

TOME OF  
**ORDER & CHAOS**

# **ALVORADA DOS TITÃS**



**FELIPE CARAVELLI**

**FILIPE SILVA DA ROSA**



TOME OF  
**ORDER & CHAOS**  
**ALVORADA DOS TITÃS**

---

*PRIMEIRA EDIÇÃO*  
*2023*

**FELIPE CARAVELLI**

**FILIPE SILVA DA ROSA**

## **TEXTO & EDIÇÃO**

*FELIPE CARAVELLI  
FILIPE SILVA DA ROSA*

## **REVISÃO DAS REGRAS**

*FILIPE SILVA DA ROSA*

## **DESIGN GRÁFICO**

*FELIPE CARAVELLI*

## **REVISÃO DE TEXTO**

*JÉSSICA KATERINE MOLGERO DA RÓS*

## **ARTE DAS CLASSES**

*YURI PABLO*

# ÍNDICE

<b>Introdução</b> .....	5
O que é RPG? .....	5
O Sistema Order & Chaos .....	5
Alvorada dos Titãs .....	5
<b>Atributos</b> .....	6
<b>Testes</b> .....	7
<b>Teste de Dificuldade</b> .....	8
Falhas e Acertos Críticos .....	8
Estados .....	8
<b>Gênese</b> .....	9
O Ponto-fraco .....	9
Classes de Superpoder .....	10
Origem do Personagem .....	32
<b>Características</b> .....	33
O Caminho .....	33
Físico e Gênero .....	35
Identidade Secreta .....	35
<b>Itens &amp; Equipamentos</b> .....	36
Itens Mágicos/Tecnológicos .....	36
Armas & Equipamentos .....	37
Armas & Equipamentos Improvisados .....	37
<b>Sistema de Combate</b> .....	38
Pontos de Vida .....	38
Pontos de Energia .....	38
Pontos de Armadura .....	38
Turnos de Combate .....	38
Cálculo e Absorção de Dano .....	39
Acerto Crítico em Combate .....	39
<b>Cenário: Alvorada dos Titãs</b> .....	40
Ponto Inicial .....	40
Personagens Épicos .....	40
Localização .....	41
Entidades & Facções .....	42
<b>A Campanha</b> .....	43
Universo: Quadrinhos .....	43
Preparando a Campanha .....	43
Adaptando um universo .....	43
Conduzindo e Improvisando .....	44
Equipes & Mentores .....	44
Jogador vs Jogador .....	44
Recompensa & Experiência .....	45
Mudança de Superpoder .....	45
Morte do Personagem .....	45
Finalizando a Sessão/Campanha .....	45
<b>Ficha do Personagem</b> .....	46



Saudações a você, que finalmente despertou para a alvorada de um novo mundo! Você tem em mãos a edição oficial do livro **Tome of Order & Chaos: Alvorada dos Titãs**, a primeira expansão do **Sistema O&C**. Mesmo que esta seja sua primeira experiência com o RPG de mesa, você pode começar por aqui mesmo!

## O QUE É RPG?

RPG, abreviação de *Role Playing Game*, pode ser traduzido como um jogo de interpretação de papéis, onde aqueles que participam são divididos entre o **Mestre** e os **Jogadores**.

O **Mestre** é o responsável por criar uma história interativa e dinâmica, seja ela parte de um universo proposto pelo mesmo ou adaptada de um existente. Ele possui autonomia para conduzir os Jogadores e julgar suas ações e diálogos dentro do sistema de regras deste jogo. Faz parte de seu trabalho manter a coerência, o equilíbrio e a continuidade da aventura. A palavra do Mestre é final, desde que seja justa e que todos estejam se divertindo, mesmo quando as coisas dão errado para o grupo.

Os **Jogadores**, enquanto à mercê de consequências e escolhas que nem sempre estão a seu controle, possuem o dom de enriquecer uma história muito além do que o Mestre por si só poderia propor. Se o mundo é os ossos, vocês, certamente, são o sangue. É o papel dos Jogadores interpretar personagens que vão guiar a carruagem pela aventura, tomando decisões que podem trazer bons ventos ou terríveis e impensáveis consequências a si mesmos.

## O SISTEMA ORDER & CHAOS

O **Sistema O&C**, criado por Filipe Silva da Rosa e Felipe Caravelli, foi lançado oficialmente em 2020 através do que chamamos da Primeira Edição do “livro base”. Ainda que seja recomendada a sua leitura, transcrevemos as informações encontradas nele para que você possa, somente com este livro, aprender como funciona o conjunto de regras e mecânicas do sistema de maneira completa.

