AFINIDADE COM TRANSFORMAÇÃO: CABELOS LARANJAS, MÉMBROS 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 QUAIQUER 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 embaralhar 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 formatação 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 sô. 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 "íntimo", a manipulação se torna forte e 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, ilusões, vegetação, gases, memórias, quatro, 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 INFORTUNO 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, ESFRANDO 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 horrenda que é o inexistente, esse ritual foi chamado de Passagem.

Passagem

Desde o início de tudo, as pessoas são cercadas pelos males 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 símbolos ou objetos que sirva como a manifestação do inexistente vinda de cada um dos sete elementos, como se agisse a 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 afligindo. 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. Você também escolher pegar a Habilidade Geral "Passagem" para realizar uma passagem adicional no nível, porém irá perder o dobro de pontos de sanidade em ambos os poderes que pegar (continua o dobro mesmo sendo uma Passagem Contida sem os objetos eternizados). 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. A 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.

Objetos Eternizados

Objetos que foram marcados pelos elementos, seja por grande exposição caótica de alguma área ou por encantamentos e runas feitas por um cultista, aquele capaz de criar objetos eternizados devem ser temidos. Nem todos os objetos elementais são objetos eternizados. Cada objeto eternizado tem um elemento principal que o circula, o categorizando como um objeto deste elemento. Caso a afinidade elemental de um personagem seja igual ou maior que o objeto eternizado, o personagem realiza uma passagem forçada com aquele objeto, adquirindo os poderes que residem nele, porém, para usar um poder que veio de um objeto eternizado, o usuário tem que ter o objeto em suas mãos e o personagem perde sanidade máxima igual a Nível do Poder / 5.

Objetos Eternizados são raros e geralmente marcam a morte de algum ser, por isso se tornam eternizados, por conta de a morte estar entrelaçada com o Inexistente. Um lugar que possui diversos objetos eternizados é um lugar extremamente perigoso. Qual superpoder residi dentro de um Objeto Eternizado é definido estritamente pelo mestre e podem variar de acordo com o local.

Existe um outro modo de conseguir o poder que residi dentro de um Objeto Eternizado que é realizar a *Passagem* com

ele, o que fará com que independentemente do nível de afinidade que possuir, conseguira o seu poder, porém, se tiver o nível certo e realizar a *Passagem* com ele, não precisa mais carregar o objeto consigo para usar o poder. Fazer a *Passagem* deste jeito faz com que não consiga pegar um *Poder Elemental*.

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 ser 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 alavacarem e cegarem 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 inextinguíveis.

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) 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 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 “11”, 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 PS por nível 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	As vezes, o caos traz o melhor de nós. Você recupera 1 Pontos de Sanidade para cada 5% de <i>Exposição</i> 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 frustado.
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 depoder) 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	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 transcende, você não recebe os pontos de sanidade daquele aumento de Exposição e ainda perde de pontos máximas acordo com o *poder elemental* que escolheu.

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.

Listas de Poderes Elementais

Poderes Elementais Variados

Aprender Poder | Varia

O *Caos* abre portas nunca mais antes 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.

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.

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.

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.

Cauda | Realidade e Alma

Você desenvolve uma calda 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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

PODERES ELEMENTAIS ALMA

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 ajuda-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.

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 senciente, 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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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 perto para de funcionar ou é sugada até essa escuridão que constantemente busca mais coisas para agarrar.

Custo: 3 de sanidade máxima.

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.

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.

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.

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 início de seu próximo turno.

Custo: 2 de sanidade máxima.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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 entendê-los, 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.

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.

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.

Expansão de Conhecimento | Mente 2

Você se conecta com as mentes do outro lado, rompendo os limites da sua compreensão. Você aprende um poder de classe que não pertence à sua classe.

Custo: 5 de sanidade máxima.

Falsificação Forçada | Mente

Você consegue fabricar com muita facilidade qualquer documento físico como uma ilusão. Você pode gastar 2 PP e uma ação completa para fabricar perfeitamente qualquer documento simples como uma identidade ou carteira de motorista.

Custo: 1 de sanidade máxima.

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.

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.

Sabedoria ao Ataque | Mente

Você encobre sua arma com pensamentos dolorosas 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.

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.

Toxina Lancinante | Mente 3

Seu corpo se torna mais esverdeado e musgoso, se assemelhando a um estado de uma planta que reage a ataques. Toda vez que sofre um ataque, pode gastar 3 PP para fazer com que o alvo sofra 4d4 de dano de Mente.

Custo: 2 de sanidade máxima.

PODERES ELEMENTAIS

PODER

Acerto de Mentira | Poder 1

O Caos deve sempre ocorrer, não importa o que esteja em seu caminho. Gastando 3 PP, você pode converter dano mundano que seria Lesão Grave em perda de sanidade.

Custo: 2 de sanidade máxima.

Afortunado | Poder

O poder potencializa tudo, até mesmo os piores resultados e agora ele escolhe 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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

Custo: 2 de sanidade máxima.

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.

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.

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 desde 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.

PODERES ELEMENTAIS REALIDADE

categoria sempre todas as vezes.

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.

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.

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.

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.

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.

Piromaniaco | **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.

Sangue de Ferro | **Realidade 1**

A realidade enrijece 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.

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.

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.

Sede de Destruição | **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.

PODERES ELEMENTAIS TEMPO

Absorver Potencial | **Tempo**

Falhar é algo que é comum em toda a nossa vida, nós apenas conseguir 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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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 ficassem 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.

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 permita que faça ações discretas sem sofrer desvantagem.

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.

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 mutado 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.

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.

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.

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.

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.

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 o quanto custoso é para poder ser ativado e o seu elemento, onde um personagem quando decidi 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 pontos 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:

Exposi ção	Individuali stas	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 o 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-lo 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 têm 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 aceso 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 replica-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 escolherem 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 possui 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 electricidade.

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).

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 dissipasse.

Instantânea: A manifestação de uma habilidade instantânea aparece e se dissipava 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, “Acessos”, 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 *Acessos* 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 = $5 + \text{Poder} + \text{Metade do seu Limite de PP}$

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/Area - 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 cônicas, 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 esta 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 extremas, 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, surpreendido, vulnerável.

Condições Fortes: Alquebrado, apavorado, asfixiado, confuso, debilitado, enredado, esmorecido, exausto, fatigado, imóvel, pasmo,

Condições Extremas: Atordoado, 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 dividia em alguns tipos principais:

- Instantânea**, aonde 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
★	+4	+3	+2	+1
★	+8	+6	+4	+2
★★	+12	+9	+6	+3
★★★	+16	+12	+8	+4
★★★★	+20	+15	+10	+5
★★★★★	+24	+18	+12	+6
★★★★★★	+28	+21	+14	+7
★★★★★★★	+32	+24	+16	+8

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 inicio de seu próximo turno, porém o valor reduzido a metade.

Tabela de Bônus em Rolagem

Estrelas	Instantânea	Rodadas	Sustentada	Cena
★	+4	+3	+2	+1
★	+8	+6	+4	+2
★★	+12	+9	+6	+3
★★★	+16	+12	+8	+4
★★★★	+20	+15	+10	+5
★★★★★	+24	+18	+12	+6
★★★★★★	+28	+21	+14	+7
★★★★★★★	+32	+24	+16	+8

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 livre.

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

★★★	+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 coloca-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, divide os bônus iguais a quantidade de tipos de bônus diferentes que a tabela recebe.

Por exemplo, uma habilidade sustentada de 5 estrelas que fornece bônus em Defesa,

Bônus em Rolagem e Dano Adicional teriam todos seus bônus divididos por 3, logo forneceria 2 dados adicionais de dano, +4 no teste +4 na Defesa.

Você também pode criar habilidade auxiliares negativas para interferir nos testes de inimigos. Para isso, faça com que o alvo faça um teste de resistência de acordo com a habilidade para resistir o efeito. Por padrão, habilidades desse tipo que requerem um teste e que se passar, não sofre nada.

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 usandolas, 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.

★	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 afeitos 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 dobre, 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.

Tabela de Cura em Alvo único

Estrelas	Cura Média
----------	------------

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.

Lista de Individualidades e Poderes

A partir daqui, estão alguns exemplos de poderes e individualidades e como elas funcionam dentro do sistema.

Existem também algumas habilidades de poder que são de elementos variados, onde qualquer personagem que tem uma individualidade pode pegar, contanto que tenha o nível necessário para aquela habilidade. O elemento da habilidade é o elemento principal ou secundário do personagem.

As habilidades de poderes citadas abaixo têm elementos já definidos para elas, porém você pode adaptá-las para a sua individualidade de formas variadas, porém sempre converse com seu mestre para ver se é possível.

Laser

“Você é capaz de soltar lasers, seja pelas mãos, olhos ou bocas, sendo extremamente destrutivos, capazes de derreter qualquer coisa.”

O Laser é um poder que pode ser utilizado de diversas formas, porém é sempre focado em dano e agressividade, sendo formidável de se lutar contra. Por padrão, o elemento responsável por poderes desse tipo é *Realidade*, porém também pode ser usada com *Poder*.

Habilidades de Estrela Vazia

Raio Rápido ☆

Elemento: Realidade

Execução: Padrão

Alcance: Curto

Alvo: 1 ser

Duração: Instantânea

Descrição: Você dispara um raio laser na direção de algum alvo dentro do alcance. Faça um ataque a distância contra o alvo, se acertar, causa 1d10 de dano de Realidade.

Acesso (+1 PP): Aumenta o dano para 2d10 de dano de Realidade.

Absoluto (+3 PP): Aumenta o dano para 5d10 de dano de Realidade.

Disparo Ardente ☆

Elemento: Realidade

Execução: Padrão

Alcance: Curto

Alvo: 1 ser ou objeto

Duração: Instantânea

Resistência: Fortitude (evita)

Descrição: Você dispara um raio laser um pouco mais fraco na intenção de incendiar um ponto dentro de 9 metros. Do ponto do disparo é criado uma pequena chama real, que pode incinerar e iluminar pequenos objetos ou pessoas. Caso o alvo seja um ser, ele deve fazer um teste de Fortitude ou sofre 1d8 de dano de Fogo.

Acesso (+1 PP): Aumenta o dano para 2d8 de dano de Realidade.

Absoluto (+3 PP): Aumenta o dano para 5d8 de dano de Realidade e faz com que o alvo fique em chamas.

Habilidades de Uma Estrela

Disparo Concentrado

Elemento: Realidade

Execução: Padrão

Alcance: Cone de 3m

Alvo: Todos dentro do cone

Duração: Instantânea

Resistência: Reflexos (metade)

Descrição: Você faz com que um cone de energia laser saia de sua frente,

Poderes de Elementos Variados

Aprimorar Físico ★★★

Elemento: Realidade ou Transformação

Execução: Padrão

Alcance: Toque

Alvo: 1 ser

Duração: Cena

Descrição: O alvo tem seus músculos tonificados e seus ligamentos reforçados, causando uma força extrema sobre-humana. O alvo recebe +1 em Destreza ou Força, à escolha dele.

Acesso +3 PP: Aumenta o bônus para +2. Requer ★★★★.

Absoluto +6 PP: Aumenta o bônus para +3. Requer ★★★★★ e ascensão elemental.

Aprimorar Mente

Elemento: Alma ou Mente

Execução: Padrão

Alcance: Toque

Alvo: 1 ser

Duração: Cena

Descrição: O alvo tem sua mente energizada por fagulhas do Inexistente. Ele recebe +1 em Inteligência, Sabedoria ou Carisma, à escolha dele (esse aumento não fornece PP, perícias treinadas ou características).

Acesso (+3 PP): muda o bônus para +2. Requer ★★★★

Absoluto (+6 PP): muda o bônus para +3. Requer ★★★★★ e ascensão elemental.

causando uma explosão em quem estiver no alcance. Todos os seres na área sofrem 3d6 de dano de Realidade (Reflexos reduz metade).

Acesso (+2 PP): Aumenta o alcance para um cone de 6m e o dano para 5d6 de dano de Realidade.

Absoluto (+5 PP): Ao invés de atingir em sua frente, faz com que o ataque acerte todos os alvos adjacentes e o dano aumenta para 8d6.

Poderes de Elementos Variados

Aprimorar Tecnologia ★

Elemento: Espaço ou Poder ou Transformação

Alcance: Toque

Alvo: 1 acessório ou arma de fogo

Duração: Cena

Descrição: Você imbui o alvo com energia elemental, fazendo-o funcionar acima de sua capacidade. O item recebe uma modificação a sua escolha.

Acesso (+2 PP): Muda para duas modificações. Requer ★★

Absoluto (+5 PP): Muda para três modificações. Requer ascensão elemental e ★★★

Imbuir Elemento ★

Elemento: Varia

Execução: Padrão

Alcance: Toque

Alvo: 1 arma ou caixa de munição

Duração: Cena

Descrição: Sua energia envolve o alvo que começa a afligir dano elemental. Escolha um elemento entre Realidade, Alma, Tempo, Transformação, Mente, Espaço ou Poder. Este superpoder passa a ser do elemento escolhido. O objeto imbuído causa +1d6 do dano do tipo do elemento.

Encantamento Intensificado +2 PP: Aumenta o bônus de dano para +2d6 do dano do tipo do elemento.

Encantamento Profano +4 PP: Aumenta o bônus de dano para +4d6 do dano do tipo do elemento.

Ver Elementos ★

Elemento: Alma e Poder ou Mente e Poder

Execução: Padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Cena

Descrição: Seus olhos brilham em um ciano dourado insano, fazendo você ser capaz de poder enxergar o nosso universo com os elementos. Todas as manifestações do inexistente dentro de um alcance longo são vistas por você e elas emitem auras baseadas nas cores de seus elementos e você sabe o cumulo de poder baseado no tamanho da aura, superpoderes de até 25% e anomalias de

até 80 VD emitem uma aura fraca. superpoderes de até 50% e anomalias de até 160 VD emitem uma aura médio. superpoderes de até 75% e anomalias de até 320 VD emitem uma aura poderosa. e superpoderes de até ??% e anomalias de 321 VD para cima emitem uma aura absoluta.

