

Conceitos Básicos

**Mestre ou Narrador:** É o jogador que fica responsável pelas regras do jogo. É uma espécie de diretor ou coordenador do jogo que controla os **NPC’s**, cria e executa as aventuras.

**Atributos:** São os atributos que descrevem como é o seu personagem e define o sucesso ou não de seus testes. São um total de 8 e divididos em **físicos** e **mentais.** Os atributos físicos são: **força, constituição, destreza e agilidade;** enquanto os mentais são: **inteligência, percepção, força de vontade e carisma.**

**Nível:** Em um jogo de RPG, normalmente precisamos de alguma coisa para comparar os personagens entre si. Saber o quanto um herói é poderoso ou se a aventura está bem balanceada com os jogadores. Os níveis variam de 1 a 50 e a cada nível o personagem ganha pontos para distribuir em: HP; P.E e Atributos; seguindo a tabela da página. Dados correspondentes de cada nível:

**Lv: 1 ao 10: 1d6**

**Lv: 11 ao 25: 1d10**

**Lv 26 ao 50: 1d20**

**Pontos de Vida (Hp):** É a energia vital que seu personagem possui. Quanto mais HP seu personagem possuir, mais difícil será de matá-lo. Um personagem recupera vida a uma certa quantidade de turnos e descanso, podendo aumentar os pontos de vida, se o personagem se tratar de forma adequada.

**Pontos de energia (P.E):** É o vigor do seu personagem. Ele define o quanto o seu personagem aguenta em uma corrida, luta ou longos períodos de ativação de poderes. Um personagem recupera os pontos de energia com uma certa quantidade de turnos em descanso, podendo aumentar os pontos, se o personagem se alimentar de forma adequada.

**Rodada:** Uma rodada em aventura equivale a 2 minutos jogados, logo cinco rodadas é igual a 10 minutos e assim sucessivamente. Enquanto isso, uma rodada de combate é composta por dois turnos e cada turno é composto de uma ação e contração. A média de tempo de cada ação equivale a 10 segundos.

**Exemplo:** Tonny, o provedor da paz, usa suas habilidades de combate para desferir um soco no vilão: Professor das Marionetes, que usará sua contra-ação para golpear o herói, sendo aplicado então, um teste de DEX para ambos os personagens e assim definir quem acertará o golpe primeiro.

**Ip (Índice de proteção):** É a “armadura” que seu personagem usa. Pode ser uma armadura medieval, um colete a prova de balas ou um escudo energético. Cada Ip protege contra um ou mais tipos específicos de dano.

**Dano:** Os danos são classificados em dano 1, proveniente de impactos e dano 2, proveniente de dano de queimadura, venenos e etc… A relação entre dano e HP segue as seguintes regras: Dano 1 bate na constituição, se vencer, aplica o dano, se perder, o personagem resiste, sendo este proveniente de golpes cinético. A mesma lógica se aplica para o dano 2, porém contra poderes que possam proteger o personagem e não sua constituição; caso o personagem não possua tal proteção, passará o dano diretamente no HP.

**Exemplo:** Dano 2: Bruno Bucciarati é um gângster conjurador de doppelganger energético e desfere tiros com arma de fogo em Mastrov,o escudo. Usando seu doppelganger como distração, seu ataque foi bem sucedido e Mastrov toma o dano do revólver pesado: 10 +1D10 +Dano crítico por ser atingido em um ponto vital.

Criando seu Personagem

Antes de começar a jogar, cada jogador precisa criar um **personagem**, que é a representação do jogador deste mundo fictício. Durante o jogo, o personagem realiza ações e testes usando seus atributos e dados para obter êxito ou não. Para tais testes, usa-se um sistema de rolagem de dados, além do uso de tabelas para uma melhor sistematização do jogo.

**1º- Determine o seu passado**

Imagine tudo que aconteceu com seu personagem até o início da campanha. Escolha seu nome, idade, peso, altura, local de nascimento e seu objetivo na vida.

**2º - Enriqueça a sua história**

Aqui você pode decidir como seu personagem ganhou seus poderes, determinar sua profissão, sua personalidade, gostos e preferências.

**3º - Determine os atributos**

Inicialmente você tem 80 pontos para distribuir entre os 8 atributos básicos do personagem, sendo obrigatório colocar no mínimo 5 pontos em cada atributo.

*Calculando os atributos dos personagens.*

***Atributos Eduardo Gustavo Murilo***

***Força(FOR) 30 10 15***

***Const(CON) 20 10 10***

***Dest(DEX) 5 15 10***

***Ágil(AGL) 5 15 10***

***Inte(INT) 5 5 10***

***Vont(WIL) 5 15 10***

***Perc(PER) 5 5 10***

***Cari(CAR) 5 5 5***

**4º - Pontos de Perícias**

Aqui você deve decidir o que o seu personagem sabe fazer, sendo que sua profissão lhe concederá +1D10 para cada ***Perícia*** atrelada a ela. Escolha 2 Perícias iniciais e distribua os seguintes pontos: Sua Idade + Sua Inteligência (sem contar extras de classe). Cada perícia possui o limite máximo de 20 pontos +1D20 para testes e fica atrelado um atributo da ficha.

**Exemplo:** Lucas, o relâmpago, e seus companheiros pretendem saltar de paraquedas, logo após ouvir no rádio um chamado de socorro em território Cubano. O infame Professor das Marionetes causa caos e pânico em Havana. O Herói salta do avião inconsequentemente, sem possuir a perícia: Paraquedismo(AGL), por conseguinte, o Herói fará um teste de AGL (Atributo atrelado ao paraquedismo) com uma penalidade mediana: -20 pontos (Por não possuir a perícia), ele precisa de um teste de 40 pontos para pousar com êxito no local desejado. O herói falha no teste com um erro crítico, resultando em uma queda de 27 metros e quebrando sua perna esquerda.

**5º - Escolha sua Classe e seus Poderes**

Existem dois métodos de escolher seus poderes, escolha o que achar mais interessante.

***1º Escolha Total do Jogador***

O mais comum é permitir que o jogador escolha os seus poderes. Para isso, o jogador deve primeiramente escolher sua Classe, e dentro desta Classe escolher até 3 Poderes.

***2º Sorteie seus Poderes***

Aqui você seguirá a mesma premissa; escolha uma Classe, e dentro desta Classe sorteie até 5 poderes.

* ***Classes e seus Bônus***

*Mutante → Bônus:* Força: +15 pts; Constituição: + 15 pts

*Tecnológico → Bônus:* +2 Perícias tecnológicas e +1D20 em cada perícias tecnológica

*Científico → Bônus:* Inteligência + 15 pts + 2 Perícias Científicas

*Místico → Bônus 1:* Perícia: Teoria da magia +1D20; + 2 magias básicas *(Conjura magia sem ter poderes mágicos → Feiticeiro)*

*→ Bônus 2:* Pode ver o plano mágico sem a necessidade de itens ou aprimoramentos e pode evoluir seus poderes para o nível ômega sem a necessidade de transição; apenas treinando *(Seus Poderes tem como origem a magia → Mago)*

*Cósmico → Bônus:* +1D10 nos poderes +10 pontos iniciais nos poderes.

*Lutador → Bônus 1:* + 2 Perícias de luta; + 1D20 para todos os testes de Perícia.

*→ Bônus 2:* Ganha +1D20 para os pontos da ficha (Nível) - *APENAS PARA QUEM NÃO POSSUIR PODERES.*

**6º - Determine seus Pontos de Vida e de Energia**

Sua Força Vital (HP): Some seus valores de Força e Constituição finais (Incluindo poderes) + 20 Pontos. Seus Pontos de Energia (P.E): Some o valor de Força de Vontade (WIL) finais (Incluindo poderes) + 10 Pontos.

**7º - Ganhe os Bônus do Mestre**

Cada Personagem terá direito a um Sorteado Positivo e um Sorteado Negativo.

