

Sumário

1	Introdução	3
1.1	Moderador e Jogadores	3
1.2	Mecânica Central	3
1.3	Exemplo de Jogo	3
2	Personagens	5
2.1	Descrição básica	5
2.2	Atributos	5
2.3	Vantagens	5
2.4	Desvantagens	5
2.5	Perícias	5
2.6	Equipamentos	5
3	Regras	7
3.1	Turno e Ações	7
3.2	Movimentação e Distância	7
3.3	Testes	7
3.4	Disputas	7
3.5	Ações Múltiplas	7
3.6	Escala	7
3.7	Experiência	7
4	Combate	9
4.1	Iniciativa	9
4.2	Ataques	9
4.2.1	Ataque corpo-a-corpo	9
4.2.2	Ataque à Distância	9
4.3	Defesas	9
4.3.1	Ação de Defesa	9
4.3.2	Postura defensiva	9
4.4	Dano e Proteção	9
5	Ferimentos	11
5.1	Dano	11
5.2	Níveis de Ferimento	11
5.3	Cura	11
5.3.1	Cura Natural	11
5.3.2	Cura Assistida	11
5.4	Consequências Extremas	11
6	Vantagens	13
7	Desvantagens	15
8	Perícias	17
9	Equipamentos	19
9.1	Itens Antigos/Medievais	19
9.2	Itens Modernos/Futuristas	19

10 Magia	21
10.1 Acesso	21
10.2 Conjurando Feitiços	21
10.3 Riscos e Custos	21
10.4 Lista de Feitiço	21
11 Poderes Extraordinários	23
11.1 Acesso	23
11.2 Poderes em Jogo	23
11.3 Riscos e Custos	23
11.4 Lista de Poderes	23
12 Veículos	25
13 Moderador	27
A Itens Mágicos	29
B Implantes Cibernéticos	31
C Bestiário	33
D Referências Externas	35

Capítulo 1

Introdução

Texto.

1.1 Moderador e Jogadores

Texto.

1.2 Mecânica Central

Texto.

1.3 Exemplo de Jogo

Texto.

Capítulo 2

Personagens

¡Texto!.

2.1 Descrição básica

¡Texto!.

2.2 Atributos

¡Texto!.

2.3 Vantagens

¡Texto!.

2.4 Desvantagens

¡Texto!.

2.5 Perícias

¡Texto!.

2.6 Equipamentos

¡Texto!.

Capítulo 3

Regras

¡Texto!.

3.1 Turno e Ações

¡Texto!.

3.2 Movimentação e Distância

¡Texto!.

3.3 Testes

¡Texto!.

3.4 Disputas

¡Texto!.

3.5 Ações Múltiplas

¡Texto!.

3.6 Escala

¡Texto!.

3.7 Experiência

¡Texto!.

Capítulo 4

Combate

¡Texto!

4.1 Iniciativa

¡Texto!

4.2 Ataques

¡Texto!

4.2.1 Ataque corpo-a-corpo

¡Texto!

4.2.2 Ataque à Distância

¡Texto!

4.3 Defesas

¡Texto!

4.3.1 Ação de Defesa

¡Texto!

4.3.2 Postura defensiva

¡Texto!

4.4 Dano e Proteção

¡Texto!

Capítulo 5

Ferimentos

¡Texto!

5.1 Dano

¡Texto!

5.2 Níveis de Ferimento

¡Texto!

5.3 Cura

¡Texto!

5.3.1 Cura Natural

¡Texto!

5.3.2 Cura Assistida

¡Texto!

5.4 Consequências Extremas

¡Texto!

Capítulo 6

Vantagens

¡Texto!

Capítulo 7

Desvantagens

¡Texto!

Capítulo 8

Perícias

¡Texto!

Capítulo 9

Equipamentos

¡Texto!

9.1 Itens Antigos/Medievais

¡Texto!

9.2 Itens Modernos/Futuristas

¡Texto!

Capítulo 10

Magia

¡Texto!

10.1 Acesso

¡Texto!

10.2 Conjurando Feitiços

¡Texto!

10.3 Riscos e Custos

¡Texto!

10.4 Lista de Feitiço

¡Texto!

Capítulo 11

Poderes Extraordinários

11.1 Acesso

¡Texto!

11.2 Poderes em Jogo

¡Texto!

11.3 Riscos e Custos

¡Texto!

11.4 Lista de Poderes

¡Texto!

Capítulo 12

Veículos

¡Texto!

Capítulo 13

Moderador

¡Texto!

Apêndice A

Itens Mágicos

¡Texto!

Apêndice B

Implantes Cibernéticos

¡Texto¿.

Apêndice C

Bestiário

¡Texto¿.

Apêndice D

Referências Externas

¡Texto¿.