Além disso, você pode gastar uma ação completa para descobrir se um ser em alcance médio tem poderes elementais e ter uma intuição de qual é o seu superpoder principal.

Sentir os Elementos +2 PP: Muda a duração para 1 dia.

Manipular os Elementos +4 PP (50%): Muda o alcance para toque e o alvo para um objeto como óculos ou visores. A pessoa que estiver com o objeto em seus olhos consegue observar os elementos.

Poderes de Alma

Assustar ★

Elemento: Alma e Transformação

Execução: Padrão

Alcance: Toque

Alvo: 1 ser

Duração: Instantânea

Resistência: Vontade anula

Descrição: Diferente do que muitos pensam, a Alma não é apenas intensa em sentimentos próprios e longos, ela também se satisfaaz quando os outros causam pequenos sustos em outros.

Você é capaz de fazer com que um ser tenha pensamentos assustadores e visões assombrosas. Se falhar na resistência, fica apavorado por 1 rodada, depois abalado. Se passar, fica abalado por 1d4 rodadas.

Aceso (+5 PP): Em vez do normal, ao falhar, o alvo fica apavorado por 1d4 + 1 rodadas, caso passe fica abalado pela cena.

Absoluto (+11 PP): Assim como aceso, porém muda o alcance para “médio” e o alvo para “seres escolhidos”.

Beleza Irreal ★★

Elemento: Alma e Mente e Transformação

Execução: Padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Cena

Descrição: Você reescreve sua aparência para ter um corpo belo e surreal, adquirindo um rosto idealizado, porte físico garboso, voz melodiosa e olhar sedutor, deixando-o mais atraente e confiável. Graças a isto, você recebe vantagem em testes de Carisma e +3 nesses testes. Quando o poder acaba, quaisquer observadores percebem a mudança e tendem a suspeitar de você. Da mesma maneira, pessoas que o viram sob o efeito do poder sentirão que “algo está errado” ao vê-lo em condições normais. Quando a cena acabar, você pode gastar os PP do poder novamente como uma reação para mantê-lo ativo.

Aceso (+3 PP): O alcance muda para curto e o alvo para 1 ser, o ser pode no início da próxima cena gastar 1 PP para manter os efeitos.

Absoluto (+6 PP): Além do normal, quando utiliza este poder seu Carisma se torna 5 (caso já seja 5 ou maior, você recebe +2 em testes de Carisma). Este efeito não fornece características.

Espíritos Vingativos ★★

Elemento: Alma

Execução: Padrão

Alcance: Pessoal

Efeito: Área de 4,5m de diâmetro

Resistência: Vontade metade

Duração: Sustentado

Descrição: Manifestando o sofrimento e agonia de espíritos caídos, você faz com que uma áurea possessiva e horripilante penumbra pela sua volta, onde três desses espíritos ficam em uma ira perturbadora, atacando o que estiver dentro dela de acordo com sua escolha. Quando usa esse poder, você pode escolher uma quantidade de seres iguais ao seu valor de Poder + 1 para não serem afetadas por ela. Quando um ser entra na área pela primeira vez ou começa seu turno dentro da área, sofre $3d8 + 3$ de dano de Alma (Vontade reduz metade). Todos os seres dentro dessa área têm seu deslocamento reduzido pela metade.

Aceso (+3 PP): Além do normal, o personagem fica frustrado se falharem no teste.

Absoluto (+6 PP): Como aceso, só que o dano aumenta para $6d8 + 6$, invocando mais três espíritos. Requer ascensão elemental.

Mutar ★★★★

Elemento: Alma e Espaço

Execução: Padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Cena

O som é grande parte da manifestação da Alma, as músicas, gritos e outros tipos de sons fazem com que a alma fique cada vez mais forte, porém a Alma também sabe os momentos para controlar esses sons e se permanecer quieta, apenas para observar o sofrimento dos outros.

Deixando que a Alma distorça as ondas ao seu redor, você inibe a emissão de qualquer som a partir de você. É como se a entidade isolasse você das frequências sonoras de todo o Universo. Por exemplo, seus passos não emitem mais barulho, uma arma disparada por você não tem estampido, o som da sua voz é emudecido, como se alguém te impedisse de falar. Por outro lado, esse isolamento também impede que qualquer som alcance você.

Esse poder concede +6 em testes de Furtividade e reduz qualquer ganho de visibilidade em cenas de furtividade em 1, a critério do mestre.

Um jogador que tenha seu personagem sob efeito desse poder só pode falar na mesa se tiver permissão do mestre (mesmo pra descrever suas ações). Caso contrário, deve tentar se comunicar sem usar a voz, como por mimica ou mensagens de celular. Se falar sem permissão, o poder se esvai.

Aceso (+3 PP): Muda o alcance para toque e o alvo para 1 ser.

Absoluto (+8 PP): muda o alcance para curto e o alvo para até 5 seres.

Reflexos Espectrais ★★

Elemento: Alma

Execução: Padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Ler a descrição

Descrição: Com os reflexos criados pela percepção do próprio sentimento, você cria cópias ilusórias de si mesmo que dificultam ataques a você. Você cria 3 cópias cada uma fornece +1 em Defesa Passiva, qual um alvo erra um ataque em você, uma das cópias são destruídas.

Aceso (+3 PP): Adiciona +3 cópias.

Absoluto (+6 PP): Adiciona +7 cópias.

Voar com Asas ☆ - Passiva

Elemento: Alma (Pode variar)

Descrição: Você possui um par de asas que permite que você se desloque no ar. As asas podem ser brancas e limpas ou negras e pontiagudas, tudo depende dos trejeitos do seu personagem. Sem um item

similar a “Capa de chuva”, todos conseguem perceber as suas asas.

PODERES DE ESPAÇO

Aumentar e Diminuir ★★

Elemento: Espaço e Transformação

Execução: Padrão

Alcance: Curto

Alvo: 1 ser ou objeto

Duração: Sustentado

Resistência: Fortitude (anula)

Descrição: Você modifica o tamanho do alvo, podendo aumentar duas vezes o seu tamanho original ou diminuir pela metade. Caso escolha aumentar, o alvo aumenta em uma categoria de tamanho, recebe vantagens em testes de Força e ganha +1d6 em suas rolagens de dano. Caso escolha diminuir, o alvo diminui em uma categoria de tamanho, recebe vantagens em testes de Destreza e +3m de deslocamento. Um alvo involuntário pode fazer um teste de Fortitude para anular o efeito.

Redimensionar +4 PP: Os bônus de aumentar mudam para duas categorias a mais de tamanho, duas vantagens em testes de força e +2d6 em rolagens de dano. Os bônus de diminuir mudam para duas categorias a menos de tamanho, duas vantagens em testes de destreza e recebe uma ação de movimento a mais em seus turnos.

Buraco Negro ★★★★★★

Elemento: Espaço

Execução: Completa

Alcance: Longo

Efeito: Um buraco negro com 3m de diâmetro

Duração: 6 rodadas

Resistência: Fortitude parcial

Descrição: Você é capaz de criar uma energia forte o suficiente para similar um buraco negro menor, porém que causa a deformação em massa de tudo que está perto. No início de cada um de seus seis turnos seguintes, todos os seres a até

100m do vácuo (isso inclui você) devem fazer um teste de Fortitude. Em caso de falhar, ficam caídas e são puxadas 25m na direção do vácuo. Objetos soltos também são puxados e caso haja uma grande quantidade deles, todos os seres no caminho sofrem 3d6 de dano de impacto. Seres podem usar uma ação de movimento para tentarem se segurar ou prender-se em estruturas para recebem +3 no teste de Fortitude. Seres e objetos que estiverem dentro da área do buraco negro sofrem 10d10 de dano de Espaço por rodada.

Campo de Distorção Espacial ★★★★

Elemento: Espaço

Execução: Completa

Alcance: Esfera de 6m de Raio

Alvos: Todos dentro da esfera

Duração: Instantânea

Resistência: Fortitude (Parcial)

Descrição: Concentrando sua energia, você manipula o espaço ao seu redor, criando uma onda de distorção que avança em uma esfera. Esta distorção espacial contorce e quebra tudo em seu caminho, torcendo a matéria e o espaço de maneiras inimagináveis. Alvos dentro do alcance sofrem 10d6 de dano de Espaço e ficam debilitados até o fim de seus próximos turnos. Seres que passarem no teste reduzem o dano pela metade e evitam a condição.

Chamado das Profundezas ★★★★★★

Elemento: Espaço

Execução: Completa

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Instantânea

Descrição: Você manifesta em si mesmo o chamado que vem do fundo das profundezas do mar ou da luz da escuridão da lua, fazendo com que o processo de Exposição seja

intensificado. O Inverno Infernal irá chegar para todos e você passa a experienciar parte dele em apenas alguns segundos. Você recupera todos os seus PV e PP, porém você perde 1d4 Pontos de Sanidade máximos e ganha 1% de Exposição.

Chidori ★★

Elemento: Espaço e Poder

Execução: Padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Um ser ou objeto

Duração: Instantâneo

Descrição: Raios emitindo o som de mil pássaros saem da palma da sua mão que são capazes de atravessar quaisquer alvos. Faça um teste de ataque contra um alvo dentro do alcance, caso acerte, causa 10d4 de dano de eletricidade no alvo.

Lança dos Pássaros +3 PP: Muda o alcance para “linha reta de 9m”. Todo dentro do alcance tem de fazer um teste de Reflexos para reduzir o dano pela metade.

Kirin +7 PP: Muda a execução para “completa”, o alcance para “longo”, o alvo para “9m de diâmetro” e a resistência para “Fortitude metade”. Você invoca dos céus um dragão de raios que acerta todos dentro do alcance, destruindo e os eletrocutando. Todos na área sofrem 10d10 de dano eletricidade e um teste bem-sucedido reduz o dano pela metade.

Forçar no Chão ★

Elemento: Espaço

Execução: Ação Padrão

Alcance: Curto

Alvo: 1 ser

Duração: Instantânea

Resistência: Fortitude parcial

Descrição: Você consegue força um alvo na direção do chão, fazendo ele sofrer uma grande pressão enquanto tenta não cair. O alvo sofre 2d8 pontos de dano de Impacto e fica caído (Fortitude reduz o dano pela metade e evita condição).

Força Contentora (+2 PP): Mude a Execução para ação livre. Você força o alvo no chão

fazendo ele sofrer uma pressão maior causando 3d8 pontos de dano de impacto que o afunda para dentro do chão o fazendo ficar agarrado por 2 rodadas e caído, (Fortitude evita agarrado e reduz o dano pela metade), O alvo pode refazer o teste novamente no final de seu turno para resistir a força e anular Agarrado.

Requer:★★

Dividir e Conter (+8 PP): Mude Alcance para 6 metros, alvo para seres. Você cria esferas gravitacionais que grudam na costa de alvos a sua escolha em uma área de 6 metros de você, elas forçam o corpo dos alvos para baixo causando 12d6 de dano de espaço os forçando ao chão fazendo sofrerem a condição agarrado e caído por 2 rodadas (Fortitude diminui o dano pela metade e evita agarrado), as esferas aplicam uma força constante e opressora tornando impossível uma pessoa q falhou em aguenta-las retome sua postura e volte a ficar de pé impedindo que o alvo faça o teste para se libertar no final de seus turnos.

Requer:★★★★

Hidrosfera ★★

Elemento: Espaço

Execução: Padrão

Alcance: Pessoal

Efeito: Uma esfera feita com água de 1,5 de diâmetro

Duração: Sustentado

Descrição: Usando o controle e manejo da água, você produz uma esfera de água que circula ao redor de você em alta velocidade, o protegendo. Enquanto estiver dentro da esfera, você recebe cobertura parcial e 5 de resistência a dano de impacto, perfurante, cortante, balístico e Espaço. Você pode gastar uma ação de movimento para mover a hidrosfera em até 9m.

Prisão D'agua +2 PP: Muda o alcance para curto. Você faz com que a esfera fique muito mais rápida e com espinhos ao seu redor, caso um ser tente entrar ou sair da esfera, tem de fazer um teste de Fortitude ou sofre 4d6 de dano de Espaço, caso passe sofre metade do dano.

Levitar ★★

Elemento: Espaço

Execução: Padrão

Alcance: Médio

Alvo: Um ser médio um objeto de até 10 espaços

Duração: Sustentado

Resistência: Fortitude anula

Descrição: Você começa a levitar pelo ar o alvo verticalmente, até 6m e ele permanece suspenso lá pela duração. Um ser involuntário pode fazer um teste de Fortitude para evitar o poder. O ser pode ser movido apenas se tiver uma superfície (parede ou teto) para usar

como apoio. Você pode mover o alvo mais 6m ou para baixo ou cima no seu turno como uma ação de movimento. Se o poder acabar, o alvo desce suavemente até o chão, se ele ainda estiver no ar.

Queda Suave +2 PP: Muda a execução para reação. Você faz com que um alvo que esteja caindo em queda livre comece a suavemente cair 9m por turno.

Empurrar +6 PP: O alvo pode também ser grande e ao invés de cair suavemente, você empurra o ser contra o chão, que sofre 1d8 de dano de impacto para cada 1,5m que estiver pelo ar. O alvo deve fazer um teste de Fortitude para reduzir o dano pela metade.

Poderes de Mente

Alterar Memória ★★★★★

Elemento: Mente

Execução: Padrão

Alcance: Toque

Alvo: 1 pessoa

Duração: Instantânea

Resistência: Vontade anula

Descrição: A capacidade de conseguir de ver as memórias de alguém é uma dádiva impressionante, concedida somente aqueles que possuem o interesse puro da Mente, porém alguns conseguem ultrapassar esses limites e fazer algumas alterações nas próprias lembranças do alvo.