Exemplos de Sorteados

***Nome do Jogador:*** *Fabrício*

***Nome do Personagem:*** *Isaac Teller*

***Sorteio positivo:*** *Recursos e Dinheiro; CEO de uma grande empresa.*

***Sorteio Negativo:*** *O personagem possui o seguinte código de honra: Deve fazer negociações envolvendo dinheiro e nunca de outras formas e métodos.*

***Nome do Jogador:*** *Matheus*

***Nome do Personagem:*** *Miller - O Herói Sob Rodas*

***Sorteio positivo:*** *Veículo Especial: Fiat Uno Espacial; Veículo com três tanques de combustível, capaz de voar, usar um modo turbo que quebra a barreira do som, além da capacidade de viajar pelo espaço.*

***Sorteio Negativo:*** *O personagem deve sempre apresentar-se com alguma posição ou dança.*

**8º - Aprimoramentos**

São efeitos passivos ou ativos que um personagem possui para “refinar” sua ficha. Podem ser utilizados para experimento em si ou conseguir mais poder, riquezas, magia;e dependendo de cada jogador, pode ser usado para desbloquear perícias ou até mesmo novos poderes**.**

**Tipos de aprimoramentos:**

**Positivo:** Pode ser uma vantagem extra (Natural), uma passiva natural que envolva ou não seus poderes.

Exemplo: O personagem possui o poder magnetismo e usa este aprimoramento para ganhar vantagens em testes para metais atraídos pelo seu poder, de forma natural.

**Evolutivo:** Aqui a opção é o acréscimo de mais classe ao personagem, sendo desbloqueado aos critérios de jornada cabíveis ao mestre ou por passagem de nível.

Exemplo: O personagem ao subir seu nível ganhou como bônus o direito de outra classe, adquirindo a classe cósmica, porém sem aquisição de poderes. Esse bônus pode lhe permitir usar itens cósmicos,como por exemplo: O Rompe Tormentas do Thor, caso contrário, o personagem teria seu corpo em ruínas e sua mente sucumbiria à loucura.

**Próprio:** Este lhe permite aprimoramentos em si, como uma cobaia, experimento e coisas do gênero, para isso ocorrer, depende da sua classe.

Exemplo: O personagem é da classe mutante e se dispõem a um experimento de soro do super soldado (Classe científica), sem condições extras (Fator genético diferenciado ou poder que possa suportar a experiência), a experiência será um fracasso, acarretando na morte do personagem, doença grave ou sequelas irreversíveis. Outro Exemplo: Esse mesmo mutante se submete a uma experiência para ativar mais genes X em si, sendo assim, da mesma classe, esse possui uma taxa de sucesso alta.

**Aprimoramento de poderes:** Este serve apenas para o personagem que alcançou o nível Ômega de poder, podendo acrescer até 2 aprimoramentos em cada poder.

Exemplos: O personagem alcança o nível Ômega de poder: Teleportação (Np, Carga, Alcance) - E dispõem dos seguintes aprimoramentos: 1º Acrescer alvos ao poder: Podendo teleportar pessoas e objetos sem necessidade de toque, mediante a um teste dentro do seu campo de visão; 2º Teleporte para dimensões: Podendo ir para outras dimensões mediante um custo elevado e de forma aleatória,caso não conheça a dimensão desejada no ato.

**9º - Escolha sua raça**

O jogador que optar por uma raça específica, perde o direito de escolha de sua classe e seus poderes, pois cada raça possui estes pré-estabelecidos e precisa-se manter o equilíbrio da escala de poder do jogo.

Algumas destas raças possuem mais de cinco poderes (quantidade máxima), então para melhor

equilíbrio, cada poder que exceder o limite, ocupará um “slot” de aprimoramento da ficha. As raça classificam-se em:

**Terráqueos:**

***Humanos*** → Escolha sua classe e poderes.

***Atlântis:***

**Classe:** Cósmica

**Poderes:** Força; Constituição; Resistência Corporal; Sentidos aprimorados; Respirar embaixo d'água; Controle de anfíbios ou Controle de água.

**Amazonas:**

**Classe:** Místico

**Poderes:** Força; Constituição; Resistência Corporal; Resistência a magia; Percepção

**Dracônicos:**

**Classe:** Místico

**Poderes:** Força; Constituição; Vôo (Asas); Gerar Fogo (Boca); Resistência Corporal; Armas

naturais (Presas e Garras); Resistência a magia

**Vampiros**

**Classe:** Místico

**Poderes:** Força; Constituição; Corrida; Destreza; Hipnose; Sentidos Apurados; Regeneração.

**Penalidades:** Crítico Máximo e Queimadura de 3º Grau a cada turno exposto a luz solar.

**Vantagem territorial:** Aplica penalidade Alta a todos os inimigos quando estiver de noite

**Lobisomem**

**Classe:** Místico

**Poderes:** Força; Constituição; Agilidade; Sentidos aguçados → Só pode upar até o Grau Alfa Berserker Especial (Ao se transformar) → Bônus do Berserker: Força; Constituição; Corrida; Sentidos Aguçados; Cura em si

**Penalidades:** Alta contra Prata, sendo dano fatal se atingido em algum órgão vital.

**Vantagem Territorial:** Aplica penalidade Alta quando em Lua Cheia (Apenas para Alfas) e Penalidade Máxima quando transformado (Apenas para Antediluvianos)

**Alienígenas**

**Marciano**

**Classe:** Cósmico

**Poderes:** Metamorfose; Força; Constituição, Intangibilidade, Regeneração; Adaptação corpórea

**Tetlamando**

**Classe:** Cósmico

**Poderes:** Força; Constituição; Destreza; Percepção; Múltiplos membros (+2 braços +2 olhos)

**Cerebrocrustaceano**

**Classe:** Científico

**Poderes:** Telepatia; Defesa Mental; Inteligência; Percepção

**Gordanianos**

**Classe:** Científico

**Poderes:** Força; Constituição; Adaptação Corporal; Armadura corporal artificial

**Reptilianos**

**Classe:** Científico

**Poderes:** Força; Constituição; Inteligência; Defesa Mental; Agilidade; Adaptação corporal

**Zenkar**

**Classe:** Cósmico

**Poderes:** Absorção de energia (Escura); Controle de sombras; Intangibilidade; Espírito livre

**Vantagem Territorial:** Em escuridão, aplica penalidade Alta nos alvos

**Penalidades:** Penalidade Alta, Crítico e Queimadura Máximo, se exposto a luz solar.

**Aasímar**

**Classe:** Místico

**Poderes:** Força; Constituição; Vôo (Asas); Portais; Campo de Marah; Controle de Luz

**Vantagem Territorial:** Aplica penalidade Alta Contra seres da trevas

**Plano Superior**

**Anjos**

**Demônios**

**Panteão Divino**

Atributos

Atributos são os números que definem as características básicas de seu personagem. Esses números dizem como o personagem é comparado a outros personagens, criaturas e objetos. Em cada atributo haverá exemplos de personagens de HQ,’s com atributos na forma base (sem a rolagem de dados). Tais exemplos servem para “medir” sua evolução no jogo.

**Atributos Físicos**

**1º Força (FOR)**

Determina a força física do personagem, sua capacidade muscular. A força física não tem influência no porte do personagem como na Constituição - um bom lutador magrinho pode quebrar uma parede de tijolos, mas um homem musculoso e não lutador, dificilmente conseguiria tal proeza. A Força, assim como a Constituição, possuem influência sobre o cálculo dos Pontos de Vida. A força também afeta no dano contundente, e peso máximo que um indivíduo pode levantar.

**Força Exemplo Máximo**

10 Média humana 90 Kg

15 Humano forte 120 Kg

25 Bruce Lee 270 Kg

36 Ciclope, Batman 320 Kg

40 Wolverine, Capitão 600 Kg

58 Fera, Grodd 1 T 200 Kg

78 Homem-Aranha 12 T

90 Homem de Ferro 25 T

120 Vampira, Visão 60 T

125 Colossus 92 T

140 Coisa, Giganta 180 T

200 Hulk (1ª Forma) 20.000 T

**2º Constituição (CON)**

Determina o vigor, a saúde e a condição física do personagem. De modo geral, um personagem com baixa Constituição é franzino, enquanto o valor alto: musculoso. A Constituição, junto com a Força, possuem influência sobre o cálculo dos Pontos de Vida. Ela também serve para testar a resistência a venenos, fadiga, contusões e climas adversos.