A proposta do jogo **Order & Chaos** é prover um sistema alternativo de RPG onde poucas páginas lhe capacitarão a mestrear e jogar uma aventura completa, com um conjunto original de regras que podem ser adaptadas à qualquer universo ficcional.

## ALVORADA DOS TITÃS

A temática de super-heróis e vilões, sejam eles dos quadrinhos ou do cinema, foi escolhida como nosso próximo passo para expandir este sistema de jogo. Esta obra também serve como uma pequena atualização de algumas regras e conceitos estabelecidos no livro base do **Sistema O&C**.

Nosso objetivo com esta expansão é lhe fornecer informações mais direcionadas a uma temática específica, nos permitindo falar sobre um escopo definido mais livremente, sem a preocupação em manter o caráter genérico das explicações do livro e sua aplicabilidade em qualquer outro universo que não o de quadrinhos de herói.

Você encontrará aqui novas ferramentas prontas para a criação de campanhas, a fim de facilitar e acelerar este processo. Tendo dito isso, nosso objetivo ainda é encorajar que você continue criando e adaptando o que você encontrar aqui em seu próprio universo ficcional (ou existente) e que o foco de sua jogatina ainda seja a *interpretação de papéis*.

A grande vantagem em criar aventuras inspiradas neste tema é sua enorme flexibilidade em contar diferentes tipos de histórias usando a roupagem de seres extraordinários, falando sobre conflitos bastante humanos e que se assemelham ao que acontece no mundo no presente ou no passado. Quem sabe até sobre o que ainda pode vir a acontecer ou situações que vão muito além da nossa realidade.

É perfeitamente normal que Mestres e Jogadores iniciantes se sintam intimidados em suas primeiras jogatinas. A melhora da experiência de jogo acontecerá através da prática, do aprendizado cultivado através de erros e acertos. Tudo é possível quando se tem criatividade e um bom grupo de Jogadores dispostos a tornar uma história interessante e coletivamente viva.

Recomendamos o mínimo de três jogadores. Todos podem jogar presencialmente ou online, com quaisquer ferramentas que estejam a disposição, desde rolaadores de dados virtuais ou um dado real de vinte lados. Esperamos que este trabalho, feito com muito carinho e paixão pelo RPG, possa lhe dar ainda mais caminhos para tornarem suas mesas de jogo mais interessantes e, porque não, mágicas. Bom jogo!

# ATRIBUTOS

Seu primeiro passo para entender como funciona o **Sistema O&C**, seja você o Jogador ou o Mestre, é aprender como construir personagens dentro da mecânica do jogo. Não se preocupe, tornamos este processo simples e indolor. Utilizaremos cinco categorias que chamaremos de **Atributos: Vigor, Habilidade, Inteligência, Percepção e Domínio**. Embora eles possuam a mesma importância entre si, cada um rege diferentes propriedades de como o personagem vai interagir com o mundo.

No final deste livro, você encontrará a **Ficha de Personagem**, que poderá ser usada tanto pelos Jogadores quanto pelo Mestre na criação de personagens controlados por ele, também conhecidos como NPCs (*Non-Player Characters*).

## \* VIGOR (VIG)



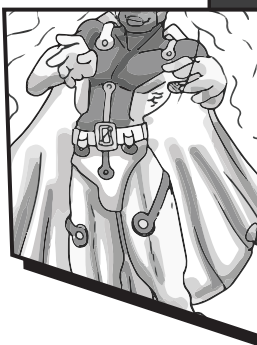
O **Vigor** representa a capacidade do personagem de realizar feitos que envolvem sua força física, bem como tudo que afeta diretamente sua saúde e sua capacidade de resistência a danos corporais.

## \* PERCEPÇÃO (PER)



A **Percepção** está ligada a capacidade de seu personagem de intuir, adaptar e improvisar. Observar e assimilar informações do que acontece à sua volta dependerá deste Atributo.

## \* DOMÍNIO (DOM)



O **Domínio** é como seu personagem utiliza seus próprios recursos — físicos, mentais e sociais — de forma equilibrada ou desmedida; em outras palavras, é o domínio de suas capacidades para executar ações.

É de suma importância entender como cada Atributo afetará a performance de seu personagem durante o jogo. Mais adiante, no capítulo **Gênese** deste livro, falaremos sobre as **Classes de Superpoder**, que ajudarão você a escolher pelo menos dois destes Atributos que naturalmente beneficiarão o tipo de super-herói ou supervilão que você criará.