Você invade a mente do alvo e altera ou apaga suas memórias de até uma hora atrás. Se escolher alterar as memórias, você pode mudar detalhes de eventos recentes, como a identidade de alguém encontrado ou o endereço de um lugar visitado, mas não reescrever completamente esses eventos. O alvo recupera suas memórias após 1d4 dias.

Absoluto (+5 PP): Você pode alterar ou apagar memórias do alvo desde o início de suas lembranças, se o alvo passar no teste, perde as suas lembranças como efeito padrão. Em ambos os casos, o personagem recupera suas memórias após

2d4 + 2 dias. Requer ascensão elemental com Mente e ★★★★★★

Descobrir ★★★★

Elemento: Mente

Execução: Completa

Alcance: Ilimitado

Alvo: 1 ser

Duração: 5 rodadas

Resistência: Vontade anula

Descrição: Através de uma superfície reflexiva, como um espelho, uma bacia de água ou mesmo uma TV desligada, você pode ver e ouvir um ser escolhido e seus arredores (cerca de 6m em qualquer direção). O alvo pode estar a qualquer distância, mas tem direito a um teste de resistência no início de cada um de seus turnos para impedir o *Descobrir* naquele turno. Se o alvo passar em dois testes seguidos, o poder é encerrado e o alvo fica imune a ele por uma semana. Para esse poder funcionar, você precisa ter alguma informação sobre o alvo, como seu nome ou uma foto. Dependendo do conhecimento que você tiver dele, o alvo recebe bônus ou penalidades em seu teste de resistência.

Você sabe o mínimo sobre o alvo: +5

Você possui algumas informações sobre o alvo (idade, profissão...) ou já o viu pessoalmente: +2

Você conhece bem o alvo: 0

Você tem um pertence pessoal ou roupa do alvo: -2

Você tem uma parte do corpo do alvo (unhas, cabelos...): -5

Acesso (+3 PP):

Detecção de Ameaças ★★

Elemento: Mente e Espaço

Execução: Padrão

Alcance: Pessoal

Área: Esfera de 18m de raio

Duração: Cena

Descrição: Você recebe uma percepção aguçada sobre perigos à sua. Quando um ser hostil ou armadilha entra na área do efeito, você tem uma sensação de perigo e pode gastar uma ação de movimento para fazer um teste de Percepção (DT 10). Se passar, sabe a direção e distância do perigo.

Acesso (+3 PP): Além do normal, você não fica desprevenido contra perigos detectados e recebe +3 em testes de resistência contra armadilhas. Requer ★★★

Absoluto (+6 PP): Muda a duração para “1 dia” e concede os mesmos benefícios de acesso. Requer ★★★★

Esconder dos Olhos ★★

Elemento: Mente

Execução: Movimento

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 Rodada

Descrição: Você fica invisível, incluindo seu equipamento, recebendo camuflagem total e +3 em testes de Furtividade. Como o normal, seres que não possam vê-lo ficam desprevenido contra seus ataques. O efeito termina assim que fizer um primeiro ataque, utilize um poder ou usa uma habilidade contra um ser. Ações contra objetos

livres não dissipam o poder (você pode tocar ou segurar objetos que não estejam sendo segurados por nenhum outro ser). Causar dano indiretamente, por exemplo, preparar explosivos para detonar mais tarde, não é considerado um ataque. Objetos soltos voltam a ser visíveis e objetos apanhados por você ficam invisíveis. Uma luz transportada nunca fica invisível (mesmo que sua fonte seja). Qualquer parte de um item carregado que se estenda além de seu alcance corpo a corpo natural se torna visível.

Acesso (+3 PP): Muda a execução para padrão, a duração para “sustentada” e em vez do normal, você gera uma esfera de invisibilidade. Você e todos os aliados a até 3m de você se tornam invisíveis, como no efeito normal do poder (ainda ficam visíveis caso façam as ações descritas). A esfera se move juntamente com você; qualquer coisa que sai da esfera fica visível. Requer ★★★★

Absoluto (+6 PP): Muda a execução para “ação padrão”, o alcance para “toque”, o alvo para “1 ser” e a duração para “sustentada”. O efeito não é dissipado caso o alvo faça uma ação hostil. Requer ★★★★★ e 10 de afinidade com Mente

Esquiva Rápida ★★

Elemento: Mente

Execução: Reação

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Instantâneo

Descrição: Você faz com que as pessoas te vejam em um lugar diferente de onde está. Pela duração, você recebe +12 na sua Defesa Passiva.

Recuo Ligeiro (+3 PP): O Bônus na Defesa Passiva muda para +14 e após o ataque ser feito, você se projeta em uma área de 1,5m que você possa ver em até 6m de você, este recuo não gera ataques de oportunidade Requer:★★★★

Mitigar Dor (+6 PP): Sua mente atinge um novo nível, sentindo e reconhecendo o impacto de algo q o atinja e ignorando uma parte reduzindo os efeitos que isso te causaria, caso um inimigo te ataque e

você seja atingido você recebe metade do dano. Requer:★★★★★

Ler Mentes ★★

Elemento: Mente

Execução: Padrão

Alcance: Toque

Alvo: Uma pessoa

Duração: Ler descrição

Resistência: Vontade anula

Descrição: Tocando na cabeça do alvo, ele deve fazer um teste de Vontade ou você coloca a sua própria mente em contato com a dele, tendo acesso direto aos seus pensamentos. Você pode identificar alguma informação que procura por palavras chave, como “Quero saber sobre tal pessoa” e verá as informações mais importantes sobre está pessoa de acordo com a mente do alvo. Enquanto o alvo estiver tendo a sua mente invadida, ele estará atordoado e no início de seus turnos pode fazer outro teste de Vontade para anular o efeito.

Invadir Mente +3 PP: Adicionalmente, a cada turno que o alvo passa tendo a sua mente invadida, sofre 4d8 de dano de mente.

Invadir Mente ★★

Elemento: Mente

Execução: Padrão

Alvo: 1 ser ou 2 pessoas voluntárias

Duração: instantânea ou 1 dia

Resistência: Vontade parcial ou nenhuma

Descrição: Quando usa esta habilidade, você gera um dos efeitos a seguir, a sua escolha: *rajada mental* (usa os primeiros parâmetros do cabeçalho) ou *ligação telepática* (usa os segundos parâmetros).

Rajada Mental: você infecta a mente do alvo com o conhecimento proibido do Inexistente, dilacerando o cérebro dele. O alvo sofre 6d6 pontos de dano de Mente e fica atordoado por uma rodada. Se

passar no teste de Vontade, sofre metade do dano e não fica atordoado. Um mesmo alvo só pode ficar atordoado por essa habilidade uma vez por cena.

Ligação Telepática: você cria um elo mental entre duas pessoas (você pode ser uma delas), que podem se comunicar independente da distância pela duração do poder (1 dia).

Acesso +3 PP: se escolher *rajada mental*, aumenta o dano para 10d6. Se escolher *ligação telepática*, em vez do normal, você criar um elo mental que permite que você veja e ouça pelos sentidos do alvo, gastando uma ação de movimento para se concentrar. Um alvo involuntário pode fazer um teste de Vontade para suprimir o poder por uma hora. Requer ★★★★

Absoluto +6 PP: se escolher *rajada mental*, aumenta o dano para 10d6 e muda o alvo para “seres escolhidos”. Se escolher *ligação telepática*, você pode criar um vínculo mental entre até 5 pessoas. Requer ★★★★★

Paralisia Cerebral ★★★★★

Elemento: Mente

Execução: Padrão

Alcance: Médio

Alvo: 1 ser

Duração: Cena

Resistência: Vontade anula

Descrição: Você escolhe um alvo e faz com que seu cérebro entre em pane por alguns segundos, fazendo o incapaz de se coordenar. O alvo tem de ser sucedido em um teste de Vontade ou ficara atordoado, no final de seus turnos ele pode refazer o teste.

Concussão Cerebral (+3 PP): Além do normal, o alvo também sofre 4d10 de dano de Mente cada vez que falhar no teste.

Desligamento Cerebral (+6 PP): Muda o alvo para seres escolhidos dentro do alcance. Todos os alvos que falharem ficam atordoados.

Poderes de Poder

Blackjack ☆

Elemento: Poder

Execução: Padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 6 rodadas

Descrição: A sorte pode ser usada como uma arma através do Poder e ser intensificada em armas e objetos. Uma roleta imaginaria paira sobre você e te fortalece de acordo com a sorte, jogue 1d10 e veja a lista a seguir, você adiciona o dado em suas rolagens de dano:

1 a 3: 1d4 de dano de Poder.

4 a 6: 1d6 de dano de Poder.

7 a 9: 1d8 de dano de Poder.

10: 1d10 de dano de Poder.

Dados Aprimorados +2 PP: Você adiciona +1 na rolagem do d10 e mais um dado nas rolagens de dano.

Dados Viciados +4 PP (%45): Você adiciona +2 na rolagem do d10 e mais dois dados nas rolagens de dano.

Cara ou Coroa ★

Elemento: Poder

Execução: Padrão

Alcance: Curto

Alvo: 1 Ser

Duração: Cena

Descrição: Você saca uma moeda e pergunta à um alvo: "Cara ou Coroa?". Faça sua escolha e jogue a moeda. Caso o resultado seja o que escolheu, você recebe vantagem e o alvo desvantagem. Caso o resultado não seja o que escolheu, você recebe vantagem e o alvo vantagem em testes. Não é possível dissipar este poder por conta própria.

Acesso (+2 PP): Em vez do normal, vocês fazem uma mulher de 3. Com uma ação livre, você joga uma moeda por rodada (pelos próximas 3 rodadas), quem ganhar em cada rodada recebe vantagem e quem perder recebe desvantagem em testes até o início de sua próxima rodada. Ao fim da terceira jogada de moeda, o ganhador no placar geral recebe duas vantagens e o perdedor recebe duas desvantagens em testes.

Absoluto (+5 PP): Assim como aceso, porém é uma melhor de 5. Muda o efeito por rodada para duas vantagens e duas desvantagens e o efeitos para três vantagens e três desvantagens em testes.

Deflagração de Energia ★★★★★★

Elemento: Poder

Execução: Completa

Alcance: Pessoal

Área: Explosão de 15m de raio

Resistência: Fortitude parcial

Descrição: A *Exposição* que se mantem em seu corpo precisa escapar, o *Poder* precisa ser liberado e ser presenciado para todos, em uma liberação gigantesca.

Você coloca uma quantidade imensa de *Poder*, então a libera em uma explosão intensa, como uma estrela em plena terra. Todos na área sofrem 3d10 x 10 pontos de dano de Poder e todos os itens tecnológicos (armas de fogo, acessórios e utensílios) param de funcionar (em termos de regras, estão quebrados). Você não é afetado pela explosão. Alvos que passem no teste de Fortitude sofrem metade do dano e seus itens voltam a funcionar após 1d4 rodadas.

Absoluto (+0 PP): Afeta apenas alvos a sua escolha. Requer ascensão elemental.

Energia Caótica ★

Elemento: Poder

Execução: Padrão

Alcance: Curto

Alvos: 1 ser

Duração: Cena

Descrição: O *Poder* está presente em todos os momentos e eventos que vivemos, é impossível de dissipar completamente a sua presença e é por isso que ele é tão forte. Porém, algumas pessoas especialistas em elementos são capazes de manipular o *Poder* para favorecer-las, fazer com que a sorte fique ao seu favor.

Você manipula os caminhos da sorte e do azar para que o alvo consiga melhores resultados. O alvo recebe +2 em testes de perícias.

Aceso (+2 PP): muda o alvo para aliados à sua escolha. Requer ★★

Absoluto (+5 PP): Como aceso, porém o bônus muda para +4. Requer ★★★

Rasengan ★★

Elemento: Poder

Execução: Padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Um ser ou objeto

Duração: Sustentado

Descrição: Você canaliza a sua energia elemental na palma de suas mãos em uma espiral dourada constante capaz de destruir paredes ou árvores. Quando ativa esse superpoder, pode escolher atacar o alvo diretamente, nesse caso, faça um ataque corpo a corpo contra o alvo, caso acerte, cause 3d10 de dano de Poder e o alvo é empurrado 9m em uma linha reta. Se estiver ainda com o rasengan no início da sua próxima rodada, aumenta o dano em +3d10 e aumenta em +3d10 a cada rodada que passar assim.

Rasenshuriken +3 PP: Muda o alcance para médio e a resistência para Fortitude, a espiral faz grandes hélices ao redor permitindo a ser arremessada dentro do alcance.

Super Saiyajin ★★★★★★

Elemento: Poder

Execução: Padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Sustentado (2 PP)

Descrição: Uma transformação lendária, apenas aqueles com coração puro e justo são capazes de se transformar no lendário super saiyan, que eleva as

capacidades físicas do alvo para outro nível.

Pela duração, seus ataques corpo a corpo causam +4d em suas rolagens de dano, você tem +8 em testes de ataque corpo a corpo e recebe 10 de RD. Adicionalmente, toda vez que usa outra habilidade de poder, você adiciona o dobro do seu limite de PP na rolagem de dano.

Ultrasol ★★★★★★

Elemento: Poder

Execução: Ação Livre

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Sustentado (3 PP máximos)

Requisito: Estar na luz do sol

Descrição: O Sol e toda a sua magnetude acompanha a todos que estão no nosso Universo e nos banha com a dadiva da vida, mas isso também pode ser intensificado para aqueles que conhecem como utilizar essa força sobrenatural.