**Constituição Exemplo**

5 Cap. antes do soro

15 Média humana

36 Ciclope, Batman

40 Capitão América

42 Wolverine

50 Homem-Aranha

120 Homem de ferro

140 Giganta

160 Colossus, Coisa

200 Hulk (1ª Forma)

**3º Destreza (DEX)**

Define a habilidade manual do personagem com as mãos e os pés. A destreza é diferente da agilidade corporal. Um personagem com destreza alta pode lidar melhor com armas, ferramentas, instrumentos delicados, equilibrar-se bem e fazer movimentos rápidos e curtos.

**Destreza Exemplo**

10 Coisa

18 Média humana

25 Mercenário

40 Bruce lee, Justiciero

60 Ciclope, Batman

120 Visão

180 Neo, Legolas

200 Homem-Aranha

**4º Agilidade**

Ao contrário da Destreza que é válida apenas para coisas com as mãos ou os pés, a Agilidade serve para o corpo todo. Com um valor alto de Agilidade, o personagem pode correr mais rápido, dançar bem, esquivar-se de ataques e etc… É importante salientar a diferença entre Destreza e Agilidade para fins de jogo.

**Agilidade Exemplo**

10 Modok

18 Média humana

25 Hulk

60 Ciclope, Batman

70 Capitão América

100 Predador, Fera

140 Mística

200 Homem-Aranha

**Atributos Mentais**

**5º Inteligência (INT)**

É a capacidade de resolver problemas, nem mais e nem menos. Um personagem inteligente está mais apto a entender o que ocorre a sua volta e não se deixa enganar tão facilmente. Com testes bem sucedidos de inteligência, o narrador pode sugerir a melhor jogada/decisão a se tomar em determinada aventura. A Inteligência também lida com a memória do personagem, capacidade de extrair conceitos e descobrir coisas novas.

**Inteligência Exemplo**

5 Coisa

8 Hulk

12 Wolverine

30 Constantine

46 Ciclope

70 Duende Verde

120 Doutor Estranho

125 Homem-Aranha

155 Tony Stark

160 Lex, Dr. Destino

165 Batman

170 Sr. Fantástico

**6º Força de Vontade (Will)**

É a capacidade espiritual e de concentração de um personagem. Uma alta Vontade fará com que o personagem resista a uma tortura, hipnose, controle da mente, possessão, pânico, tentações e entre outros. A Vontade também está relacionada à magia.

**Vontade Exemplo**

5 Capagans

15 Média humana

25 Homem de Ferro

40 Demolidor

50 Capitão América

90 Dr. Destino

130 Professor X, Loki

170 Dr. Estranho

**7º Percepção (Per)**

É a capacidade de perceber o mundo à volta e detalhes importantes. Um personagem com alta Percepção está sempre atento a coisas estranhas e quase imperceptíveis, enquanto o sujeito com baixa Percepção é sempre distraído e avoado.

**Percepção Exemplo**

5 Coisa

10 Hulk

15 Média humana

45 Unidades Especiais

60 Capitão, Batman

120 Visão

150 Demolidor

180 Homem-Aranha

250 Homem-Aranha Cósmico

**8º Carisma (Car)**

Determina o charme, a beleza do personagem, sua capacidade de fazer com que as pessoas gostem ou acreditem nele. O carisma é ótimo para personagens sedutores, diplomáticos, negociadores e entre outros.

**Carisma Exemplo**

5 Wolverine

10 Média humana

30 Tony Stark, Ciclope

50 Steve Rogers

80 Hércules

110 Legolas

150 Afrodite

Jogabilidade

**1º - Componentes de um poder**

Cada poder é único e possui alguns componentes que caracterizam e ajudam a sistematizá-lo. Abaixo você encontrará todos os componentes existentes e suas especificações.

**Np: Nível de poder.** Geralmente aplicado para testes de acerto, disputas de poder contra poder ou em casos mais específicos, atribui um valor ao poder dito.

**Atributos**: Somados a um atributo da ficha.

**Dano 1**: Dano de impacto.

**Dano 2:** Dano especial.

**Alcance:** Determina a metragem que seu poder alcança.

**Ataques:** Quantidade de golpes que você pode desferir em uma única ação.

**IP:** Índice de proteção (Quando passar um dano, tira do IP) - Barra extra de Hp

**Raio:** Circunferência que seu poder alcançá com você no epicentro.

**Alvos:** Quantidade de pessoas ou objetos que seu poder manipula.

**Carga**: Quantidade em kg que seu poder pode erguer sem requerer um teste de força.

**Duração:** Valor em minutos que o seu poder permanece durante o uso.

**Membros:** Tipos e quantidades de membros extra você possui.

**Corrida:** Velocidade que seu personagem atinge ao se deslocar.

**Vôo:** Velocidade do vôo.

**Multiplicador:** Soma o valor aos atributos ou aos poderes.

**Possessão:** Capacidade de seu personagem possuir alguém.

**Absorção:** Valor que o seu personagem pode absorver determinado tipo de energia.

**Influência:** Determina a influência que seu personagem pode exercer sob o alvo.

**Pvs:** A vida extra que você acresce ao seu personagem.

**2º - Grau de Poder**

Mede a capacidade que seu poder atual possui. Os graus de poderes são classificados em:

**Grau Dado**

Beta 1d6

Alfa 1d10

Transição 1d20

Ômega 2d20

Divino 1º 1d4

Divino 2º 1d6

Divino 3º 1d10

Divino 4º 1d12

Divino 5º 1d20

Divino 6º 2d20

Entidades 1d100

**Grau Beta** - Nível inicial de poder que varia de 0 a 20 de pontos distribuídos entre os componentes do poder.

**Grau Alfa** - Aqueles com maior poder e treinamento; sua distribuição varia de 21 a 50 pontos nos componentes do poder.

**Grau Transição** - Aqui é o limite de treinamento. Apenas métodos especiais podem quebrar essa barreira; Sendo de 51 a 99 pontos distribuídos nos componentes do poder.

**Grau Ômega** - Aqui separa os homens dos meninos! Seus poderes ganham novos componentes e não há limites para novas descobertas. Seus poderes podem evoluir apenas por usá-los, e sua distribuição de pontos é: 100 a 200 ***em todos os componentes do poder.***

**Escala Divina** - Este se encontra muito acima de qualquer nível anterior, possuindo regras próprias:

1. Qualquer disputa de poder que envolve poderes abaixo da escala divina, será vencida sem a necessidade de Teste.
2. Para casos que necessitem de um número e a disputa seja contra escala abaixo da divina, será o dado multiplicado por 200.
3. Em caso de disputa de escala divina X escala divina: Vence o maior dado e depois aplica o efeito ou o dano, sendo a diferença entre os dados multiplicado por 50.
4. A escala divina sofre efeitos de penalidade de classes e de sistema de jogo; ao sofrer três penalidades máximas de uma vez em um único poder, reduz-se um Grau de sua escala

**3º - Vantagens e Desvantagens das Classes**

Cada classe possui uma vantagem e uma desvantagem em relação a outra classe, sendo necessário desbloquear um Aprimoramento para desfrutar de tal benefício. Segue assim as relações:

Místico > Cósmico > Tecnológico > Mutante > Lutador > Científico > Místico. Sendo aplicado uma conforme o grau do seu poder nos testes do indivíduo que possuir desvantagem de classe.

**4º - Tipos de Queimaduras**

Cada queimadura causará um valor de dano fixo que passará direto na vida do alvo caso o mesmo não possua alguma proteção. Tipos de queimaduras:

***1º Grau:*** Vermelhidão - 3 Hp por turno (Durante 2 Voltas); Pode ser tratado com primeiros socorros.

***2º Grau:*** Causa bolhas e dores na região; Este será tratado com cuidados médicos adequados e se não imediato, pode causar complicações. - 8 Hp por 5 Voltas

***3º Grau:*** Queimadura em todas as camadas da pele e músculos e se não houver tratamento imediato, causa a morte! - 20 Hp por turno, até ser tratado adequadamente (A região queimada, se em movimento, causará dano crítico imediato).