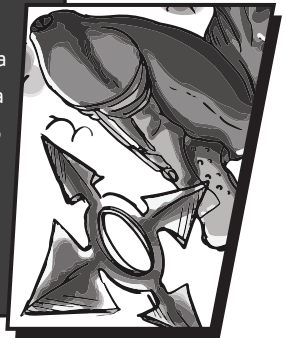
Neste módulo, personagens recém-criados pelo Jogador começarão com 55 (cinquenta e cinco) pontos para serem distribuídos exclusivamente em **Atributos**, ao custo de 1 (um) ponto cada até o valor 15 em um mesmo Atributo. Acima de 15, o próximo valor custará sempre um a mais que o anterior, portanto 16 custará 2 pontos, 17 custará 3 e assim sucessivamente.

Em um contexto realista, 10 pontos representam um valor médio; **Atributos** abaixo deste número representam alguma dificuldade em realizar ações básicas relacionadas. Já valores acima de 20 pontos podem ser considerados sobre-humanos.



## \* HABILIDADE (HAB)

A **Habilidade** determina sua performance em realizar uma ação premeditada. É o Atributo mais importante para que seu personagem consiga executar feitos que exijam precisão.



## \* INTELIGÊNCIA (INT)

A **Inteligência** do personagem será sua capacidade de desenvolver e resolver problemas. É o Atributo essencial para aqueles que desejam encontrar soluções alternativas e elegantes.



COMO ESTAMOS TRATANDO DE SUPER-HERÓIS E SUPERVILÕES NESTE LIVRO, NATURALMENTE SEU PERSONAGEM TERÁ A CAPACIDADE PARA REALIZAR FEITOS QUE ESTÃO ACIMA DO QUE PESSOAS NORMAIS CONSEGUEM. TENDO DITO ISSO, A DIFICULDADE AINDA ESTARÁ PRESENTE EM AÇÕES CONSIDERADAS EXTRAORDINÁRIAS. SEU HORIZONTE DE POSSIBILIDADES EXPANDIRÁ CONFORME A AVENTURA E SEU PERSONAGEM PROGREDER.

Você já deve ter reparado que as descrições dos **Atributos** listados anteriormente parecem, em alguns casos, se confundir entre si. A razão disso é que dois **Atributos**, uma vez combinados, criam os **Testes** que serão administrados pelo Mestre durante o desenrolar da campanha, diante de um cenário que demande alguma dificuldade para realizar uma ação.

Você encontrará espaço na **Ficha de Personagem** para preencher a soma dos valores de cada Teste, assim facilitando a fluidez do jogo. Lembre-se de rever e recalculá-los sempre que houver alguma mudança em seu personagem, seja por razão de uma penalidade ou vantagem.

É de extrema importância que o Mestre compreenda bem como essa mecânica funciona, já que ela rege boa parte do jogo, portanto, certifique-se de que esta parte está bem memorizada ou que você tenha uma cópia das informações a seguir.

Existirão situações dentro do jogo nas quais poderão se encaixar em mais de um Teste. A decisão final de qual deverá ser aplicado será sempre do Mestre, desde que faça sentido e seja coerente. Obviamente, é impossível prever todo tipo de ação e situação que pode acontecer dentro de uma história, por isso é importante compreender onde e quando utilizar cada Teste e a relação que os **Atributos** têm sobre cada um.

**FORÇA**

**Ações do personagem que envolvem o uso de força corpórea.** Ex: combate corpo-a-corpo com ou sem armas brancas, levantamento de pesos, agarrar, arrastar objetos ou pessoas, segurar-se ou apoiar-se de certa altura, escalar, cavar, nadar.

**RESISTÊNCIA FÍSICA**

**São aplicados toda vez que seu personagem sofrer um dano corporal causado por qualquer fonte.** Ex: resistir a danos físicos (queimaduras, perfurações, amputações, hemorragia), resistir ao impacto de uma queda, defender-se.

**RESISTÊNCIA MENTAL**

**Usado para resistir aos efeitos que atingem a mente de seu personagem.** Ex: resistir a superpoderes que afetam a mente, enxergar através de ilusões, resistir à intimidações, evitar distrações, identificar mentiras e truques, autocontrole.

**SOBREVIVÊNCIA**

**Refere-se às suas chances de sobreviver a condições hostis do ambiente através das capacidades e condições oferecidas por seu corpo.** Ex: suportar temperaturas ou adversidades do ambiente; resistir a veneno, doença e/ou transe.

**AGILIDADE**

**Sua capacidade de realizar tarefas físicas com velocidade.** Ex: Iniciativa de combate, arremessar objetos, esquivar-se de um ataque ou projétil, atirar com certas armas de distância, apartar ou defletir projéteis com armas brancas.

**DESTREZA**

**Realizar ações físicas que exigem alguma precisão.** Ex: performances corporais (ginástica, dança, acrobacias), saltar de um ponto a outro, dirigir, pilotar ou conduzir veículos e animais, executar manobras, equilíbrio em corda bamba.