Você pode começar a absorver a luz do sol para lhe intensificar, virando uma monstruosidade pura de energia que brilha em uma distância que parece infinita. No inicio de seus turnos, você recupera PP igual ao seu valor de Poder e adiciona X dados em todas as rolagens que fizer, onde X é o seu valor de Poder. Por exemplo, se fizer um teste de Força e tiver 3 de Poder, vai jogar 4d10 e pegar o maior valor entre os dados, como se estivesse jogando com vantagem e se fazer uma rolagem de dano como 10d12 de dano, iria jogar 13d12 ao invés do padrão. Porém, entrar nesse estado é desgastante, fazendo com que seu esforço e energia própria rapidamente se esgote, fazendo com que você perca Pontos de Poder máximos ao invés de atuais e se chegar a 0 PP, você vira uma anomalia de acordo com o mestre.

PODERES DE REALIDADE

Adensamento Musgoso ★

Elemento: Realidade

Execução: Padrão

Alcance: Toque

Alvo: 1 ser

Duração: Cena

Resistência: Veja a descrição.

Descrição: Você manifesta um líquido vermelho musgoso no corpo de seu alvo que é conectado a você por um fio corporal que o restaura com o sangue do alvo. Todo início de turno do alvo, ele leva 2d6+3 de dano de Realidade e você recupera metade desse dano em pontos de vida. O alvo pode tirar o líquido de seu corpo com uma ação padrão e um teste de Força contra a sua DT, caso passe, o efeito acaba.

Acesso +2 PP (%25): Aumenta o dano para 4d6+6 e o alvo fica fraco enquanto estiver com o líquido no corpo.

Absoluto +5 PP (%55): Você muda o alcance para curto e o alvo para seres dentro do alcance. Você lança o musgo na direção de todos que você escolheu, o resto das regras ainda se aplica.

Armadura de Sangue ★★

Elemento: Realidade

Execução: Padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Cena

Descrição: Essa técnica foi criada a séculos atrás em meio a guerras mediáveis, onde cultistas experientes conseguiam bater de frente com guerreiros ferozes.

Seu sangue escorre para fora do corpo, cobrindo-o sob a forma de uma carapaça que fornece +3 em Defesa.

Acesso (+3 PP): O efeito muda para +4 em Defesa e RD 5 a balístico, corte, impacto e perfuração. Requer ★★★

Absoluto (+6 PP): O efeito muda para +5 em Defesa e RD 10 a balístico, corte, impacto e perfuração. Requer ★★★★ e ascensão elemental.

Brimstone ★★

Elemento: Realidade e Poder

Execução: Completa

Alcance: Linha de 18m

Duração: Instantânea

Resistência: Fortitude reduz metade

Descrição: De dentro do seu estomago, gotas de sangue se juntam e saem em uma velocidade absurda pela sua boca em um formato de uma barragem de sangue que destrói qualquer coisa que estiver pela frente. Alvos dentro do alcance sofrem 8d6 de dano de realidade, um teste de Fortitude sucedido reduz a metade do dano.

Combustão ★

Elemento: Realidade

Execução: Padrão

Alcance: 1 ser

Duração: Instantânea

Descrição: Você estala os dedos de uma de suas mãos e faz um ser entrar em combustão. O ser fica em chamas por 1d3 rodadas.

Acesso (+2 PP): Muda o alvo para seres no alcance.

Absoluto (+5 PP): Muda a duração para cena e a execução para movimento.

Esfolar ★

Elemento: Realidade

Execução: Completa

Alcance: Curto

Alvo: 1 ser

Duração: Instantânea

Resistência: Reflexos parcial

Descrição: Você usa seu corpo como passagem para a *Realidade*, projetando agulhas e lâminas rubras praticamente imperceptíveis que se projetam contra o alvo. O ser sofre 4d6 + 4 pontos de dano de corte e fica sangrando (se passar no teste de resistência, sofre metade do dano e evita condição).

Acesso (+2 PP): Muda o alcance para médio e o alvo para explosão com 6m de raio. Todos dentro da área sofrem o dano.

Requer ★★

Absoluto (+5 PP): Muda o alcance para longo, o dano para 6d6 + 6 e o alvo para explosão com 6m de raio. Passar no teste de resistência não evita a condição.

Requer ★★★

Forma Monstruosa ★★★★

Elemento: Realidade

Execução: Completa

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Cena

Seu corpo se transformar, assumindo uma forma que combina suas características com as de uma anomalia de Realidade; suas roupas e proteção se mesclam à sua carne, transformando-se em uma couraça, e quaisquer objetos em suas mãos se fundem aos seus braços, transformando-se em garras pontiagudas. Seu equipamento fica inacessível, mas seus bônus se mantêm. Seu tamanho muda para Grande e você recebe +5 em testes de ataque e +5 em rolagens de dano e 30 PV temporários. Enquanto estiver transformando, sua mente é tomada por fúria selvagem; você não pode falar nem conjurar poderes e a cada rodada deve atacar o ser mais próximo possível. Se não houver um ser que possa atacar, deve se deslocar em direção ao ser mais próximo da melhor forma possível. Se o ser mais próximo for um aliado, você pode fazer um teste de Vontade (DT do Poder). Se passar, neste turno você pode escolher qual ser atacar.

Acesso (+3 PP): Além do normal, você recebe imunidade a atordoamento, fadiga, sangramento, sono e veneno. Requer ★★★★★

A absoluto (+6 PP): Muda os bônus em testes de ataque e rolagens de dano para +10 e os

PV temporários para 50. Requer ★★★★★ e afinidade.

Ódio Incontrolável ★

Elemento: Realidade e Alma

Execução: Padrão

Alcance: Toque

Alvo: 1 ser

Duração: Cena

Descrição: A Realidade está sempre presente dentro de nosso Universo e ela vive e consegue sempre alcançar seus objetivos por conta dos fortes sentimentos que temos de destruir, e o ódio é o mais formidável de todos.

Pela duração, você faz com que o alvo entre um frenesi insano, aumentando sua agressividade e capacidade de lutar. Ele receba +2 em testes de ataque e +2 em rolagens de dano corpo a corpo e RD 5 a balístico, cortante, impacto e perfuração. Enquanto o efeito durar, o alvo não pode fazer nenhuma ação que requer concentração (como Furtividade) e deve sempre atacar um alvo em sua rodada, mesmo que um aliado seja o único em seu alcance.

Acesso +2 PP: além do normal, sempre que o alvo usar ação de atacar, ele pode realizar um ataque corpo a corpo adicional no mesmo alvo.

A absoluto +5 PP: Assim como acesso, porém muda os bônus para +5 em testes de ataque e dano e o alvo passa a receber metade de dano nos tipos já listados.

PODERES DE TEMPO

Aceleração Temporal ★★

Elemento: Tempo

Execução: Padrão

Alcance: Curto

Alvo: 1 Ser

Duração: Sustentada

Descrição: Você distorce a passagem de tempo ao redor do alvo, tornando-o extremamente veloz. O alvo pode realizar

uma ação de movimento adicional por turno. Esta ação não pode ser usada para conjurar poder.

Acesso (+3 PP): Em vez de uma ação de movimento, o alvo recebe uma ação padrão adicional por turno.

A absoluto (+6 PP): Muda o alvo para “alvos escolhidos”. Requer ★★★★★

Âncora Temporal ★★★★

Elemento: Tempo

Execução: Padrão

Alcance: Curto

Alvo: 1 ser

Duração: Cena

Resistência: Vontade parcial

Descrição: O tecido que molda as linhas e eventos do *Tempo* é um tecido espesso é infinito, que parece se entrelaçar em todos os cantos de nosso *Universo*.

Você faz com que uma parte desse tecido surge sobre o alvo, causando grande sofrimento. No início de cada turno dele, ele deve fazer um teste de Vontade. Se falhar, sofre 6d8 de dano de *Tempo* e não poderá se deslocar naquele turno (ele ainda pode agir, só não pode se deslocar). Se o alvo passar nesse teste dois turnos seguidos o efeito termina.

Absoluto (+3 PP): Muda o alvo para “seres à sua escolha”. Requer ★★★★★★

Cicatrização ★

Elemento: *Tempo*

Execução: Padrão

Alcance: Toque

Alvo: 1 ser

Duração: Instantânea

Descrição: Você acelera o tempo ao redor das feridas do alvo, que cicatrizam instantaneamente. O alvo recupera 3d8 + 3 PV, mas envelhece 1 ano automaticamente.

Acesso (+2 PP): Aumenta a cura para 5d10 + 5 PV. Requer ★★

Absoluto (+5 PP): Muda o alcance para “curto”, os alvos para “seres escolhidos” e aumenta a cura para 7d12 + 7 PV. Requer ★★★ e ascensão elemental.

Decadência ★

Elemento: *Tempo*

Execução: Padrão

Alcance: Toque

Alvo: 1 Ser

Duração: Instantânea

Resistência: Fortitude metade

Descrição: O *Tempo* sempre vem de forma estratégica para nosso *Universo*, porém também consumidora e tenebrosa. Essa forma que vem se assimila a doenças negras que consomem tudo. Você faz com que essas doenças e trevas envolvam na sua mão e definem o alvo, que sofre 3d8+3 pontos de dano de *Tempo*.

Acesso (+2 PP): muda a resistência para “nenhuma” e o dano para 8d8. Como parte da execução do poder, você transfere as doenças para uma arma e faz um ataque corpo a corpo contra o alvo com esta arma. Se acertar, causa o dano da arma e do poder, somados.

Absoluto (+5 PP): Muda o alcance para “pessoal”, o alvo para “área: explosão com 6m de raio” e o dano para 8d6. As trevas afetam todos os seres na área Requer ★★★

Envelhecimento Precoce

Elemento: *Tempo*

Execução: Padrão

Alcance: Curto

Alvo: 1 pessoa ou animal

Duração: Instantânea

Resistência:

Descrição: Envelhecer é um processo comum na vida de qualquer pessoa que existe dentro de nosso *Universo*, porém o *Tempo* pode escolher fazer com que esse processo seja finalizado mais rápido para outros. O alvo envelhece 3d6 anos e perde sanidade igual aos anos que envelheceu

Previsão ★★★★

Elemento: *Tempo* e *Mente*

Execução: Completa

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 dia

Descrição: Você recebe um conhecimento breve de como as coisas iram desenrolar durante este dia, podendo se sair melhor do que normalmente iria. Você recebe seis d4. Sempre que faz quaisquer testes, pode gastar um de seus dados para

adicionar no teste. Os dados somem no final do dia.

Presciênci +4 PP: Muda os dados de auxílio para d6.

Vidência +6 PP: Muda os dados de auxílio para d8.

Retenção ★★★★

Elemento: **Tempo e Espaço**

Execução: Padrão

Alcance: Médio

Alvo: Você

Duração: Ver duração

Resistência: Fortitude metade

Descrição: Você manifesta uma cópia de um ser dentro do alcance nas palmas de suas mãos, que repete todos os movimentos do alvo e dores que sofreu. No início do seu próximo turno, você pode usar sua ação padrão para explodir a cópia, causando todos os danos no alvo somados novamente como dano de Tempo (Fortitude sucedido reduz metade do dano), você pode escolher aguardar mais rodadas para causar mais dano, porém tem de gastar uma ação padrão para segurar a cópia em cada um de seus turnos.

Contenção +3 PP: O dano aumenta em 50%.

Explosão +6 PP: O dano é duplicado.

PODERES DE TRANSFORMAÇÃO

Corpo Adaptado ★★

Elemento: **Transformação e Espaço**

Execução: Padrão

Alcance: Toque

Alvo: 1 pessoa ou animal

Duração: Cena

Descrição: Em conjunto, a *Transformação* com o *Espaço* pode multar um ser em uma forma adaptada. Esse pode modificar a biologia do alvo para permitir a sobrevivência em ambientes hostis. O alvo fica imune a calor e frios extremos, pode respirar na água se respira ar (ou vice-versa) e não sufoca em fumaça densa.

Acesso (+3 PP): muda a duração para 1 dia.

Absoluto (+6 PP): como acesso, porém muda o alcance para “curto” e alvo para “pessoas ou animais escolhidos”.

Distorcer Aparência ★

Elemento: **Transformação**

Execução: Padrão

Alcance: Pessoal

Efeito: Você

Duração: Sustentado por Cena

Resistência: Vontade desacredita

Descrição: Você é capaz de modificar sua aparência de modo a parecer outra pessoa. Isso inclui altura, peso, tom de pele, cor de cabelo, timbre da voz, impressão digital, córnea etc. Você recebe +5 em testes de Enganação para disfarce, mas não recebe habilidades da nova forma nem modifica suas demais estatísticas.

Acesso (+2 PP): muda o alcance para “curto” e o alvo para “1 ser”. Um alvo involuntário pode anular o efeito com um teste de Vontade.

Absoluto (+5 PP): como o acesso, mas muda o alvo para “seres escolhidos”. Requer ★★★★

Espirais da Perdição

Elemento: **Transformação**

E

Alcance: Curto

Alvo:

Invólucro do Medo ★★

Elemento: **Transformação**

Execução: Completa

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Cena

Descrição: Você faz com que seu maior medo não fique contra você e sim a seu favor, se juntando a ele, se tornando parte do próprio medo. Você recebe 10 de RD e +2 em Defesa, porém no início de seus turnos você perde 1 ponto de sanidade.

Acesso (+3 PP): Aumenta os bônus fornecidos para 20 de RD e +5 em Defesa, porém perde 3 pontos de sanidade nos inícios dos turnos.

Absolute (+6 PP): Aumenta os bônus fornecidos para 30 de RD e +8 em Defesa, porém perde 5 pontos de sanidade nos inícios dos turnos.