**5º - Dano Crítico**

O índice de crítico é aplicado seguindo a tabela abaixo:

* ***Teste leve:*** + 10 Dano
* ***Teste médio:*** + 25 Dano
* ***Crítico alto:*** + 40 Dano
* ***Crítico máximo***: +70 Dano

Aplica-se o índice crítico para acertos em pontos vitais, tirar o dado máximo (Rolagem), golpe cinético com ampla diferença ou quando houver uma diferença muito grande entre troca de habilidades/golpes.

**6º - Penalidades**

Quando a penalidade é aplicada, diminui sempre o valor do resultado final. As penalidades são aplicadas no decorrer da jornada, podendo ser de forma natural ou de maneiras mais específicas, cabendo ao mestre decidir o valor e o critério da penalidade aplicada no ato.

Exemplo: Borracha X Eletricidade; aplica-se uma penalidade no teste de Eletricidade.

Exemplo 2: Eletricidade e Condutores; aplica-se uma penalidade no teste dos condutores e se vencer o teste, aplica-se um crítico.

Exemplo 3: Isaac Teller, CEO da Multinacional SkyBeta, constrói uma armadura para si, com o seu poder: Criação Mecânica; replicando o Titânio como matéria prima de sua obra. Ao final de sua criação, seu traje estava absurdamente pesado, ganhando assim, uma penalidade alta de -40 pontos em qualquer teste de deslocamento.

***Penalidade leve:*** - 10 do resultado final

***Penalidade mediana:*** - 40 do resultado final

***Penalidade alta:***  - 70 do resultado final

***Penalidade máxima:*** - 100 do resultado final

**7º - Testes de Acerto**

Os testes de acertos são aplicados no decorrer da jornada ou em combate, cabendo ao mestre decidir o valor e o critério do teste aplicado no ato. Os testes têm como base suas perícias e seus atributos correspondentes e atrelados, e para os casos de não possuir tal perícia, possuindo a necessidade de uma para o teste, cabe ao mestre aplicar uma penalidade usando apenas o atributo da ficha como base.

Exemplo: Mastrov, o escudo, é um super-soldado condecorado com inúmeras medalhas e formado um herói de Classe S. Para Mastrov arremessar seu escudo em um vilão em fuga, de moto, a uma velocidade de 160 km/h, ter êxito e ainda fazer com que seu escudo retorne à sua mão, o teste aplicado será: difícil de 110 pontos de acerto, usando assim os seguintes pontos: DEX: 10 + Poder DEX: 50 + Perícia armas brancas: 20 + (2D20+2D10: Dados de nível, poder e perícia).

***Escala 1:*** *Teste muito fácil: 10 pts*

***Escala 2:*** *Teste fácil: de 11 até 30 pts*

***Escala 3:*** *Teste mediano: de 31 até 89 pts*

***Escala 4:*** *Teste difícil: de 90 até 200 pts*

***Escala 5:*** *Teste impossível: 250 pts*

***Erro crítico:*** Aplica-se quando, na rolagem do maior dado, rolar o dado mínimo, sendo aplicado uma penalidade ou erro total da jogada **(A Critério do GM).**

**8º - Gastos e Recuperação**

O uso de poderes possuem as seguintes regras: Poderes sem custo; são poderes sempre ativos e não requer gasto de energia para seu uso.

Exemplo: Mega-man possui super-força nível ômega e seu poder não requer custo, pois está sempre ativo.

E poderes com custo; são poderes que requer gasto de energia para sua ativação.

Exemplo: Bruno Bucciarati pretende invadir sorrateiramente o castelo da gangue rival, os Changrettas, que residem na região da Sicília - Itália. Bruno usa seu poder: portal, um poder de ativação que requer um gasto de energia.

Para uma maior durabilidade dos combates, aplica-se um gasto de 2 pontos de energia a cada 5 usos de poderes ativos. O uso de golpes requer um gasto maior e seu bônus será um dado + efeito criado pelo jogador com aval do mestre, assim explicado na tabela abaixo.

**Grau Custo Dado**

Beta 0 0

Alfa 5 +1d10

Transição 10 +1d20

Ômega 15 +2d20

Divino 1º 20 +1d4

Divino 2º 20 +1d6

Divino 3º 25 +1d10

Divino 4º 25 +1d12

Divino 5º 30 +1d20

Divino 6º 30 +2d20

Entidades 50 +1d100

A cada duas rodadas de combate, gasta-se 1 ponto de energia. A recuperação dar-se-á da seguinte forma, sendo a perícia base, ou seja, sem rolagem de dados:

**Caso Recuperação Meio ou**

**Tempo**

**Descanso** 1 HP ou 1P.E 2 horas

**1º Socorros** 2 HP+Perícia

**Medicação** 5 HP+Perícia

**Emergência** 7 HP+Perícia Teste

**Urgência** 10 HP+Perícia Teste

**Comida** 2 P.E+Perícia Simples

**Comida** 8 P.E+Perícia Almoço

**Comida** 13 P.E+Perícia Sofisticada

**9º - Vedações**

Para um melhor balanceamento do jogo e adequação à escala de poder, fica vedado através dos *Aprimoramentos* a união de mais de dois poderes e mais que dois atributos da ficha.

Exemplos: Joey, o soco, despertou seu poder *Resistência Corporal*, ao nível ômega e usa seu aprimoramento desperto para somar este poder aos seguintes poderes: *Constituição + Resistência Corporal e Constituição + Resistência a magia,*  sendo vedado mais uma soma de poder,podendo somar a mais um atributo apenas da ficha.

**10º - Magia**

Este se divide em: Mago: Ser que possui poderes mágicos e Feiticeiro: Ser que não possui poderes mágicos, mas conjura magia através de conhecimento e objetos. **Pontos de Magia:** Apenas para Feiticeiros: Indica o quanto de magia o personagem pode fazer, este é composto de: **Focus:** Indica o quão avançado está, por assim se dizer, testes (Np) **Forma:** Composto por três formas de manipulação: Entender, Controlar e Criar. Usa-se para moldar os caminhos da magia e cada um destes compõem um slot de aprimoramento.

Exemplo: Para criar uma bola de fogo, precisa do aprimoramento Criar, Para controlá-la ou moldá-la, precisa do aprimoramento Controlar. Para ler uma mente humana ou entender um ser vivo ou outra língua, precisa do aprimoramento Entender. Há um leque de possibilidades combinadas desses aprimoramentos.

Lista de Magias

**Básicas:** As magias básicas são de fácil aprendizado e levam de 1 a 2 Voltas de aprendizado!

* **Amizade:** Garante êxito em um teste de CARISMA. **P.E: 2**
* **Chama negra:** +20 Dano e aplica penalidade mediana em quem possuir pontos de Heroi. **P.E: 5**
* **Chama sagrada:** +20 Dano e aplica penalidade mediana em quem possuir pontos de Vilão. **P.E: 5**
* **Ataque certeiro:** Garante êxito em um teste de PRECISÃO. **P.E: 7**
* **Luz:** Ilumina o ambiente. **P.E: 2**
* **Proteção contra lâminas:** Garante imunidade em uma ação contra um golpe cortante. **P.E: 10**
* **Magia de Mensagem ou Localização:** Envia uma mensagem escrita em algo ou localiza o indivíduo; REQUER DNA do indivíduo. **P.E: 10**
* **Magia elemental. P.E: 7 cada**
  + Vento +20 Dano +1d6 (Sangue)
  + Fogo +20 Dano (Queimadura de 1º grau)
  + Água +20 Dano
  + Raio +20 Dano +1d4: atordoamento
  + Terra +20+1d10 IP ou Dano