**COMPETÊNCIA**

**Ligado à produção ou realização intelectual de seu personagem.** Ex: destrancar uma fechadura, descriptar um código, pesquisar conhecimento em bibliotecas ou computadores, produzir uma obra de arte, tocar um instrumento.

**CRIATIVIDADE**

**Sua capacidade de criar, improvisar e investigar está intrinsecamente conectada a este teste.** Ex: imaginar, deduzir, detectar, investigar, rastrear trilhas, pressentir, analisar, inspirar-se, encontrar refúgios ou abrigos, improvisar objetos.

**MANIPULAÇÃO**

**É uma poderosa ferramenta àqueles que desejam contornar situações sem recorrer à violência.** Ex: capacidade de liderar, discursar, blefar ou trapacear, argumentar, discursar, influenciar, simular e atuar, perceber intenções e emoções.

**SORTE**

**Quando deixamos a aleatoriedade e o acaso guiarem o resultado de uma ação.** Ex: saber apostar em qualquer situação onde o resultado seria aleatório ou que não depende de sua própria performance, jogos de azar, encontrar objetos.



# TESTE DE DIFICULDADE

Os **Testes** no **Sistema O&C** utilizam o dado de vinte lados (d20). A soma dos dois Atributos ligados ao Teste serão adicionados ao resultado obtido no dado e o total será comparado à dificuldade estabelecida pelo Mestre para executar a ação desejada. Se o resultado for igual ou superior a este valor, o Jogador terá sido bem sucedido, caso contrário terá falhado e, se permitido, poderá tentar mais uma vez com uma dificuldade maior.

*POR EXEMPLO: O JOGADOR DESEJA MOVIMENTAR SEU PERSONAGEM SILENCIOSAMENTE POR ESTRUTURAS ACIMA DO RAIOS DE VISÃO DE INIMIGOS QUE ESTÃO NO CHÃO. A DIFICULDADE ESTIPULADA PELO MESTRE NESTE CENÁRIO É DE 35. AO REALIZAR UM TESTE DE DESTREZA, O JOGADOR OBTVEU 14 NO D20. SOMADO AO SEUS DOIS ATRIBUTOS QUE FORMAM O TESTE (HABILIDADE + DOMÍNIO), QUE NESTE CASO É 22, O RESULTADO TOTAL FOI DE 36 (14 + 22), CONSEGUINDO ASSIM REALIZAR A AÇÃO DESEJADA COM SUCESSO.*

Como explicamos anteriormente, os **Testes** são aplicados apenas na existência da dificuldade em realizar algo. Se o personagem não possuir nenhuma limitação natural para executar uma ação básica, um Teste não deverá ser exigido, caso contrário sim.

Exemplo de ação*	Dificuldade	Teste usado
Saltar a distância de 1,5m	20	Força
Esquivar-se de um golpe	21	Agilidade
Intimidar alguém	22	Manipulação
Identificar blefe	26	Res. Mental
Ganhar na roleta no cassino	35	Sorte
Salto cargado	38	Destreza
Desenvolver software	41	Criatividade
Resistir a golpe de espada	42	Res. Física
Resistir a gás do sono	48	Sobrevivência
Hackear computador do governo	52	Competência

\*exemplo de ação em contexto genérico, sem fatores externos influenciadores

## FALHAS E ACERTOS CRÍTICOS

No caso de um personagem obter o resultado 1 (um) ao jogar o d20 em qualquer Teste, este é um resultado especial que chamamos de **Falha Crítica**. Caberá ao Mestre narrar a ação com o pior desfecho possível. O quão grave será a consequência dependerá diretamente da dificuldade do Teste proposto.

Se o resultado obtido for vinte, este terá sido um **Acerto Crítico**, que é o mesmo que executar uma ação dentro do melhor que suas capacidades podem oferecer. No entanto, este tipo de resultado não garante sucesso imediato, pois ainda depende da dificuldade estabelecida pelo Mestre. Falaremos mais sobre estes resultados especiais novamente em **Sistema de Combate**.

## ESTADOS

Existirão situações onde personagens controlados pelos Jogadores ou Mestre sofrerão efeitos colaterais temporários em consequência de certas ações e reações; estes são conhecidos aqui como **Estados**, que poderão afetar radicalmente o resultado de todos os Testes (com exceção da Sorte), desde dificultar uma ação que antes seria considerada fácil ou até mesmo impossibilitá-la, eliminando quase qualquer chance de sucesso enquanto estiverem atrelados ao personagem.

Abaixo, trouxemos uma tabela dos Estados possíveis que acompanham a **Ficha do Personagem** para serem assinalados e removidos quando necessário, bem como sua funcionalidade.