Invadir Sonho ★★★★

Elemento: Transformação e Alma

Execução: Padrão

Alcance: Toque

Alvo: 1 pessoa que esteja inconsciente

Duração: Sustentado (Ler texto)

Resistência: Vontade reduz metade

Descrição: Um dos medos mais profundos de uma pessoa não vem enquanto estão acordados e sim quando estão sonhando, o subconsciente integral capaz de manipular o medo para todos veem nesses momentos e a Transformação consegue visualizar isso e até mesmo manipulá-lo, porém esse é um processo extremamente complicado, que apenas indivíduos extremamente poderosos conseguem fazer.

Quando usa esse poder, você entra dentro dos sonhos e pesadelos do alvo, permitindo visualizar os medos mais profundos da pessoa, onde a dilatação temporal é gigantesca (1 minuto no sonho é 1 segundo no mundo real), porém a cada minuto, você deve pagar o preço de sustentar o poder. Lá, você descobre tudo sobre os medos do ser, como as origens desse medo e como ele faz para evitar sentir isso. Se tiver alguma entidade ou outra pessoa nos fundos da mente desse ser, você consegue enfrentá-lo para expulsá-lo, de acordo com o mestre.

Se sair do sonho após ver as origens do medo da pessoa, você consegue ler ele como um livro, recebendo +5 em Diplomacia ou Enganação em testes que

envolvam o alvo durante um ano. O alvo não sabe que você invadiu seus sonhos.

Você também pode, dentro da cabeça da pessoa, fazê-lo sentir esse medo genuíno e gritante, fazendo o sofrer 10d12 + 50 de dano de Transformação. Se isso matar o alvo, ele vira uma anomalia de Transformação de VD que o mestre decide.

Mudar Aparência ★

Elemento: Transformação

Execução: Padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Cena

Resistência: Vontade desacredita

Descrição: Você transforma o seu próprio corpo para ter uma aparência de um outro ser que já tenha visto. Você modifica sua aparência de modo a parecer outra pessoa. Isso inclui altura, peso, tom de pele, cor de cabelo, timbre de voz etc. Você recebe +5 em testes de enganação para disfarce, mas não recebe habilidades da nova forma e nem modifica seus atributos.

Distorção +2 PP: muda o alcance para “curto” e o alvo para “1 ser”. Um alvo involuntário pode anular o efeito com um teste de Vontade.

Permanência +5 PP: muda a duração para “1 dia”.

Pesadelo Vivo ★★

Elemento: Transformação

Execução: Padrão

Alcance: Toque

Alvo: 1 Ser

Duração: Sustentado

Resistência: Vontade (parcial)

Descrição: Você manifesta uma feição do verdadeiro horror do subconsciente da mente do alvo, fazendo com que ele veja o seu pior pesadelo em forma viva. O alvo sofre 6d12 de dano de Transformação e fica apavorado. No início de seu próximo turno, o alvo sofre o dano novamente. Se passar no teste de Vontade, sofre apenas

metade do dano e evita a condição, finalizando o poder.

Caso o alvo esteja inconsciente quando este poder é usado, o dano é maximizado e o alvo tem desvantagem em seu teste de Vontade.

Poderes Primordiais

Assembleia do Poder ★★★★★★

Elemento: Primordial

Execução: Padrão

Alcance: Completa

Alvo: Seres na área

Duração: Sustentada

Descrição: Você convoca o próprio Poder para o campo de batalha, criando uma aura de poder absoluto sobre seus aliados e um terror absoluto para seus inimigos. Todos os seus aliados recebem +10 em todos os testes e +10 em rolagens de dano e seus inimigos têm -5 em todos os testes e -5 em rolagens de dano. Adicionalmente, recebe +1 de Afinidade com Transformação e recebe 5 de resistência a dano de Transformação toda vez que utiliza esse poder.

Banimento Forçado ★★★★★★

Elemento: Primordial

Execução: Padrão

Alcance: Toque

Alvo: 1 Anomalia

Duração: Instantânea

Resistência: Vontade anula

Descrição: As diversas formas de usurpar uma anomalia do nosso *Universo*, sendo a matando em combate, resolvendo suas *Verdades Absolutas* ou banindo-a com um ritual, esta opção é a mais complicada de todas, porém pode se mostrar útil em situações de desespero.

Caso uma anomalia esteja sob efeito da condição: Machucado, você pode aproveitar o enfraquecimento sofrido na ligação da mesma com o *Universo* para enviá-la de volta para o *Inexistente*. Se ela falhar no teste, ela irá ser mandada de volta para o *Inexistente*, ativamente aniquilando essa manifestação da mesma.

Absoluto (+5 PP): A DT aumenta em +2.

Canalizar Poder ★★★★★★

Elemento: Primordial

Execução: Padrão

Alcance: Toque

Alvo: 1 Pessoa

Duração: Permanentemente até ser descarregada

Descrição: Você aprendeu o máximo de controlar a sua própria energia, sendo capaz de repassá-la para outras pessoas. Escolha um superpoder de até 15 PP que você conhece e toque em alguma pessoa, o alvo pode conjurar este poder em sua forma básica uma vez, sem pagar seu custo em PP. Até o poder canalizado ser usado, seus PP máximos diminuem em um valor igual ao custo dele. Você também pode canalizar o poder em algum objeto, que consta como um objeto elemental do elemento do poder e pode ser usado apenas uma vez, perdendo o uso do poder. Adicionalmente, você ganha +1 de Afinidade com Espaço e recebe 5 de resistência a dano de Espaço toda vez que usa esse poder.

Compuncão do Poder ★★★★★★

Elemento: Primordial

Execução: Padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Sustando

Descrição: Você e sua energia é capaz de controlar e rotacionar o seu corpo para usar e abusar das energias ao seu redor para lhe manter mais forte. Todos os seres de até 9m tem suas energias puxadas, o fortalecendo através da morte dos outros. Você no início de seus turnos, recebe PP temporários igual ao seu Poder e todos os seus poderes tem uma execução de ação livre. Adicionalmente, recebe +1 de Afinidade com Tempo e recebe 5 de resistência a dano de Tempo toda vez que usa esse poder.

Conhecer o Poder ★★★★★★

Elemento: Primordial

Execução: Padrão

Alcance: Toque

Alvo: 1 Pessoa

Duração: Cena

Descrição: Você manifesta uma projeção pura e verdadeira do Poder na sua frente e a toca, envolvendo todo o seu ser em uma energia inabalável. Todos os seus poderes são considerando do elemento de Poder e você pode trocar o dano que dariam por dano de Poder que ignoram quaisquer resistências, a DT para seus poderes aumenta em +2 e qualquer condição que você aplicar tem a sua duração aumentada em 1, se durava 1 rodada, dura 2, se durava 1 cena, dura 2, se durava 1 dia, dura 2 e se durava 1 mês, dura 2. Adicionalmente, recebe +1 de Afinidade com Mente e recebe 5 de resistência a dano de Mente.

Elevar Inexistente ★

Elemento: Primordial

Execução: Padrão

Efeito: Área esférica negra de 9m de diâmetro

Duração: Cena

Descrição: Você faz um ritual arcano antigo, que eleva ainda mais a influência do Inexistente dentro do nosso Universo, fazendo com que quaisquer efeitos elementais que tenham por ali sejam intensificados. Pela duração, qualquer poder que seja utilizado dentro da área tem sua DT aumentada em +3.

Aceso (+8 PP): A DT dos poderes é aumentada em +5 ao invés do normal e todos os poderes na área tem seu custo reduzido em -2 PP para serem conjurados.

Absoluto (+19 PP): Assim como aceso, porém todos os poderes são utilizados em sua forma mais aprimorada sem gastar os PP e causam dano máximo. A área também se estende para 36m de diâmetro e a Aurora fica arruinada automaticamente.

Invocar Anomalia ★★★

Elemento: Primordial e Varia

Execução: Completa

Alcance: Toque

Efeito: Invocar uma Anomalia

Duração: Instantânea

Descrição: Você invoca uma anomalia de até VD 80 do elemento correspondente. Para realizar essa habilidade, o invocador necessita de um objeto elemental do elemento em si. A anomalia fica a controle do Mestre. O Invocador pode apenas controlar a anomalia se gastar PS igual a quantidade de dados da Presença Caótica da anomalia, neste caso, durante o turno da anomalia, o Invocador tem controle de suas ações. Diferente de outras habilidades, essa não pode ser dissipada por quem a conjurou.

Aceso (+3 PP): Muda o VD da anomalia até 200. Porém, além de um objeto elemental, a habilidade também exige um corpo humano para ser realizado. Requer ★★★★

Absoluto (+7 PP): Muda o VD da anomalia até 300. Porém além do objeto elemental e do corpo, o invocador perde metade de seus PP máximos até a anomalia ser morta.

Requer ★★★★★

Lâmina do Poder ★★★★★★

Elemento: Primordial

Execução: Padrão

Alcance: Toque

Alvos: 1 ser

Duração: Instantânea

Resistência: Fortitude (parcial)

Descrição: Você se tornou um guerreiro abençoado, com a capacidade de fazer com que até a lâmina mais fraca se torne a arma mais forte, criando uma forma de energia pura de Poder. Você pode envolver uma arma com esta energia pura, ao fazer isso, a arma ganha +2 em testes de ataque e +4d12 de dano de Poder que ignora resistência. Caso atinja um ataque em um ser machucado, ele deve fazer um teste de Fortitude contra sua DT, se falhar, ele entra em morrendo. Você pode também ao atacar um ser, atacar a própria energia do alvo, nesse caso, ele deve fazer um teste de Poder contra você,

se falhar, perde 25% dos seus pontos de poder máximos. Enquanto estiver com a lâmina de poder, seu limite de PP é dobrado. Adicionalmente, recebe +1 de Afinidade com Poder e recebe 5 de resistência a dano de Poder toda vez que usa esse poder.

Passagem Forçada ★★★★

Elemento: Primordial

Execução: Completa

Alcance: Toque

Alvo: 1 pessoa ou animal

Duração: Instantânea

Resistência: Ler descrição

Descrição: Muitas teorias circulam sobre a verdadeira intenção do *Inexistente* com o rito mais famoso conhecido entre os cultistas desse mundo, a passagem. Por que exatamente ela existe? Por que o outro lado e todos os seus terrores seriam tão compadecentes de lhe emprestar parte de seus poderes? No fim, nunca vão achar uma resposta que seja satisfatória, afinal de contas, o *Inexistente* é imprevisível. Porém, com estudos, alguns cultistas experientes conseguiram uma nova forma de fazer com que as pessoas ou animais sofram os efeitos de uma passagem, forçando-as.

Ao encostar no alvo, você força o *Caos* em seu ser, fazendo entrar num estado estranho, ficando no meio termo entre o *Universo* e o *Inexistente*. Você deve fazer um teste de Poder oposto com o alvo, se vencer, você faz com que ele ganhe um Poder Elemental a sua escolha, porém ainda paga o custo do caos para o poder.

Poder Tangível ★★★★★

Elemento: Primordial

Execução: Padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Cena

Descrição: A dor lhe faz mais forte, a um ponto que você se torna praticamente intocável. Quando usa o poder, fica imune a condições negativas, acertos críticos e ataques furtivos, danos

físicos não podem reduzir sua vida a 0 e você recebe 10 de resistência a qualquer dano. Adicionalmente, recebe +1 de Afinidade com Realidade e recebe 5 de resistência a dano de Realidade toda vez que usa esse poder.

Presença do Poder ★★★★★

Elemento: Primordial

Execução: Padrão

Alcance: Pessoal

Área: Emanação de 9m de raio

Duração: Sustentado

Resistência: Vontade reduz à metade

Descrição: Você se torna um próprio receptáculo para o Poder, emanando uma energia inabalável agonizante. Você pode escolher alvos em alcance longo que sofrem 4d10 de dano de Poder (Vontade reduz metade) que ignora resistência no início de seus turnos. Para cada 10 sofridos, você recebe 1 PP temporário que dura até o fim da cena. Adicionalmente, recebe +1 de Afinidade com Alma e recebe 5 de resistência a dano de Alma toda vez que usa o poder.

Proteção contra Elemento ★★

Elemento: Primordial

Execução: Padrão

Alcance: Toque

Alvo: 1 Ser

Duração: Cena

Descrição: Você faz com que uma proteção cintilante apareça ao seu redor, parecendo tão pura que absorve as luzes e repeli as trevas, gerando uma resistência absurda contra efeitos paranormais. O alvo recebe RD a danos elementais 10 e +2 em testes.

Aceso (+3 PP): Muda o alvo para “até 5 alvos tocados”. Requer ★★★★

Absoluto (+6 PP): Como *Aceso*, porém a resistência aumenta para 20 e o bônus para testes para +5. Requer ★★★★★

Sala de Espelhos ★★

Elemento: Primordial, Poder e Transformação

Execução: Completa

Alcance: Toque

Alvo: Um cômodo

Duração: Permanentemente até ser desccarregada

Descrição: A forte presença do *Inexistente* permeia você e você faz com que essa energia passe para um cômodo, que começa a sofrer uma transformação paranormal, mudando completamente como estava e aparecendo diversos espelhos em seu redor. Esses espelhos revelam segredos e memórias escondidas por aqueles que o avistam, porém ainda servem como proteção para quem o conjurou. Se um ser dentro dessa área realizar um ataque contra você ou tentar lhe causar dano/condições com uma habilidade, esse poder irá se revelar enviando esse efeito diretamente para quem o utilizou, assim o poder sera desfeito.

Aceso (+3 PP): Muda a duração para Sustentada, adiciona Resistência: Vontade. Toda vez que um ser tentar causar dano ou uma condição contra você, será necessário fazer um teste de Vontade, para não voltar para o ser. Se alguém passar na sua DT por 3 ou mais, o poder é dissipado e você sofre -3 no teste para resistir ao efeito que dissipou o poder.

Absoluto (+9 PP): Assim como o aceso, mas muda a duração para Cena e a DT para resistir este poder aumenta em +3.