**Medianas:** São magias de maior aprendizado e levam de 5 Voltas a 1 dia de tempo para domínio!

* **Cura:** +30 HP (Fica imóvel). **P.E: 8**
* **Compreender qualquer idioma**. **P.E: 5**
* **Invocação:** Pode invocar quem possuir algum contrato ou vínculo com o portador. **P.E: (Depende do Grau e a critério do GM).**
* **Alterar o Clima. P.E: 25**
* **Rastrear magia:** Requer algum resquício ou objeto além de um teste de dificuldade (GM). **P.E: 15**
* **Escudo arcano:** Garante 100% de Defesa para disputa não mágica (Outras Classes, exceto místico)**. P.E: 25**
* **Disfarce perfeito:** Requer algo de quem quer se transformar → 1d10: Nº Voltas. **P.E: 20**
* **Compreender animais. P.E: 5**
* **Compreender a natureza. P.E: 5**
* **Magia de retardamento:** Capaz de retardar processos (Apenas processos) 1d6 Nº Turnos; EX: Lobisomem está em processo de transformação e levará 1 Turno para alcançá-la. Ao tirar 4 na rolagem de dados, o processo de transformação irá demorar mais 4 turnos**. P.E: 18**
* **Magia de aceleração:** Capaz de acelerar processos (Apenas processos) 1d6 Nº Turnos. P.E: 18
* Vitalidade Falsa: Pague X de Energia e ganhe 2X de Vida em uma “barra extra”.
* **Aprimorar habilidades (1 Ação) - P.E: 20 Cada**
  + +1d20 Poder
  + +2d20 Nível de Personagem
* **Aumentar/Diminuir:** Aumenta e diminui o tamanho de objetos: 20 Cm ou 20 Metros de Comprimento**. P.E Depende do tamanho do objeto → A definir pelo GM.**
* **Invisibilidade:** Oculta-se para o plano mágico secundário (Apenas espíritos mais complexos podem ver → O indivíduo fica entre as dimensões e para fazer qualquer ação fora deste plano, deve sair dela). **P.E: 30**
* **Portais:** Abre portais para locais conhecidos com alcance planetário. **P.E: 30**
* **Contrato/Pacto:** Capaz de fazer um contrato a fins de negociação; OBS: Ambas as partes devem estar cientes de todos os itens do contrato e ambos decidem as consequências. **P.E: 25**

**Avançadas:** São magias de grande custo e poder. Fica a critério do mestre o tempo de aprendizado, sendo o mínimo 5 dias de jogo. Existem formas de reduzir o tempo de aprendizado, e cuidado, magias desta classificação requer além do que elevados custos de energia, um outro preço.

* **Força fantasmagórica:** Invoca espíritos poderosos para lutar ao seu comando, podendo conjurar até demônios em forma espectral; CUIDADO → Requer contínuos testes de Força de Vontade para manter o controle, em caso de desconcentração ou fator parecido, aplica-se penalidade no teste, e caso falhe, os espíritos invocados se voltam contra o conjurador! **P.E: 75**
* **Imobilizar:** Pare os movimentos de seu alvo. +2d20 no teste**. P.E: 35**
* **Levitação:** Levitar objetos ou seres usando apenas seu peso como teste. Você pode usar para “voar”. **P.E: 10**
* **Canalizar magia:** Use eventos celestes ou naturais para aumentar sua energia e sua magia. Esta magia é muito perigosa, pois pode causar uma sobrecarga de energia ou poder, exigindo testes de Força de Vontade, podendo aplicar penalidades em determinadas situações. **P.E: 150**
* **Conjurar Demônios:** Um ritual poderoso, podendo conjurar um demônio em sua forma real, porém o mesmo pode pegar algo do conjurador. Esta magia permite ao conjurador pegar algo do conjurador, sendo uma magia negra de alto risco. **P.E: 75**
* **Tranca mágica:** Cria uma tranca poderosa para diversos fins +50% da sua magia para criar a tranca. **P.E: 85**
* **Rompimento de selos:** Tente romper magias programadas em iguais ou magia de itens. Aplique uma penalidade máxima na magia em questão e o seguinte teste: Magia X Magia. **P.E: 100**
* **Zona da verdade:** Obriga o alvo no círculo a responder de forma verdadeira a qualquer pergunta feita. Magia X Vontade: Teste. **P.E: 45**
* **Animar os mortos (Necromancia):** Ressuscite o alvo; Requer: O corpo do alvo. O alvo surge como um zumbi, perdendo seus poderes (caso tenha) e ganhando novos. O nível da magia determina o grau dos poderes. **P.E: 115 Por alvo**
  + Força
  + Constituição
  + Resistência corporal
  + Imortalidade
* **Círculo de prisão:** Pode ser criado de antemão ou no local da batalha: +1D20 Emboscada. Aplique uma penalidade máxima e um teste de Vontade contra o alvo VS sua magia. O alvo fica preso se entrar no círculo ou for pego na emboscada. **P.E: 90**
* **Contra-magia:** Anule uma magia no ato de sua criação +2d20 Magia. **P.E: 40**
* **Criar amuletos:** Uma magia de criação. Você pode colocar uma magia em um objeto, porém há regras → **P.E: 120**
  + Materiais a critério do GM
  + Lei da troca equivalente
* **Falar com os mortos:** Requer local da morte ou do corpo. **P.E: 75**
* **Montaria fantasmagórica:** Absorve para si espíritos na área e ganhe suas atribuições. Muito cuidado! Os espíritos podem forçar um teste de vontade, aplicando uma penalidade alta de vontade, e assim aplicar uma possessão em você. **P.E 115**
* **Maldição:** Aplique maldições em alvos; Teste: Magia VS Vontade. OBS: Você só pode amaldiçoar um alvo com algo ruim que você possua, seja uma característica uma penalidade, uma deformidade e etc.. **P.E: 55**
* **Assassino fantasmagórico:** Turbine todos os atributos de um espírito igual a ½ da Energia paga nesta magia. O Espírito aplica penalidade máxima em qualquer cenário. Após a duração, o espírito em questão pode tentar uma possessão com o conjurador em desvantagem. Duração 10 Voltas. **P.E: 200**
* **Banimento:** Você pode banir alguém que possua parte de seu poder ou de sua magia ou um extensão sua. Em regra, você só pode banir quem possuir algo cedido por você ou vinculado a si. O ser permanece em banimento enquanto possuir sua parte que o liga. **P.E: 120**
* **Pureza:** Limpe algum status de teor mágico ou não; EX: Atordoamento, fraqueza, penalidade, queimadura, sangramento e etc.. **P.E: 50**
* **Transmutação de elementos:** Transforme um elemento em outro ao seu controle. Você também pode transformar energia em elemento. Esta magia o deixa com uma penalidade mediana por uma volta após seu uso. **P.E: 115**
* **Reversão:** Magia que reverte efeitos e até alguns processos. EX: Lobisomem está em processo de transformação e o mesmo não pode ser revertido, pois ele não pode deixar de ser um lobisomem. **P.E: 75**
* **Multiplicação:** Multiplica efeitos, os intensificando. **P.E: 75**

**Over Power:** São magias de difícil acesso e aprendizado, requer semanas de estudo e dedicação. Aqui você eleva o seu nível para outro patamar!