Estado	Penalidade
<b>Envenenado, Doente, Transe</b>	Variável em todos Testes, exceto Sorte
<b>Escoriado</b>	-1 em todos Testes, exceto Sorte
<b>Ferido</b>	-3 em todos Testes, exceto Sorte
<b>Agravado</b>	-5 em todos Testes, exceto Sorte
<b>Incapacitado, Coma</b>	Impossibilitado, exceto Sorte

### \* **TRANSE**

Geralmente incide quando um personagem falhou em Testes de Resistência Mental contra superpoderes ou outros tipos de substâncias químicas que provocariam efeitos similares (Mestre deverá aplicar o valor de penalidade nestes casos). O Jogador poderá tentar "acordar" do *Transe* com uma dificuldade maior, ou acontecendo naturalmente após x turnos/horas/dias ou com alguma ajuda.

### \* **ENVENENADO OU DOENTE**

Pode acontecer através da falha em resistir um superpoder ou causado naturalmente (Mestre deverá escolher o valor de penalidade nestes casos, este que poderá ser variável de acordo com o grau de letalidade). Além disso, efeitos como perda de saúde, que conhecemos neste sistema como **Pontos de Vida (PdV)** (mais adiante em **Sistema de Combate**) poderão ser aplicados caso estes Estados não sejam tratados de alguma forma, além de poderem progredir em penalidade conforme o Mestre achar necessário.

### \* **INCAPACITADO OU COMA**

*Incapacitado* ocorre sempre quando um personagem possui menos de 5 PdV restantes; já o Estado de *Coma* pode acontecer por diversos motivos, nem sempre ligados a um combate. Em todo caso, ambos possuem a mesma penalidade de impedir que o personagem realize qualquer ação, exceto Testes de Sorte. Ambos Estados poderão permanecer por x dias/horas/turnos até que o personagem se recupere ou seja auxiliado por alguém.

### \* **ESCORIADO, FERIDO OU AGRAVADO**

*Escoriado* acontece quando o personagem recebe um dano de 5 a 10 PdV durante ou fora de um combate, recebendo uma penalidade de -1 em todos os Testes, exceto em Sorte. A progressão de dano segue com *Ferido*, quando o dano recebido for de 10 a 20 PdV com -3 em penalidade e *Agravado* com mais de 20 PdV perdidos através de danos, penalidade -5. Recuperar PdVs através de diferentes formas removerão progressivamente cada Estado de dano, uma vez que o personagem se encontra dentro do limite de cada um, quando aplicável.



Agora que você já compreende os recursos que regem a mecânica principal do jogo, podemos focar nos primeiros passos para a criação de seu personagem. No momento, ainda não precisamos nos preocupar, por exemplo, se ele será um super-herói ou vilão; deixaremos essa parte para o capítulo **Características**. Primeiro, vamos entender os três elementos que compõem um ser superpoderoso.

## O PONTO-FRACO

Um dos aspectos que tornam super-heróis e vilões ainda mais interessantes e profundos é a existência de, pelo menos, um **Ponto-fraco**. Parece estranho pensar neste aspecto anteriormente a todo o resto, mas você entenderá o porquê mais adiante. Trouxemos a seguir uma lista de possíveis fraquezas que personagens podem adquirir através do lançamento do dado de vinte lados (d20)\*.

### #01 - LIMITAÇÃO FÍSICA

Você possui alguma limitação motora determinante, seja nos membros inferiores ou superiores, talvez por amputação.

### #02 - LIMITAÇÃO SENSORIAL

Seu personagem perdeu ou nasceu sem o sentido da visão ou da audição, necessitando adaptar-se a esta limitação.

### #03 - DIFICULDADE COMUNICATIVA

Você tem dificuldade em se comunicar na língua comum, por isso necessita de outros recursos para ser entendido.

### #04 - REPULSIVO

Você espanta todos ao seu redor com alguma característica física, seja sua aparência, seu cheiro ou algum outro aspecto.

### #05 - HIPER-VULNERABILIDADE

Impactos físicos causados por algum elemento, temperatura ou radiação específica podem lhe causar danos gravíssimos ou, em determinados níveis e/ou graus, até a morte imediata.

### #06 - ALERGIA

Entrar em contato com alguma substância ou propriedade alérgica ao seu organismo lhe causam danos graduais possivelmente irreversíveis ou até comatose.

### #07 - ASSOMBRAÇÃO

Você é perseguido por seres imaginários ou espirituais que lhe causam tormento e que podem atrapalhar sua performance.

### #08 - INIMIGO MORTAL

Você possui um arqui-inimigo que regularmente ou eventualmente tentará atrapalhá-lo em momentos inoportunos.