Trahendum ★★

Elemento: Primordial e Poder

Execução: Padrão

Alcance: Toque

Alvo: 1 ser

Duração: Instantânea

Descrição: Você sabe retirar a energia de outros seres, os deixando sem o próprio cerne de suas existências. Quando usado em um alvo, você deve fazer um teste de Poder, você recupera pontos de Poder igual ao resultado do teste. O alvo perde pontos de vida, pontos de sanidade e pontos de poder igual ao resultado. Caso o alvo seja uma anomalia, ela apenas perde pontos de vida dobrados e sua

recuperação de pontos de Poder também é dobrada, porém você perde metade do resultado causado em pontos de sanidade atuais. Independentemente do tipo de alvo, ele fica com a condição Alquebrado durante uma rodada e após essa rodada fica acabado até o fim da cena, adicionalmente, ele sofre -3 em testes de resistência e sofre +5 em rolagens de dano com os tipos de danos de elementos. Você também recebe 1 de afinidade com o elemento principal do alvo.

Véu do Inexistente ★

Elemento: Primordial e Poder

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Cena

Resistência: Vontade anula

Descrição: Um véu é criado ao redor de seu corpo, que parece ter uma cor impossível, transparente e infinita, onde os olhos costumam se perder ao redor dessa vestimenta eterna.

Qualquer ser que tente o atacar deve fazer um teste de Vontade. Se falhar, não consegue e perde a ação. Este poder não protege o alvo de ataques de área. Caso passe no teste, o inimigo fica imune ao seu efeito pelo resto da cena.

Aceso (+2 PP): Muda o alcance para toque e o alvo para 1 ser. Em vez do normal, você utiliza esse poder para proteger uma pessoa indefesa. A pessoa não pode executar ações hostis (como atacar, utilizar habilidades que tenham efeitos em outros seres ou utilizar poderes) enquanto estiver sobre o efeito deste poder, mas nenhum ser irá conseguir atacá-la, porém ainda sofre de efeitos em área, porém tem +2 em testes de resistência feitos em área.

Absoluto (+9 PP): Assim como normal, mas o alcance muda para longo, o alvo para seres escolhidos e ao passarem, os seres não ficam imunes.

Vingança do Caos ★★

Elemento: Primordial

Execução: Padrão

Alcance: Curto

Alvo: 1 ser

Duração: Sustentada

Descrição: Fazer com que o próprio *Caos* se revolte contra um de seus usuários é um processo delicado, porém poderoso. O alvo sente que o próprio *Caos* lhe odeia e quer a sua morte. Para cada encantamento, item elemental ou poder elemental que um ser tenha, ele recebe

1d4 de dano de Poder por turno, como se o paranormal estivesse o esmagando. Caso tenha um ou mais poderes ativos sobre ele, ele sofre +1d4 de dano por poder.

Acesso (+3 PP): Em vez de d4, o alvo sofrerá d6 de dano.

Absolute (+6 PP): Assim como o anterior, mas aumenta o alcance para médio e o alvo para seres escolhidos.

MALDIÇÕES

As maldições são feitas através do Caos, pela manifestação do próprio Inexistente em um ser ou objeto, servindo como um núcleo caótico próprio que são impossíveis de dissipar. Muitas pessoas ao longo da história foram pegadas por esse mal imaginável e poucos realmente sabem se era apenas azar que fazia a maldição ser real ou que estavam amaldiçoados por um ser do mal.

As maldições podem ter diversos efeitos, talvez alguém tocou em uma antiga tumba que condenou a todos em uma cidade próxima a afundarem na escuridão ou apenas um anel que condena quem usa a sempre mentir, todos os efeitos são definidos pelo mestre e em geral não podem criadas pelos personagens.

Alma

Melancolia

Dentro de um ambiente em que a Exposição de Alma é muito alta, as pessoas tendem a ter uma explosão de emoções fortes consideradas ruins, como tristeza, ansiedade e depressão. Porém em alguns casos, as pessoas ficam permanentemente manchadas pela assolação da Alma, perdendo seus motivos de vida e ficando mais desanimadas e melancólicas.

Esse efeito é uma maldição chamada de Melancolia, uma vez que um personagem fica com este efeito, fica sórdido e apático, recebendo 3 de resistência mental, porém fica com a condição *acabado* e toda vez que perde PP, perde uma quantidade igual de pontos de sanidade (resistência mental não conta), isto representa o desanimo que o personagem sente após entender que nunca vai ter a mesma sensação que teve naquele lugar.

Mente

Anel da Verdade

Este anel de madeira com pequenas joias esverdeadas foi criado tempos atrás por bufões lunáticos para causar desavença em povos e reinos, fazendo com que a pessoa que o usasse não consiga retirar e apenas consiga falar verdades, o impossibilitando de mentir.

Uma vez que usar o anel, um personagem não pode retirá-lo até que esteja morto ou enlouquecido e fica impossibilitado de usar a perícia Enganação, sendo incapaz de mentir, tanto falando ou agindo com base em uma mentira, como fingir que foi golpeado.

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; e objetos eternizados. 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. Porém os objetos eternizados são objetos que foram marcados pela morte de outro ser, adquirindo uma característica especial que pode ser pega permanentemente por outro ser a troco de sua própria sanidade.

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 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.

Limite 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

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.

Lancinante: A arma infinge 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 lancinante 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 recebe 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 de Tempo na rolagem de dano. Esse bônus é continuo 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

Espinhença: 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 testes de Sabedoria.

Espaço

Agilidade: Este acessório aprimora sua coordenação e velocidade, fornecendo +1 em testes de Destreza.

Defesa: Uma barreira de energia invisível gerada por este acessório fornece +1 de Defesa.

Mente

Escudo Mental: O acessório gera uma barreira psíquica. Você recebe resistência mental 5.

Intelecto: Este acessório acelera sua mente pelas forças elementais, fornecendo a você +1 em testes de 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 (este aumento não fornece PP adicionais).

Realidade

Pujança: O acessório aumenta sua potência muscular, fornecendo +1 em testes de 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 testes de Carisma.

Transformação

Disposição: Valendo-se do poder da Transformação, você puxa energia de outros seres, ficando mais saudável, fornecendo +1 em testes de 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 fornece 5 de RD ao que lhe 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 deixe 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 esquia. 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 *Ligaçāo 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 Daniela. 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 traições 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 dos 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 sigilo 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 (1d4, 1d6, 1d8, 1d10, 1d12, 1d20 e 1d100), 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 1d6 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 eletricidade 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 normais). 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 1d4. 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 inicio 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 vermelho-vivo. 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 testes de Destreza, Força e Constituição e testes baseados nesses atributos 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 seus 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 vivo 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 soqueiras 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 gere 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 o 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 aro 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

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

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 Sparda, 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.

estudiosos sobre o arcanismo podem fazê-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 fazê-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 em apenas uma rodada. 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.

Custo: O quanto o conjurador deve gastar de PP e/ou PS 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 utiliza-lo.

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 *Afinidade* 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. Os *Rituais* serão sublinhados 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 obtidas, mas a S.T.A.R.S. proíbe os seus usos, 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 *Rituais* sem nenhuma permissão, ele recebe uma punição severa, podendo variar de perder Ranks, ser expulso da

organização ou se tornando inimigo caçado pela mesma.

Passagem

CAOS

“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 Paranormais* da classe de Individualista conhecem esse *Ritual*.

Exigências: A Aurora estar sombria ou pior, 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.

Banir

(Vária)

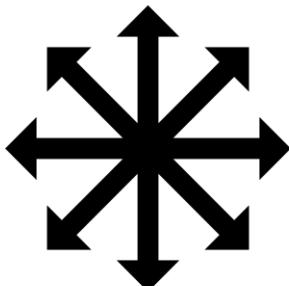
“Um por um, elas morrem”

Muitas vezes, as anomalias são fortes demais para serem lidadas apenas com armas, poderes e equipamento, onde um agente experiente descobre uma maneira de enfraquecer-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: 15

Custo: 15 PP, 3 PS

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 sofrerá -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.

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: 15

Custo: 15 PP, 1 PS

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 esfolar 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 enforcamento no meio.

Manipular Destino

Tempo

“Fazer com que as coisas funcionam”

Ás vezes os agentes tem que encontrar uma forma de fazer com que as suas investigações sejam feitas de maneira mais garantida.

Recuperação

Tempo

“O eco na eternidade”

Em meio a uma situação desesperada, agentes experientes vem que a única opção para salvar um membro caído e acelerando em muito o seu processo de envelhecimento, para que consiga se curar, mesmo que perca grande parte de sua vida.

Dificuldade: 10

Custo: 5 PP, 1 PS

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.

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: 30

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 Escarlata” não esteja mais no mesmo Universo onde o Pacto foi feito.

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 iram 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.

Categoria de Tamanho	Exemplos	Tamanho de Seres	
		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. 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 inicio 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.

Percepção às Cegas: A 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 Podertêm 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 diferentes uma das outros.

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.

Variantes de Anomalia

O *Inexistente* está sempre em constante mudança e ajustes, preparando as anomalias para se adequarem com os eventos, e encontros com as anomalias, mesmo com pregar e estudo, podem ser imprevisíveis, pois fatores como ambiente e a corrompção do *Caos* tem a chance de muda-los completamente.

Algumas anomalias podem ter formas variadas de serem existidas dentro do nosso Universo. Essas variações de anomalias vão estar sempre listadas no fim de suas fichas, junto com seu novo VD, status e habilidades. Às vezes é bom usar essas anomalias variadas para mudar um pouco como os personagens enfrentam essas poderosas criaturas.

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) ou ficara sangrando.

Variantes de Destruído

Corrompido - VD 20

Um *Destruído* que se formou de um corpo imobilizado, que por não conseguir se mover, se expandiu em seus arredores com veias e tentáculos de sangue.

Essa variação tem o elemento de Transformação ou Tempo, tem seu deslocamento reduzido a 0 m, 7 de Defesa e resistência a dano balístico 10.

Lançar Tentáculos (Movimento - 1 PP) - O *Corrompido* lança tentáculos em direção a um alvo em alcance curto, que o deixa enredado (Reflexos DT 8 evita) e o puxa para uma posição adjacente a criatura. Na sua rodada, o alvo pode fazer novamente um teste de Luta (DT 8) para tentar se soltar.

Debilitar Alvo (Livre - 1 PP) - Se o *Corrompido* acertar um ataque de *Garras*

contra um inimigo enredado, deixa o alvo lento e sangrando por 2 rodadas (Fortitude DT 8 deixa lento por 1 rodada).

Espinheiro - VD 40



Uma criatura semelhante ao *Destruído* comum, porém com diversos espinhos de ossos e sangue em seus corpos, extremamente sensíveis.

Um *Espinheiro* tem 11 de Defesa, 65 PV, 20 PP, resistência a Realidade 15, e seu dano de garras muda para 1d8 + 5 de dano de perfuração

Revidar (Reação - 2 PP) - Ao desviar de um ataque, o *Espinheiro* lança seus espinhos, que acertam todos os alvos em alcance curto, causando 2d4 de dano de Realidade. Esta habilidade pode ser usada até duas vezes por rodada.

Robusto - VD 40

Uma versão maior do *Destruído*, com músculos grandes e o corpo distorcido, que age de maneira lenta, tendo surtos de adrenalina em certos momentos.

Um *Robusto* tem 60 PV, resistência a balístico, impacto e perfuração 7, e seu deslocamento diminui para 6m (4q).

Investida Feroz (Completa - 3 PP) - O *Robusto* avança 12 metros em linha reta, causando 1d6 de dano em alvos atingidos, que ficam caídos (Reflexos DT 7 evita). Se o *Robusto* atingir uma parede ou um objeto maior que ele, sua investida é parada e ele perde 1d6 pontos de vida.



Transformado - VD 10

Um *Destruído* em processo de transformação, ainda sendo consumido pela *Realidade*, onde ainda é possível ver seu corpo original, se deformando aos poucos.



Um *Transformado* tem 25 PV, 2 PP, resistência a Realidade 5 e cura acelerada 5/espaco. O dano de *Garras* é reduzido em $1d4 + 3$ de dano cortante e ele perde sua *Mordida*.

Se o *Transformado* não for derrotado na cena que for encontrado, na próxima cena ele já vira um *Destruído* comum, usando a ficha normalmente.

Sangue Contaminado (Livre - 1 PP) - Ao acertar um golpe com *Garras*, o alvo é infectado pelo sangue vivo da anomalia. Pelas próximas três rodadas, qualquer cura que o alvo receba é reduzida pela metade (Vontade DT 7 evita).

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 aparentando 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 pegadas 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 **pastro**, 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 Com e seus golpes causam mais um dado de dano.

Ações (2 Ações Padrões e 1 Ação Injusta)

Garras (Padrão) – Ataque Corpo a Corpo | +8 (2d10+11 cortantes)

Mordida (Padrão) – Ataque Corpo a Corpo | +7 (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.

Variantes de Destruidor

Controlador

Um Destruíador com seus órgãos expostos e tentáculos nojentos, que parece sempre buscar alguém para se conectar.

O Controlador tem 1 de Inteligência, tamanho médio e não tem a habilidade Instinto Assassino. Essa variação tem o elemento de Transformação, Tempo ou Espaço.

Controle Forçado (Completa – 6 PP) – O Controlador ataca um alvo em alcance

curto que esteja despercebido, agarrando-o com seus tentáculos (+10). Se conseguir, ele fica preso no alvo, fazendo ataques com a arma que o ser estiver empunhando na sua rodada e na rodada da anomalia (usando as estatísticas do alvo). O ser agarrado pode fazer um novo teste na sua rodada para tentar se soltar da anomalia. Enquanto estiver agarrando o alvo, o *Controlador* sofre -2 de Defesa e pode se soltar a qualquer momento.