* **Comunhão:** Consiste em unir sua magia com a de outros magos, unindo sua energia também! Vários magos dão as mãos e ficam imóveis durante o processo, e então se conectam de forma perfeita. A fraqueza desta técnica é a própria união, pois se uma das partes necessitar de um teste de Vontade, a mesma será feita de forma individual e se um falhar, todos falham, se um morrer, todos morrem, se um se esgotar, todos se esgotam!
* **Conexão:** Requer dois da Classe mística → Um para fazer a ligação a quem ou o que desejar (Contato físico) e o outro para executar a magia. O indivíduo que fará o contato será o canal e este precisa ingerir o sangue do mago para poder executar a conexão. Com a conexão estabelecida, o mago pode realizar qualquer magia que o efeito será aplicado aos dois indivíduos conectados. **P.E: 80**
* **Círculo de teletransporte:** Um círculo que pode teleportar para outro círculo de teletransporte previamente feito em outro lugar. Podendo levar até 100 seres de uma única vez. P.E: 150
* Consagração: Santifique qualquer item e ganhe bônus de penalidade máxima e crítico máximo contra seres das trevas. **P.E: 95**
* **Cura em massa:** Recupere todo o HP de até 20 alvos no alcance de sua visão. OBS: Fique 4 turnos imóvel executando esta magia. **P.E: 100**
* **Modificar Memória:** Altera a memória de um alvo que esteja inconsciente. P.E: 110
* Conjurar fadas e anjos: Requer 100 pontos de Heroi (Máx) e Viver pela Fé (Deuses), seguindo estes critérios, você pode usar esta magia para conversar com um anjo ou fada (Sub-anjo) e tentar convencê-lo a aparecer e lutar ao seu lado. **P.E: 300**
* **Adquirir almas:** Essa magia se assemelha ao pacto, porém você especificamente adquire a alma, se ela estiver “livre” ou através de um acordo pré-estipulado (Havendo um meio de “pegar” a alma em questão. **P.E: 40**
* **Desintegrar:** Uma das magias mais destrutivas. Lance o feitiço e se vencer o teste (Caso tenha um teste), você desintegra a nível molecular o alvo. **P.E: 300**
* **Cataclisma:** Crie terremotos/Tsunamis ou catástrofes naturais em determinada região ALC: 100. **P.E: 260**
* **Canalização de dimensão:** Usado para ganhar Energia ou aumentar sua magia e as consequências dessa canalização é relativo ao local (Depende do GM) – Esta magia não é tão simples! O usuário precisa de acesso livre ao local e domínio do próprio, além de deixar algo conectado no local para manter os bônus.
* **Recipiente Arcano**: Requer uma essência divina para criar. Quando criado, você pode armazenar algo declarado (Item ou ser único) e este declarado quando entrar no recipiente, ficará selado para toda a eternidade. **P.E: 500**

**Proibidas:** A pura Magia Negra – Magia não natural, de teor maligno e o seu uso bloqueia qualquer aprendizado e uso de magia natural.

* **Parar o coração**: Requer contato físico na direção do coração por 4 turnos (Tempo de execução da magia). Você pode reduzir o tempo para dois turnos, se parar outro coração como uma oferenda aceita pelo indivíduo. **P.E: 90**
* **Dedo da morte:** Uma magia negra de sacrifício. Você a ativa e ao tocar no alvo, tanto quando você, quanto o alvo morrem!. **P.E: 250**
* **Inverter a gravidade:** Manipule a gravidade de um raio: 50. **P.E: 200**
* **Criação de Desequilíbrio:** Você pode criar criaturas das Trevas; EX: Vampiros, espectros sombrios e etc… Você precisa de materiais e entrega equivalente ao que for criar e um poder que vai além do poder comum. **P.E: 500**
* **Ressurreição:** Siga o conceito de troca equivalente. Para renascer um ser, você deve entregar muitos sacrifícios (A critério de quem for ressurgir – A critério do GM). **P.E: 500**
* **Aura Demoníaca:** Ganhe todos os poderes de um demônio → 10 Rodadas ou 20 Turnos. Você se torna um demônio por um tempo. **P.E: 160**
* **Clones:** Cria clones reais de você com todos os atributos e sem penalidades,porém o dano que um recebe, todos recebem, os efeitos negativos também. **P.E: 100 → 1d6 Nº de Turnos**
* **Realizar desejos:** Realize desejos a quem estiver disposto a ceder o que você desejar. Os desejos devem estar sempre abaixo do seu poder e suas capacidades. **P.E: 280**
* **Chuva de Meteoritos**: Abra um portal no céu e invoque meteoritos destrutivos. **P.E: 400**
* **Imortalidade:** Fique imortal do corpo → Aplique uma magia de indestrutibilidade em seu corpo, entregando-o definitivamente a uma entidade maligna, em seguida, fragmente sua alma em várias partes, colocando-as em recipientes arcanos. Assim, torna-se imortal do corpo e da alma.
* **Triângulo da Expressão:** Requer 3 massacres de 12 pessoas, seres ou espécies únicas. Cada massacre deve ser na mesma cidade e formar um triângulo perfeito. Ao realizar o Triângulo,o bruxo irá canalizar a magia dos massacres para elevar sua magia ou poderes a escala divina, enquanto estiver dentro do triângulo. ***REQUER: Blindagem necrótica.***
* **Sacrifício de Absorção:** Sacrifique semelhantes a você, sendo em raça, classe e poderes. Com isso você ganha uma quantidade significativa de Experiência para evoluir a si. **P.E: 250**
* **Possessão Forçada:** Se o alvo estiver inconsciente, use esta magia negra e projete sua consciência para o alvo. Assim você consegue usar o corpo com seus poderes e sem levar nenhum dano físico ou espiritual em seu verdadeiro eu, porém você estará sujeito a danos mentais. **P.E: 350**
* **Blindagem Necrótica:** Consiste em criar uma aura negra em volta de si com asas esqueléticas e fantasmagóricas. O usuário ganha os poderes de um Aasímar Caído e fica imune a magia negra e com penalidade máxima e dupla contra magia purificada/Abençoada. Sendo uma magia irreversível, até que se prove o contrário. **P.E: 200**

Equipamentos

**Armas de fogo**

Estes são os valores de algumas armas de fogo. Para cada arma você joga +1D10 de dano. Armas com o pente 10 e superior, jogue 1d4 para o número de tiros em uma única ação; para pente 14 e superior, jogue 1d6 para o número de tiros; para pentes de 50 e superior, jogue 1d10 para números de tiros por ação.

**Arma Dano Pente Alcance**

**Revólver leve**  8+1d6S 5-6 500 m

**Revolver pesado** 10+1d8S 5-6 600 m

**Pistola** 12+1d6S 8 600 m

**Pistola semi** 13+1d6S 10 450 m

**Pistola pesada** 15+1d8S 10 600 m

**Escopeta** 18+1d6S 3-4 102 km

**Escopeta pump** 20+1d12S 14 100 m

**Submetralhadora** 18+1d10S 20 700 m

**Rifle de caça** 15+1d10S 15 1 km

**Rifle militar** 16+1d12S 5-6 1,5 km

**Metralhadora** 22+1d10S 200 600 m

**Sniper** 25+1d10S 8 5 km

**Bazuca** 30+1d12S 1 100 m

**12** 29+1d20S 4-5 20 m

**Granada de frag** 8+1d6S

**Antiaérea** 35+1d10S 300 800 m

**Míssil de peq. porte** +70 Dano (Raio de 44 m²)

**Míssil de gran. porte** +90 Dano (Raio de 98 km²)

**Armas brancas**

Estes são os valores de algumas armas brancas. Para cada arma você joga +1D6 de dano.

**Arma Dano Alcance**

**Faca** 2+1d4S

**Espada curta** 4+1d4S

**Espada longa** 5+1d4S

**Machado** 3+1d4S

**Porrete** 1+1d4S

**Lança**  4+1d4S

**Lança de caça** 5+1d4S

**Arco** 3+1d4S 70 m

**Besta** 5+1d4S 40 m

**Granada de luz** -18 Perc Raio 5m²

**Granada de fumaça** - 15 Perc Raio 5m²

**Escudos** Material +10 pts.

**Tranquilizantes** 12 Teste Def (1d12 apagado)

**Armas especiais**

São armas de difícil acesso, encontradas em lugares específicos da jornada. Em si, são armas bloqueadas, por serem raras e muito poderosas, cabendo ao mestre decidir sua introdução na aventura. Para não desbalancear o jogo durante seu uso, deve sempre se aplicar um tiro por ação.

**Arma Dano Pente Alcance**

**Blaster** 60+Crítico 100 3,5 km

**Blaster de explosão** 70+Crítico 100 1 km (Raio 100 km²)

**Rifle Anti-matéria**  100+Crítico - 80 m (Tiro único)

**Coletes e proteções**

**Tipo Ip Ip Penalidade**

**Cinético Balístico (DEX/AGL)**

**Roupa normal** 0 0 0

**Jaqueta de couro** 2 0 0

**Kevlar 2 camadas** 10 12 -2

**Kevlar 10 camadas** 20 15 -5

**Kevlar 20 camadas**  25 20 -4

**Uniforme especial**  30 30 -6

**Ip específico**

Nas armaduras apresentadas, o Ip refere-se a danos cinéticos (resultado de golpes) e balístico (resultado de projéteis). Existem outros tipos de vestimentas apropriados a outras situações. Nesses casos, essas roupas possuem IP específico para determinada situação.