### #09 - PASSADO COMPROMETEDOR

Algum acontecimento em seu passado se tornou um grande segredo que, se descoberto e revelado, poderá trazer graves e perigosas consequências à sua vida.

### #10 - DEPENDÊNCIA QUÍMICA

Você está acostumado a doses constantes de alguma substância que o mantém ativo e capacitado, porém, na falta dela, seu corpo e sua mente sofrerão terrível abstinência.

### #11 - MARGINALIZAÇÃO

Você é mal visto por uma parcela considerável da sociedade, tornando mais difícil o acesso a certos círculos sociais.

### #12 - INSTABILIDADE EMOCIONAL

Você possui um gatilho que aciona emoções negativas que lhe impedem de manter-se sob controle.

### #13 - INCAPACIDADE DE DISFARCE

Por conta de alguma peculiaridade em sua aparência, você é facilmente reconhecido, tornando árdua ou quase impossível manter sua *Identidade Secreta* (mais em **Características**).

### #14 - RECARGA OBRIGATÓRIA

Seu poder possui a limitação de precisar de algum tipo de manutenção, seja alimentando-o em um lugar distante (acessibilidade), ou de ser restaurado de alguma maneira que necessitará que você não se mova (limitação/tempo gasto).

### #15 - DISTRAÇÃO

Sua atenção é facilmente desviada, principalmente em momentos onde você mais precisa dela, potencialmente colocando em risco sua própria vida ou a de pessoas à sua volta.

### #16 - FOBIA

Existe algo que lhe causa profundo desespero, cujo simples contato (seja visual ou físico) lhe causará paralisia temporária.

### #17 - INTOLERÂNCIA EXTREMA

Você possui uma convicção imutável com relação a alguém ou a um grupo de pessoas. Esta aversão, quando provocada, revela um extremo ódio que guia suas ações e decisões.

### #18 - AUTOESTIMA FRÁGIL

Seu ego é ferido mais facilmente por críticas e depreciações, tornando-o bastante arrogante e intransigente.

### #19 - OBSESSÃO

Você determinou um objetivo do qual será quase impossível alcançar, mas isso não o impede de passar a vida inteira tentando.

### #20 - RESPONSABILIDADE INEVITÁVEL

Existe alguém ou algum objeto em sua vida com profundo valor sentimental e/ou financeiro, que por alguma razão parece estar constantemente sob perigo.

\*o Jogador poderá tentar novamente caso deseje, mas apenas uma vez. No caso do mesmo resultado, deverá rolar de novo até que outro seja obtido.

O Mestre poderá decidir se o **Ponto-fraco** será de conhecimento do personagem do Jogador antes da aventura começar, já que existem aqueles que desconhecem suas próprias fraquezas até que entrem em contato com ela (exceto em casos onde ela é visível a todos). O Jogador poderá discutir se a desvantagem funcionará narrativamente dentro da campanha proposta, caso a torne muito difícil de ser jogada ou interpretada.

A descoberta de uma fraqueza poderá alterar como o Jogador se comporta diante conflitos e ajudará a moldar novas estratégias para fortalecer e proteger áreas que comprometem a saúde do personagem. O mesmo acontecerá aos seus algozes, que procurarão maneiras de se aproveitar desta desvantagem caso a conheçam, tornando combates ainda mais desafiadores.

## CLASSES DE SUPERPODER

A **Classe de Superpoder** orientará o papel dos personagens dos Jogadores em relação ao grupo e à história. Conhecer seu *Ponto-fraco* sem dúvidas ajudará nesta escolha, já que existirão opções que não sofrerão grandes penalidades narrativas ou mecânicas — enquanto outras se tornarão misturas não recomendáveis ou, no mínimo, interessantes.

Cada classe possui um *Atributo Primordial* e traz consigo uma lista de superpoderes relacionados a ele. Cada poder possui **cinco níveis de evolução**. O primeiro nível representa a capacidade de realizar algo que seria muito difícil ou quase impossível para um ser humano comum; cada nível subsequente transcende a capacidade do anterior. Em outras palavras, cada estágio de evolução do superpoder funciona como um redutor de dificuldade para o Teste que será usado por ele.

*NA CRIAÇÃO DE SEU PERSONAGEM, VOCÊ SÓ PODERÁ ESCOLHER UMA CLASSE DE SUPERPODER INICIAL CUJO O ATRIBUTO PRIMORDIAL DELA É EQUIVALENTE AO SEU ATRIBUTO DE MAIOR VALOR (VIG, HAB, PER, INT OU DOM). ALÉM DISSO, VOCÊ PODERÁ ESCOLHER UM SUPERPODER INICIAL DESTA MESMA CLASSE SEM CUSTO ALGUM.*

Para um personagem executar uma ação que envolva o específico uso de um superpoder, seja ela dentro ou fora de combate, haverá o gasto de uma energia especial; dentro deste sistema conhecemos ela como **Pontos de Energia (PdE)**, que explicaremos mais adiante em **Sistema de Combate**. Entretanto, é importante já entender as três diferentes categorias de superpoder, além de suas respectivas restrições.