Descarnado - VD 60

Um *Destruidor* em processo de se fortalecer, caçando alvos pequenos para poder ficar mais forte através do sangue deles.



Um *Descarnado* tem 10 de Defesa, 80 PV, 30 PP, resistência a balístico, impacto e perfurante (5) e 15m (10q) e recebe deslocamento de escalada. Perde a habilidade *Instinto Assassino*.

Esquia Esguia (Livre - 6 PP) - O *Descarnado* fica mais rápido e feroz, aumentado em +2 a sua Defesa até o início de seu próximo turno.

Devorar (Completa) - O *Descarnado* devora uma pessoa que esteja morta, ganhando 2d8+2 de pontos de vida temporários. Caso devore 5 alvos, se transforma em um *Destruidor*.

Salto Selvagem (Completa - 6 PP) - O *Descarnado* pula com um instinto assassino para um alvo em alcance curto lhe dando uma mordida. O alvo sofre 3d6 + 3 de dano Perfurante e fica caído (Reflexos DT 12 evita).

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 Destruição

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 ficara 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 engolindo 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.

Titã – VD 220 Desafio

Realidade



Anomalia – Enorme

Presença Caótica – 8d6 (DT 11) | 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 musculosa, parecendo constantemente em dor, com veias saltadas em todo o seu corpo e com bocas totalmente desfiguradas, com diversas quelíceras 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 (6q)

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)

Espinhos Expostos (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 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.

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 Injustiças)

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 *Aberraçao*. Porém não se engane, ele não tem busca nenhuma em ser grandioso e misterioso, 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.

Graças 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 pígio. 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

Sorranteiro

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 Escarnecido

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) - 0

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 começem 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) - 0

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) - 0

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) - 0

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) - 0 *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) - 0

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 é 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.

Anomalias de Alma

Espectros - VD 20 Comum

Alma

Anomalia - Médio

Presença Caótica - 2d6 (DT 7) | 15% Ignora

Seres que de não ficar de incêndios ou nosso Universo, sofram as mesmas

Os *Espectros* tem a um fogo ciano, pessoas não apenas para

Essa anomalia é que possa da pior forma possível



sofreram mortes terríveis, que não foram capazes agonizados enquanto morriam, geralmente vindo torturas, fazendo com que suas almas se mantêm em com a *Alma* ainda os mantendo para que outros consequências.

uma forma plasmática, emitindo uma luz similar porém extremamente atrativo, onde algumas conseguiram aguentar e acabaram encostando, serem possuídos pela anomalia.

esguia, ela busca sempre parecer inofensiva para enganar os seus alvos, antes de tentar mata-los

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 (1d10 + 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.

Variações de Espectro

Assustador – VD 40

Um *Espectro* que tem a sua forma de atrair completamente diferente dos outros, sendo ainda mais fortalecido pela *Alma*, geralmente perambulando lugares abandonados para poder assustar jovens inconsequentes e adultos idiotas.

Um *Assustador* tem 60 PV, 20 PP, seu deslocamento aumentado para 9m (6q) e perde a habilidade *Atrair e Destruir* e tem seu dano de *Garra Espectral* mudado para 1d12 + 4.

Susto na Alma (Padrão - 3 PP) – O *Assustador* assume uma forma maligna baseado nas experiências daquele que quer assustar. Todos os seres em alcance curto perdem 2d8 de dano de sanidade e ficam abalados por 3 rodadas (Vontade DT 9 evita). Um alvo que esteja desprevenido perde 4d8 de sanidade e fica apavorado por 1 rodada e abalado até o fim da cena.

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 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 | +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

Receptáculo Perdido – VD 200

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 +11) 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 +11) 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 desmaiar e acabar caindo inconsciente. Se o alvo for reduzido a 0 PV com esse ataque e sobreviver, recebe seu sentimento de volta.

Anomalias 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.

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 devora-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 morrar.

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.

Bafo 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

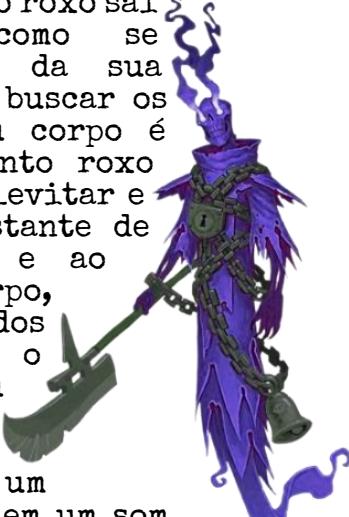
Tempo

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 o 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

Livrar 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.

Anomalias de transformação

Esqueleto de Lodo - VD 20

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 a onde 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.

Variantes de Esqueleto de Lodo

Ardente - VD 10

Um *Esqueleto de Lodo* de aparência derretida, com seu crânio deformado e ossos queimados, escorrendo lodo incessantemente, derretendo a sua volta. Essa variante se refere a um processo de transformação em um *Esqueleto de Lodo* por completo, porém o ambiente dificulta isso, ficando em um estado de explosão a qualquer momento.

Um *Ardente* tem 6 de Defesa, +4 de Fortitude, não possui *Lodo Fortalecedor* e qualquer dano causado por suas habilidades persiste por uma rodada adicional.

Derreter (Completa) - Se estiver machucado, o *Ardente* concentra seu lodo e explode, causando 2d8 de dano de Transformação a todos os alvos em alcance curto (Reflexos DT 8 reduz metade). Após isso, gera uma poça de lodo 4,5x4,5 metros, que dura até o fim da cena e causa 1d6 + 4 de dano de Transformação em qualquer alvo que a encosta.

Curandeiro - VD 20



Um *Esqueleto* que se tornou dependente de outras anomalias, sempre vagando com elas. O lodo que percorre o seu corpo criou uma vida própria e se assemelha a tentáculos na ponta de seus dedos, possibilitando se conectar a seres próximos, os revitalizando.

Um *Curandeiro* tem 50 PV e não possui a habilidade *Lodo Fortalecedor* e a ação *Espiral de Lodo*. Além disso, as suas *Garras* causam dano de perfuração e podem ser usadas em alcance curto.

Transferir Lodo (Padrão - 1 PP) - O *Curandeiro* se conecta a uma anomalia de Transformação ou que tenha o elemento de Transformação em alcance curto, deslocando seu lodo através de seus tentáculos. O alvo recupera 15 PV, enquanto o *Curandeiro* perde 5 PV. Enquanto estiver conectado, esta habilidade pode ser usada como ação de movimento, porém o *Curandeiro* não pode sair de alcance curto do alvo. Se sofrer dano de Alma, a conexão é interrompida.

Sugar Potencial (Livre - 1 PP) - Se o *Curandeiro* acertar um ataque com suas garras, ele pode extrair a vitalidade desse ser, que deve fazer um teste de Fortitude (DT 8) ou fica acabado durante 2 rodadas.

Dissolvido - VD 40

Esta versão se apresenta como uma grande poça de lodo, com várias mãos e crânios espalhados que muitas vezes é confundida com sua aparência derrotada.

Um *Dissolvido* tem 80 PV, seu deslocamento reduzido a 0m (mas ainda pode se mover com *Espiral de Lodo*) e ocupa uma área com 4,5 metros, onde pode executar seu ataque com *Garras* em qualquer alvo que estiver dentro, considerada terreno difícil.

Mãos Envoltivas (Movimento - 1 PP) - O *Dissolvido* invoca milhares de mão de lodo, que agarram todos os seres que estiverem em seu espaço ocupado (+6). Aqueles que falharem perdem 1d3 itens que estejam em seu inventário, que ficam segurados pelas mãos das anomalias. Os alvos podem repetir o teste em seus turnos para tentar pegar de volta um objeto agarrado.

Gosmento - VD 40

Uma anomalia disforme, com seus ossos separados imersos em uma bolha de lodo , que mantém a anomalia em uma postura reta. Este ser costuma andar em bandos, onde em alguns momentos se fundem em uma ameaça só.

Um *Gosmento* tem resistência a Transformação 15 e seu ataques de *Garras* causa dano de Transformação ao invés de corte.

Englobar (Padrão - 1 PP) - O *Gosmento* agarra um ser adjacente (+6). Se conseguir, o alvo fica imerso em seu lodo, sofrendo 1d8 de dano de Transformação no fim do turno da criatura. O alvo pode repetir o teste em seu turno para tentar se soltar. A anomalia pode agir normalmente enquanto mantém o ser agarrado, mas não consegue usar a habilidade *Espiral de Lodo*.

União de Ossos (Completa - 1 PP) - Se um outro *Esqueleto de Lodo* em alcance médio ficar machucado ou morto, e o *Gosmento* pode absorver a anomalia em alcance curto, recuperando 15 PV e 1 PP. Se absorver dois seres, aumenta de tamanho para grande. Por fim, se absorver quatro seres, seu tamanho aumenta para enorme e seu dano de *Garras* aumenta para 2d8 + 4 de dano de Transformação.

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 trairas 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 transformá-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 (6q) 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 algo diferente com esse dinheiro, notando a transformação. Se ninguém estiver olhando, *Gold Digger* pode reverter essa transformação e fazer um ataque supresa contra quem o possuia, 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 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

Licantropo - VD 300 Desafio

Transformação - Realidade - Poder

Anomalia - Grande

Presença Caótica - 7d8 (DT 20) | 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 saia de sua toca, movido pelo instinto de caça. Seus olhos amarelos brilhavam com avidez em meio a 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 têm 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 cometaram 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 a 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.

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

Atacar (Padrão)

- **Garra Apodrecida** – Ataque corpo a corpo x2 | +15 (4d8 + 16 metade de cortante e a outra transformação)
- **Mordida Infectada** – Ataque corpo a corpo | +15 (4d12 + 16 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).

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.

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 aparece

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, traindo 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 as vezes para tentar assustar os jogadores, para desmotiva-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 antigos 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”).



Mahoraga -
VD 360
Calamidade
Transformação - Poder
Anomalia -
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 esquia 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* começara 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.

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 entender-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 bloqueie 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.

Variações de Existido

Amnésico - VD 20

Um *Existido* que perdeu mais do que devia pela *Mente*, ainda tentando voltar as suas lembranças roubadas ao custo das informações de outras pessoas.



Um *Amnésico* tem 30 PV, cura acelerada 3/tempo e 12m (8q).

Memória Roubada (Livre - 1 PP)

- Ao acertar um golpe com *Pancada*, o *Amnésico* busca roubar as informações e trejeitos do alvo, que perde os bônus de treinamento de uma perícia que tenha usado na cena (Vontade DT 8 evita). O *Amnésico* recebe o bônus (conseguindo executar a perícia caso não a possuía) pelas próximas 3 rodadas.

Fortalecedor - VD 40

Uma anomalia que busca por outras semelhantes, usando a abundância do conhecimento vindo pela *Mente* para

fortalecê-los. Sua manifestação costuma ter membros alongados e uma aura mais forte do que os outros *inexistidos*, mas não é letal quando está sozinho.

Um *Fortalecedor* não possui a habilidade *Fortalecimento Paranormal* e sua *Pancada* causa danos de Mente ao invés de dano de impacto.

Transferência (Padrão - 3 PP) - 0
Fortalecedor remove uma penalidade ou condição negativa (exceto morrendo) que esteja afetando uma anomalia em alcance curto, sofrendo o efeito no lugar.

Expandir Poder (Padrão - 1 PP) - 0
Fortalecedor toca em uma anomalia de Mente em alcance adjacente, transferindo parte de sua força para ele. O alvo recebe +3 em testes de ataque, +1d6 de dano de mente em suas rolagens de dano e +3 em testes de resistência pelas próximas 3 rodadas. O *Fortalecedor* só pode fazer isso caso alguém tenha falhado em *Brilho Enlouquecedor*.

Hidra Falsa - VD 140

Mente - Alma

Anomalia - Grande

Presença Caótica - 4d8 (DT 12) | 45% Ignora

Histórias antigas relatavam uma grande criatura nos pântanos que com suas diversas cabeças devoravam e recebia as forças dos seres, outras histórias diziam sobre lindos cantos ouvidos em meio ao mar que fazia até do homem mais astuto cair em meio a uma armadilha de uma criatura submersa com a aparência de uma linda moça, apenas para revelar sua verdadeira feição quando o engolia. Porém, e se alguém conseguisse fazer com que essas duas lendas antigas mesclassem em apenas um ser? Disso nasceu, a Hidra Falsa.

A Hidra Falsa é a união do desejo de seduzir e enganar, de consumir e acabar com aqueles que são tolos o suficiente para cair em seus lindos cantos e quando menos percebe, não se lembra nem mais de quem era. Se você ouvir histórias sobre pessoas desaparecendo em meio a lugares aquáticos, fuja, ela já pode estar ao seu lado

Atributos

For +4 | Des 0 | Con +3 | Pod 0 | Int +3 | Sab +4 | Car 0
Sentidos

Iniciativa +3 | Percepção +7
Defesa

Passiva 15 | Fort +6, Ref +3, Von +7
Saúde

Pontos de Vida 250 | Machucado 125
Resistências - Balístico, Cortante, Impacto (10) | Mente (15)
Vulnerabilidades - Tempo
Deslocamento - 9m (6q)

Habilidades

Cabeças da Hidra

Diferente do normal, a Hidra é capaz de perder as suas cabeças exceto pela principal que fica no meio de seu corpo, totalizando seis cabeças no total. Os seus inimigos podem tentar tirar uma de suas cabeças quando acertam um ataque, cada cabeça tem 10 PV e 10 de resistência a danos, caso não consiga tirar a cabeça no mesmo ataque, ela recupera seus pontos de vida no final do turno da Hidra Falsa. Caso consiga tirar, a cabeça sai e toma vida própria, usando a ficha *Cabeça da Hidra* e ela perde o número de ataques em *Morder*.