**Roupa de bombeiro**  + 5 Ip Contra fogo

**Roupa de amianto** + 10 Ip contra fogo

**Máscara de gás** (Protege contra gás) Ip 15

**Roupa de borracha** + 28 Ip contra eletricidade

**Roupa térmica**  + 20 Ip contra o frio

**Roupa contra ácidos** + 20 Ip contra ácido

**Roupa de mergulho** + 40 Ip contra a pressão (20 hrs: oxigênio)

**Roupa de astronauta** + 40 Ip contra a pressão 152 hrs: oxigênio)

**Porta de madeira** + 10 Ip

**Porta de Ferro**  + 50 Ip (Penalidade para deduzir: 12 de dano)

**Porta de aço** + 80 Ip (Penalidade para deduzir: 26 de dano)

**Parede de tijolos** + 15 Ip

**Vidro à prova de balas** + 70 Ip (Penalidade para deduzir: 15 Dano)

**Objetos raros**

São objetos de difícil acesso, porém não bloqueados para o início da jornada. Para alguns desses materiais, é necessário uma determinada quantia de impactos/danos para começar a reduzir o valor do IP; sendo determinado pelo mestre tais valores.

Exemplo: O herói de traje sombrio, encontra-se em uma frenética perseguição aérea contra dois caças F-22 Raptor. Seu jato possui o revestimento de vibranium e recebeu 5 tiros antiaéreo, perdendo 3,5 pontos por tiro e posteriormente, recebeu um tiro de um míssil de pequeno porte, perdendo 7 pontos de impacto, perdendo todos os 20 pontos, assim qualquer dano sofrido, reduzirá do IP e danificará o jato.

Alguns desses objetos possuem apenas raridade, como o Titânio, e os demais possuem, além de raridade, habilidade de absorção de dano, sendo assim, em termos de RPG, necessitam de quantidades de impactos para sofrer redução no IP.

**Nome IP Quantidade**

**de**

**impactos**

**Titânio** 90 A partir de 30 dano

**Escama do Oceano** 60 0 (Suporta Magia)

**Vibranium**  90 20 (Absorve Impactos: Penalidade máxima)

**Katchim**  120 30

**Katchim-Katchim**  150 40

**Veículos**

Aqui você encontra os mais diversos veículos, desde os mais comuns, até os personalizados.

**Nome Velocidade Tanque Fuselagem Dados**

**(Km/h) (Litros) (IP) (Pilo.)**

**Bicicleta**  25 16 +1d4

**Moto** 300 9 35 +1d6

**Carro** 220 60 50 +1d8

**Aeronave** 900 6000 80 +1d10

**Helicóptero** 400 5000 70 +1d12

**Caças** 1960 3000 80 +1d12

**Jet Ski** 130 30 38 +1d6

**Barco** 74 120 58 +1d8

**Submarino** 65 Urânio 120 +1d10

Os veículos especiais devem ser criados pelo jogador com o aval do mestre, seguindo as regras e informações deste livro. Abaixo encontra-se um exemplo de veículo personalizado.

**Nome Velocidade Tanque Fuselagem Dados**

**(Km/h) (Litros) (IP) (Pilo.)**

**Fiat Uno** 280 60 120 +1d10

**(Terrestre)**

**(Aéreo)** 550 3000 120 +1d12

**Turbo** 128.440 Urânio 120 +1d12

**(Aéreo)**

Perícias e Passagem de nível

**1º - Lista de Perícias**

Adestrador (INT) Montaria (AGL)

Armas Brancas (DEX) Armas de Fogo (DEX)

Atuação (CAR) Canto (PER)

Arte (DEX) Culinária (PER)

Dança (AGL) Pintura (DEX)

Escapismo (AGL) Ilusionismo (DEX)

Música (PER) Prestidigitação (AGL)

Artífice (DEX) Avaliação de Obj (PER)

Pilotagem (AGL) Misticismo (VON)

Alquimia (INT) Agricultura (INT)

Arqueologia (INT) Astronomia (INT)

Botânica (PER) Direito (INT)

Física (INT) Genética (INT)

Robótica (INT) História (INT)

Geografia (PER) Química (INT)

Teologia (INT) Disfarce (AGL)

Escalada (AGL) Paraquedismo (AGL)

Engenharia (INT) Escutar (PER)

Esquiva (AGL) Acrobacia (AGL)

Atletismo (AGL)Computação (INT)

Artes marciais (DEX) Boxer (AGL)

Canoagem (AGL) Caça (DEX)

Corrida (AGL) Mergulho (AGL)

Etiqueta (CAR) Falsificação (INT)

Idiomas (INT) Furtar (DEX)

Furtividade (AGL) Emboscada (INT)

Criptografia (INT) Informática (INT)

Jogos (DEX) Lábia (CAR)

Interrogatório (INT) Hipnose (INT)

Investigação (INT) Sedução (CAR)

Tortura (DEX) Sobrevivência (CON)

Negociação (CAR)

**2º - Tabela de Treinos**

Treinar é muito bom! Este sistema permite ao jogador efetuar treinos com a finalidade de ganhar XP (experiência) ao custo de energia e rodadas, seguindo a tabela abaixo:

**Nível Custo Rodadas XP**

**Grau (P.E)**

**1 ao 10**  5 1 100

**11 ao 25** 10 2 6000

**26 ao 50** 20 3 12000

**Beta**  5 1 300

**Alfa** 10 2 600

**Transição** 15 3 900

**Ômega** 0 0 2000

**3º - Tabela de passagem de Nível**

Ao adquirir XP (experiência), você pode usá-lo para aumentar o nível do seu personagem ou de seus poderes e ficar cada vez mais forte. Aqui está a tabela de quanto XP você precisa para passar de nível.

**Nível Xp Bônus**

1 Inicial 1 Hp; 1 P.E; 1 Att

2 50 1 Hp; 1 P.E; 1 Att

3 100 1 Hp; 1 P.E; 1 Att; 1 Pt Poder

4 200 1 Hp; 1 P.E; 1 Att

5 400 1 Hp; 1 P.E; 1 Att; 1 Pt Perícia

6 800 1 Hp; 1 P.E; 1 Att

7 1600 1 Hp; 1 P.E; 1 Att; Nova Perícia

8 3200 1 Hp; 1 P.E; 1 Att

9 6400 1 Hp; 1 P.E; 1 Att; 1 Pt Poder

10 12800 1 Hp; 1 P.E; 1 Att; 1 Aprimora.

11 15000 2 Hp; 1 P.E; 1 Att

12 20000 2 Hp; 1 P.E; 1 Att

13 25000 2 Hp; 1 P.E; 1 Att; 2 Pts Poder

14 30000 2 Hp; 1 P.E; 1 Att

15 35000 2 Hp; 1 P.E; 1 Att; 2 Pts Perícia

16 40000 2 Hp; 1 P.E; 1 Att

17 45000 2 Hp; 1 P.E; 1 Att; Nova Perícia

18 50000 2 Hp; 1 P.E; 1 Att; 2 Pts Poder

19 55000 2 Hp; 1 P.E; 1 Att

20 60000 2 Hp; 1 P.E; 1 Att; 1 Golpe

21 65000 2 Hp; 1 P.E; 1 Att

22 70000 2 Hp; 1 P.E; 1 Att; 2 Pts Poder

23 75000 2 Hp; 1 P.E; 1 Att; 2 Pts Poder

24 80000 2 Hp; 1 P.E; 1 Att

25 90000 2 Hp; 1 P.E; 1 Att

26 100000 3 Hp; 2 P.E; 2 Att; Nova Raça

27 100000 3 Hp; 2 P.E; 2 Att

28 100000 3 Hp; 2 P.E; 2 Att; 5 Pts Poder

29 100000 3 Hp; 2 P.E; 2 Att

30 100000 3 Hp; 2 P.E; 2 Att; Nova Perícia

31 100000 3 Hp; 2 P.E; 2 Att

32 100000 3 Hp; 2 P.E; 2 Att; 3 Pts Perícia

33 100000 3 Hp; 2 P.E; 2 Att

34 100000 3 Hp; 2 P.E; 2 Att

35 100000 3 Hp; 2 P.E; 2 Att; 5 Pts Poder

36 100000 3 Hp; 2 P.E; 2 Att; 1 Golpe

37 100000 3 Hp; 2 P.E; 2 Att

38 100000 3 Hp; 2 P.E; 2 Att; 1 Aprimora.