### »» PODER LIMITÁVEL

O **Poder Limitável** é representado pelo desenho de uma régua. São superpoderes cujo usuário é capaz de medir e controlar a potência de sua aplicação através da escolha de PdE gastos.

Nível do poder	Modificador (uso máx. de 10 PdE por ação/turno)
Nível Um	+1 no Teste/PdE usado
Nível Dois	+3 no Teste/PdE usado
Nível Três	+6 no Teste/PdE usado
Nível Quatro	+10 no Teste/PdE usado
Nível Cinco	+15 no Teste/PdE usado

Por exemplo: a dificuldade estipulada pelo Mestre de erguer um carro com sucesso é 90 (o que seria impossível para um ser humano normal). Um personagem poderá usar até 10 PdE em sua ação e, graças ao seu poder de **Super-Força** Nível Três, adicionará um Modificador de até +60 ao teste 1d20 + Força, tornando esta ação possível de ser realizada.

### »» PODER ATIVO



O **Poder Ativo** é representado pelo desenho de um raio. É um tipo de superpoder que precisa ser “ativado” ao custo de 10 PdE por ação/turno (que será automaticamente adicionado ao Modificador) e, em alguns casos, 10 PdE para ser “desativado”.

Nível do poder	Modificador (uso mín. de 10 PdE por ação/turno)
Nível Um	+10 no Teste
Nível Dois	+30 no Teste
Nível Três	+60 no Teste
Nível Quatro	+100 no Teste
Nível Cinco	+150 no Teste

Por exemplo: um personagem deseja realizar um difícil salto do topo de um prédio a outro, algo que seu superpoder de **Treinamento Acrobático** Nível Um é extremamente indicável. Ao utilizar 10 PdE em sua ação, o personagem realizará um teste de 1d20 + Destreza com um Modificador de +10 ao resultado.

### »» PODER TEMPORÁRIO



O **Poder Temporário** é representado pelo desenho de uma ampulheta. Como seu nome sugere, são superpoderes que têm duração temporária e, para se manterem ativos, necessitarão do custo de 5 PdE por ação/turno enquanto estiverem sendo utilizados, permitindo que o usuário maximize o resultado de sua ação adicionando até +5 PdE por vez, totalizando o máx. de 10.

Nível do poder	Modificador (uso máx. de 10 PdE por ação/turno)
Nível Um	+5 + [0–5] PdE (onde cada equivale +1)
Nível Dois	+15 + [0–5] PdE (onde cada equivale +3)
Nível Três	+30 + [0–5] PdE (onde cada equivale +6)
Nível Quatro	+50 + [0–5] PdE (onde cada equivale +10)
Nível Cinco	+75 + [0–5] PdE (onde cada equivale +15)

Por exemplo: para locomover-se de um ponto a outro de um corredor sem fazer qualquer barulho, um personagem decide utilizar seu superpoder de **Levitación** Nível Quatro, utilizando apenas o mínimo de 5 PdE nesta ação. Considerando que o personagem possui um Modificador de +50 sem utilizar qualquer PdE adicional, o Mestre determina que um teste de 1d20 + Competência ou Destreza (furtividade, caso existam obstáculos no corredor) não será necessário. Vamos supor que guardas do local coincidentemente entraram numa ala próxima a este ambiente. Para manter-se na condição de continuar movendo-se sem fazer qualquer barulho, será exigido outro custo de 5 PdE na próxima ação.

*UM PERSONAGEM NÃO PODERÁ EM QUALQUER CIRCUNSTÂNCIA UTILIZAR UM MESMO SUPERPODER DUAS VEZES EM UMA MESMA AÇÃO OU TURNO, MAS PODERÁ COMBINAR PODERES DE DIFERENTES CATEGORIAS - POR EXEMPLO: METAMORFOSE (ATIVO) E ILUSÃO (TEMPORÁRIO), AO CUSTO INDIVIDUAL DE CADA. CERTOS PODERES POSSUÍRÃO OUTROS TIPOS DE EXCEÇÕES QUE SERÃO DESCRITAS EM SUAS RESPECTIVAS SESSÕES.*



# CLASSES DE SUPERPODER

## \* EVOLUIR & ADQUIRIR NOVOS SUPERPODERES

Evoluir um superpoder exigirá tempo e dedicação; em outras palavras: boa interpretação e sucesso nas jogadas, que poderão lhe render **Pontos de Experiência**. Abordaremos melhor ao Mestre como estas recompensas funcionarão na sessão **A Campanha** deste livro.