Quantidade das Cabeças = 6

Ações

Morder (Padrão) - Ataque corpo a corpo x Quantidade das Cabeças | +7 (2d6 + 5 de dano cortante)

Cantar (Padrão) - Todas os seres que conseguem ouvir a Hidra têm de fazer um teste de Vontade DT 8 + 2 por cabeça cantando, caso falhe, sofre 4d4 de dano de Sanidade e 2d8 de dano de Mente e o alvo não lembra e não vê a Hidra, que é considerado invisível. Caso sofra um golpe da Hidra, volta a ver como padrão.

Animar Cabeça (Movimento) - A Hidra pode fazer com que mais cabeças cante, a cada vez que uma cabeça cante a DT em Cantar sobe em +2. O número de vezes que pode usar essa habilidade é igual a **Quantidade das Cabeças**.

Quantidade de Cabeças Cantando = 1

Lamentar (Reação) - Quando leva um golpe, pode usar sua reação para lamentar-se e causa 3d6 de dano de Alma no ser que a atacou.

Cabeça da Hidra

Anomalia - Pequena

Atributos

For 0 | Des +3 | Con 0 | Pod 0 | Int +1 | Sab +3 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +5 | Percepção +5

Defesa

Passiva 8 | Fort +2, Ref +5, Von +5

Saúde

Pontos de Vida 30 | Machucado 15

Resistências - Balístico, Cortante, Impacto (2) | Mente (5)

Vulnerabilidades - Tempo

Deslocamento - 12m (9q)

Ações

Morder (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +5 (1d6 + 3 de dano cortante)

Enpap-X - VD 180

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 crueldade 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, 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

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 Enpap-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 Enpap-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 Enpap-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, Enpap-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 *Enpap-X* desenvolve força conforme desfere seus golpes. Sempre que acerta um golpe com *Socão*, o *Enpap-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 *Enpap-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 *Enpap-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 - 6d6 (DT 15) | 60% Ignora

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

Física Paranormal

O *Carniçal* possui um porte físico poderoso e pode saltar o dobro do deslocamento normal.

Instinto Mortal

O *Carniçal* 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.

Corpo Fechado

Um ser que usa a ação de mirar para disparar na cabeça do *Carniçal* ignora sua imunidade a dano balístico.

Ações

Garras da Morte (Padrão) - Ataque corpo a corpo x2 | +10 (4d10+20 de Tempo)

Pancada Poderosa (Reação - 6 PP) - Quando acerta um golpe com *Garras da Morte*, o *Carniçal* 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 *Carniçal* dá um comando para um ser em alcance curto, que deve obedecer da forma mais eficiente possível (Vontade DT 15 evita). Em termos de regra, isso gera um dos efeitos de *Perturbação*.

Hipnose (Padrão - 20 PP) - O *Carniçal* domina a mente de um ser em alcance (Vontade DT 15 evita). A vítima fica sob controle telepático total do *Carniçal*, 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 *Carniçal*. O *Carniçal* pode ter até três seres hipnotizados por vez. Caso o *Carniçal* use essa habilidade em um alvo

enlouquecendo, o ser falha automaticamente e fica permanente sob domínio do *Carnícal* (até que o *Carnícal* 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 *Carnícal* 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 horrenda e perturbadora e vão continuar tentando matar os outros seres até o *Carnícal* ser destruído. Eles têm 50 PV, atacam com +5 e causam 2d6+3 de dano de Tempo.

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

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)

Passaro 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 todos 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 agil. 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 a 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 guelras 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)

Ações

Garras (Padrão) – Ataque corpo a corpo | +6
(1d8 + 2 de dano cortante)

Congelar Garras (Movimento – 1 PP) – 0 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) – 0 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.

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 11 | 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) em terra, 18 (12q) em água

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 (Fortideu DT 10 metade).

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.

Adrian Ademir, o Guerreiro do Sangue - VD 140 Comum

Pessoa - Média - Nível 8 - 55%

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 dread, 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 traer 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 enjoado 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 - Nível 3 - 14% de Exposição

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 | Pod +3 | Int 0 | Sab 0 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +5 | Percepção +2

Defesa

Passiva 12 | Fort 0, Ref +5, Von +2

Saúde

Pontos de Vida - 14 | 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 liberta-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.

Peste Elétrica - VD 60 Comum

Poder

Anomalia - Média

Atributos

For 0 | Des +3 | Con +2 | Pod +3 | Int 0 | Sab 0 | Car 0

Sentidos

Iniciativa +5 | Percepção +2

Defesa

Passiva 15 | Fort 0, Ref +5, Von +2

Saúde

Pontos de Vida - 80 | Machucado - 40

Resistências - Dano 2

Pontos de Poder - 45

Deslocamento - 12m ou 8q

Perícias

Atletismo +2 e Diplomacia +2

Habilidades

Ações

Garras Elétricas (Padrão) - Ataque corpo a corpo x2| +9 (1d8 + 4 de corta + 1d8 + 4 de eletrizante) | 9/+1d

Choque do Trovão (Padrão - 6 PP) - Uma poderosa descarga elétrica sai de perto do *Peste Elétrica*, fazendo com que todos os seres em alcance adjacente sofram 6d6 de dano eletrizante e ficam eletrizado (Fortitude DT 13 reduz metade do dano e evita condição).

Bruno Rocha - VD 60 Comum

Pessoa - Média - Nível 3 - 10% de Exposição

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 | Pod 0 | Int 0 | Sab 0
| Car +3

Sentidos

Iniciativa +2 | Percepção +2

Defesa

Passiva 15 | Fort +5, Ref 0, Von +2

Saúde

Pontos de Vida - 88 | 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 - Nível 3 - 8% de Exposição

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 contactá-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 - Nível 15 - 75% de Exposição

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 o maior histórico de missões sucedidas em pouco tempo de toda Ordem, também sendo o responsável por diversos recrutamentos importantes para organização, como Alice Lewis, Emi Laurente 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 Sobrevivência +12



Habilidades

Nunca Desistir!

No início de seu turno, Jett recupera 10 pontos de vida.

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:

- **Amplo:** 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.

Ameaças Típicas

As fichas a seguir são feitas para serem genéricas para serem aplicadas a NPCs 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.

Bandido - VD 5 Lacaio

Pessoa - Médio - Nível 1 - 0% de Exposição

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 (1)

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 Prestiditação que envolva roubar alguém ou um objeto.

Ações (1 Ação Padrão)

Pistola (Padrão) - Ataque a distância curto | +4 (1d10 de dano balístico) | Crítico 8/+1d | 5/Movimento

Faca (Padrão) - Ataque corpo a corpo | +4 (1d6+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 - Nível 2 - Exposição 2%

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 (1d12+2 de dano balístico) | Crítico 9/+2d | 2/Padrão

Soco Inglês (Padrão) - Ataque corpo a corpo x2 | +4 (1d6+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 - Nível 3 - Exposição 3%

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 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).

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.

Cavalo - VD 10 Lacaio

Animal - Médio - Exposição 0%

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 (11q)

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 1 +5 (1d6+5 de dano de Impacto)

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 importate, 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 aqueles de nível mais alto, que são temidas 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 é 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 a 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.

Categoria de Tamanho	Tamanho de Seres		
	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 revelante 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 lacaios 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 – Lacaios

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 + VD dividido por 10.
- ❖ **Iniciativa:** O bônus em Iniciativa de um lacaio é igual ao seu modificador de Destreza.
- ❖ **Percepção:** A atenção de um lacaio é igual a 5 + Sabedoria.
- ❖ **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 $3 + 1$ por VD dividido por 10, até um máximo de +7. Também é possível reduzir um ponto de atributo para realocar em outro. A cada 50 VD, recebe-se 1 ponto adicional para distribuir.
- ❖ **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, a cada 50 VD, 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 + VD dividido por 20 e após pela metade. 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 + 1 para cada 50 VD.
- ❖ **Percepção:** A percepção de um comum é igual a $5 + \text{Sabedoria} + 1$ para cada 20 VD.
- ❖ **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. A cada 50 VD, recebe-se 3 pontos adicionais para distribuir.
- ❖ **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, a cada 50 VD, pode dominar mais uma a escolha. O bônus de uma perícia normal é o modificador de atributo dela + VD dividido por 20 e após pela metade; o de uma treinada é modificador de atributo dela + VD dividido por 20. 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 + 2 para cada 50 VD.
- ❖ **Percepção:** A percepção de um inimigo desafio é igual a $5 + \text{Sabedoria} + 1$ por VD dividido por 20.
- ❖ **Resistências:** Um inimigo desafio recebe RD 10 e +10 nos VD 160, 270 e 360 e adiciona o dobro 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 $15 + 1$ por cada 20 VD, até um máximo de +11. 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, a cada 50 VD, pode dominar mais uma a escolha. O bônus de uma perícia normal é o modificador de atributo dela + VD dividido por 20; o de uma treinada é o dobro do modificador de atributo dela + VD dividido por 20. 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 + 3 para cada 50 VD.
- ❖ **Percepção:** A percepção de um inimigo calamidade é igual a $5 + \text{Sabedoria} + 1$ por VD dividido por 10.
- ❖ **Resistências:** Um inimigo calamidade recebe RD 20 e +10 nos VD 260, 360, 400 e 560 e adiciona o triplo 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 arrepender 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 leve, 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 atigo 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

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 Sobrevida/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 pelalinha 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 50° C) ou muito frio (abaixo de -10° 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 60° C ou abaixo de -20° C) o teste deve ser feito por minuto.

Nebulina: Fornece camuflagem. Nebulina 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 dissipar névoas.

Furacão: Torna ataques a distância impossível, apaga chamas e dissipar 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.

Lista 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 Arruinado. 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 contate, 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 electricidade. 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	Raio

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 caia 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, 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. Para realizar essa ação, creia-se que tem material para fazê-lo.

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)
Sonífero	Ingestão	10	Vítima fica inconsciente (enjoada por 1 rodada)

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 está 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, Debilitado, Doente, Eletrizado, Em Chamas, Enredado, Envenenado, Exausto, Fatigado, Fraco, Paralisado, Petrificado, Sangrando.*
- **Mental:** *Abalado, Apavorado, Atordoado, Confuso, Esmorecido, Fascinado, Frustrado e Pasmo.*
- **Universais:** *Inconsciente, Indefeso, Machucado, Morrendo e Vulnerável.*
- **Sensorial:** *Cego, Desprevenido, Enjoado, Ofuscado, Surdo e Surpreendido.*
- **Velocidade:** *Acelerado, Fugaz, Imóvel, Lento, Veloz.*

List 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 desmaiar, 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.

Asfixiado

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 e 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.

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 complicaçāo, os efeitos variam de acordo com a doença que lhe está afligindo. 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 e fica pasmo, 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.

Enredado

Você está sendo impedido por vinhas 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 Constituição. 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 nocauteadado. 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 a 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 pode, 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	E empurrado 1,5m/lq 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

Ameaça Desafio

VD	Nível	Teste de Ataque	Dano Médio	PV	Defesa	Resistência Forte	Resistência Média	Resistência Fraca	Efeito Padrão (DT)	Presença Caótica
10	0%	1d10 + 4	6	20	7	1d10 + 4	1d10	1d10 - 4	5	-
20	5%	1d10 + 5	8	40	8	1d10 + 5	1d10	1d10 - 4	6	2d6 (7)
40	10%	1d10 + 5	13	80	9	1d10 + 5	1d10 + 1	1d10 - 3	7	2d8 (9)
60	15%	1d10 + 6	22	120	10	1d10 + 6	1d10 + 1	1d10 - 3	8	3d6 (10,5)
80	20%	1d10 + 6	32	160	11	1d10 + 6	1d10 + 2	1d10 - 2	9	3d8 (13,5)
100	25%	1d10 + 7	40	200	12	1d10 + 7	1d10 + 2	1d10 - 2	10	4d6 (14)
120	30%	1d10 + 7	47	240	13	1d10 + 7	1d10 + 3	1d10 - 1	11	4d6 (14)
140	35%	1d10 + 8	55	300	14	1d10 + 8	1d10 + 3	1d10 - 1	12	4d8 (18)
160	40%	1d10 + 8	62	360	15	1d10 + 8	1d10 + 4	1d10	13	4d8 (18)
180	45%	1d10 + 9	68	420	16	1d10 + 9	1d10 + 4	1d10	14	6d6 (21)
200	50%	1d10 + 10	73	500	17	1d10 + 10	1d10 + 5	1d10 + 1	15	6d6 (21)
220	55%	1d10 + 11	81	600	18	1d10 + 10	1d10 + 6	1d10 + 2	16	7d6 (24,5)
240	60%	1d10 + 12	89	700	19	1d10 + 11	1d10 + 7	1d10 + 3	17	6d8 (27)
260	65%	1d10 + 13	97	820	20	1d10 + 12	1d10 + 8	1d10 + 4	18	8d6 (28)
280	70%	1d10 + 14	105	940	21	1d10 + 13	1d10 + 9	1d10 + 5	19	8d6 (28)
300	75%	1d10 + 15	115	1000	22	1d10 + 14	1d10 + 10	1d10 + 6	20	7d8 (31,5)
320	80%	1d10 + 16	125	1200	23	1d10 + 15	1d10 + 11	1d10 + 7	21	7d8 (31,5)
340	85%	1d10 + 17	135	1400	24	1d10 + 16	1d10 + 12	1d10 + 8	22	10d6 (35)
360	90%	1d10 + 18	150	1600	25	1d10 + 17	1d10 + 13	1d10 + 9	23	8d8 (36)
380	95%	1d10 + 19	160	1800	27	1d10 + 18	1d10 + 14	1d10 + 9	24	9d8 (40,5)
400	100%	1d10 + 20	170	2000	29	1d10 + 20	1d10 + 15	1d10 + 10	25	10d8 (45)