39 100000 3 Hp; 2 P.E; 2 Att

40 100000 3 Hp; 2 P.E; 2 Att; Vant. Classe

41 100000 3 Hp; 2 P.E; 2 Att

42 100000 3 Hp; 2 P.E; 2 Att

43 100000 3 Hp; 2 P.E; 2 Att; 5 Pts Poder

44 100000 3 Hp; 2 P.E; 2 Att

45 100000 3 Hp; 2 P.E; 2 Att

46 100000 3 Hp; 2 P.E; 2 Att; 5 Pts Poder

47 100000 3 Hp; 2 P.E; 2 Att

48 100000 3 Hp; 2 P.E; 2 Att

49 100000 3 Hp; 2 P.E; 2 Att

50 100000 3 Hp; 2 P.E; 2 Att; 1 Obje. Raro

**5º - Tabela de passagem de Nível de Poder**

Essa tabela define o quanto de XP você precisa para evoluir de grau em seus poderes.

**Grau Distribuição Ganho XP**

**Beta**  0 a 20 +1 Pt 800

**Alfa**  21 a 50 +1 Pt 2400

**Transição**  51a 99 +1 Pt 4400

**Ômega**  100 a 200 +1 Pt 8800 (Todos os componentes)

Escala do RPG

São os dados e informações dos atributos que o seu personagem alcança. Esses dados servem para sistematizar o jogo e definir relações de peso, dano, distância, velocidade e etc… A escala se define pelo atributo da ficha ou poder na sua forma base, ou seja, sem a rolagem de dados, seguindo as tabelas abaixo.

Para testes de queda livre (Grandes alturas), aplica-se a distância percorrida e seu atributo correspondente, e se o personagem não possuir alguma proteção extra, será aplicado um teste de constituição + Penalidade aplicada, e se falhou no teste, aplica-se o dano + Crítico.

**Escala de Força**

**Atributo Carregar**

**(Kg)**

**0 a 5** 40 kg

**6 a 10**  90 kg

**11 a 15** 120 kg

**16 a 19** 190 kg

**20 a 25** 270 kg

**26 a 36** 320 kg

**37 a 42** 700 kg

**43 a 58** 1 T 200 Kg

**59 a 90** 25 T

**91 a 120** 60 T

**121 a 140** 180 T

**141 a 160** 2.000 T

**161 a 180**  9.000 T

**181 a 200** 20.000 T

**201 a 230** 60.000 T

**231 a 250** 160.000 T

**251 a 300** 600.000 T (Ponte george washington)

**301 a 450** 6.000.000 T (Pirâmide)

**451 a 500** 53.000.000 T (Maior represa do mundo)

**Escala de Alcance**

**Atributo Distância**

**(Metros)**

**0 a 5** 6 m

**6 a 10** 15 m

**11 a 15** 30 m

**16 a 19** 80 m

**20** 100 m

**21 a 36** 180 m

**37 a 42** 350 m

**43 a 58** 800 m

**59 a 90** 2 Km

**91 a 190** 28 Km

**191 a 120** 70 Km

**121 a 140** 120 Km

**141 a 160** 600 Km

**161 a 180** 1.500 Km

**181 a 200** 3.000 Km

**201 a 240** 6.000 Km

**251 a 300** 8.000 Km (Distância média do Brasil a Europa central)

**301 a 450** 16.747 km (Distância média do Brasil a Ásia central)

**451 a 500** 40.000 km (Volta perfeita ao mundo)

**Escala de Raio**

**Atributo Raio**

**(Metros quadrados)**

**0 a 5** 10 m²

**6 a 10** 22 m²

**11 a 15** 60 m²

**16 a 19** 100 m²

**20** 400 m²

**21 a 36** 800 m²

**37 a 42** 1 Km²

**43 a 58** 10 Km²

**59 a 90** 44 Km²

**91 a 190** 98 Km²

**191 a 120**  260 Km²

**121 a 140** 500 Km²

**141 a 160**  600 Km²

**161 a 180** 780 Km²

**181 a 200** 900 Km²

**201 a 240** 1.200 Km

**251 a 300** 1.800 Km² (Raio da lua)

**301 a 450** 3.185 Km² (Metade da terra)

**451 a 500** 6.371 km² (Raio da terra)

**Escala de Carga**

**Atributo Carga**

**(Kg)**

**0 a 5** 40 kg

**6 a 10**  90 kg

**11 a 15** 140 kg

**16 a 19** 270 kg

**20 a 25** 320 kg

**26 a 36** 500 kg

**37 a 42** 1 T 200 kg

**43 a 58** 12 T

**59 a 90** 25 T

**91 a 120** 60 T

**121 a 140** 180 T

**141 a 160** 2.000 T

**161 a 180**  9.000 T

**181 a 200** 20.000 T

**201 a 230** 60.000 T

**231 a 250** 160.000 T

**251 a 300** 600.000 T (Ponte george washington)

**301 a 450** 6.000.000 T (Pirâmide)

**451 a 500** 53.000.000 T (Maior represa do mundo)

**Escala de Velocidade**

**Atributo Velocidade**

**(Km/h)**

**5**  3 km/h (8 Metros/Ação)

**6 a 11**  12 km/h (33 Metros/Ação)

**12 a 19**  42 km/h (116 Metros/Ação)

**20** 98 km/h(272 Metros/Ação)

**35**  110 km/h (305 Metros/Ação)

**40** 150 km/h(416 Metros/Ação) **(armas normais)**

**50**  210 km/h (583 Metros/Ação)

**60** 550 km/h (1.528 Metros/Ação)**(Veículo+Rápido)**

**80** 940 km/h (2.612 Metros/Ação) **(Tiro Sniper)**

**100**  1.000 km/h (2.778 Metros/Ação)

**120** 1.124 km/h (3.122 Metros/Ação) **(Velo. do Som)**

**150** 1.800 km/h (5.000 Metros/Ação)

**180** 8.000 km/h (22.222 Metros/Ação)

**200** 12.000 km/h (33.333 Metros/Ação)

**230** 28.440 km/h (79.000 Metros/Ação)**(Aeronave +veloz)**

**250** 98.000 km/h (272.222 Metros/Ação)

**300** 125.000 km/h (347.222 Metros/Ação)

**350**  600.000 km/h (1.666.666 Metros/Ação)

**390**  1.000.000 km/h (2.777.777 Metros/Ação)

**420**  79.900.000 Km/h (221.944.444 Metros/Ação)

**500** Velocidade da luz: 1.079.000.000 km/h (2.997.222.220 Metros/Ação)

**Escala de Alvos**

**Atributo Número**

**de Alvos**

**0 a 15**  20 Alvos

**16 a 19** 32 Alvos

**20** 50 Alvos

**21 a 36** 90 Alvos

**37 a 42** 150 Alvos

**43 a 58** 220 Alvos

**59 a 90** 450 Alvos

**91 a 120** 900 Alvos

**121 a 140** 1.200 Alvos

**141 a 160** 5.000 Alvos

**161 a 180**  10.000 Alvos

**181 a 200** 18.000 Alvos

**201 a 230** 24.000 Alvos

**231 a 240** 45.000 Alvos

**250 a 251** 60.000 Alvos

**301 a 450** 100.000 Alvos

**451 a 500** 600.000 Alvos

**Escala de Ações e Nº de Ataques**

**Atributo Ações**

**Nº Ataques**

**1 a 50** +1 ação extra por turno

**100**  +2 ações extras por turno

**200**  +3 ações extras por turno

**250**  +4 ações extras por turno

**400** +5 ações extras por turno