Boa parte da identidade de um personagem está relacionada aos seus superpoderes e, por essa razão, os que não pertencem a sua *Classe Inicial* terão custo mais elevado. Além disso, o Mestre poderá exigir uma explicação (narrativa) em situações onde isso acontecer.

NÍVEL DO PODER	1	2	3	4	5
CLASSE INICIAL	2	4	6	8	10
SEGUNDA CLASSE	5	10	15	20	25
TERCEIRA CLASSE	20	40	60	80	100

CUSTO EM PTS. DE EXPERIÊNCIA



O MESTRE PODERÁ PROPOR QUE A ESCOLHA DA CLASSE INICIAL SEJA FEITA ALEATORIAMENTE, A FIM DE TORNAR AS OPÇÕES INTERPRETATIVAS E MECÂNICAS DOS JOGADORES MAIS INTERESSANTES E DESAFIADORAS. DEVERÁ SER USADO O DADO DE VINTE LADOS, ONDE A CLASSE OBTIDA NO RESULTADO SERÁ DEFINIDA PELA ORDEM EM QUE ELA SERÁ APRESENTADA NAS PÁGINAS SEGUINTEs. (EX: RESULTADO UM = SUPER BIOLOGIA, CINCO = SUPER MOBILIDADE...)

# \* SUPER BIOLOGIA



## ATRIBUTO PRIMORDIAL



VIG

## ARQUIVO

Seu superpoder é fruto de sua própria genética ou evolução biológica; em alguns casos por intermédio de algum agente mutagênico ou artefato mágico, que potencializa suas capacidades físicas muito além de qualquer ser humano normal.

## SUPER FORÇA



Possibilita que seu personagem realize ações que envolvam testes de Força de maneira sobre-humana.

## SUPER-RESISTÊNCIA



Seu corpo é capaz de suportar e resistir melhor a impactos físicos que provocariam graves danos a seres humanos normais ou até a morte imediata, podendo ser utilizado dentro e fora de combate em testes de Resistência Física.

## SUPER-REGENERAÇÃO



Você possui a capacidade de acelerar o processo de recuperação de seu organismo, reconstruir o tecido de órgãos e até partes inteiras de seu corpo\*. Recuperar PdV também significa regredir penalidades causadas por Estados relacionados a danos físicos. Este poder não requer teste de utilização fora de combate, mas deverá usar 1d20 + Sobrevivência durante uma luta, caso alguém tente impedir de alguma forma seu uso.

Nível do poder	Descrição
Nível Um	+10 PdV ao custo de 10 PdE (arranhões, cortes superficiais)
Nível Dois	+20 PdV por 10 PdE (machucados leves, inchaços)
Nível Três	+30 PdV por 10 PdE (machucados graves, ossos quebrados)
Nível Quatro	+40 PdV por 10 PdE (regeneração de membros perdidos)
Nível Cinco	+50 PdV por 10 PdE (regeneração do cérebro)

\*Reconstruir membros do corpo como braços e pernas poderão demorar um certo número de dias, a critério do Mestre. Recuperar-se de danos não letais causados a órgãos vitais (em particular o cérebro), poderão deixar o personagem em Estado Incapacitado ou Coma.

# \* SUPER TREINAMENTO

## ATRIBUTO PRIMORDIAL



## ARQUIVO

Você é um artista marcial e acrobata extraordinário, fruto de intensas e intermináveis horas de treinamento, tornando-lhe capaz de realizar movimentos extremamente complexos com facilidade.

## MAESTRIA COM ARMAS



Seu foco em armas brancas ou de fogo lhe dão vantagem de extrema perícia em ações que as utilizam (Força, Agilidade ou Destreza). É preciso escolher uma categoria de armas das quais você possui maestria quando este superpoder é adquirido, segundo a tabela abaixo. Cada nível adicional neste superpoder permitirá a escolha de mais um tipo de categoria. Para mais informações sobre armas, veja **Itens & Equipamentos**.

### CATEGORIAS DE ARMAS

Lâminas	Espadas, facas, machados, tridente
Arremesso	Faca (arremesso), shuriken, arcos, bestas
Armas de fogo	Pistola, espingarda, rifles, metralhadoras
Contusão	Marreta, porrete, chicote, bastão
Explosivas	Granadas, dinamite, explosivos em geral

## EXPERTISE EM ESPIONAGEM



Sua expertise em infiltrar-se, manipular e obter informações o tornam extremamente adaptável, contribuindo em ações de espionagem e investigação que estão relacionadas a testes de Competência e Manipulação.

## PROFICIÊNCIA ACROBÁTICA

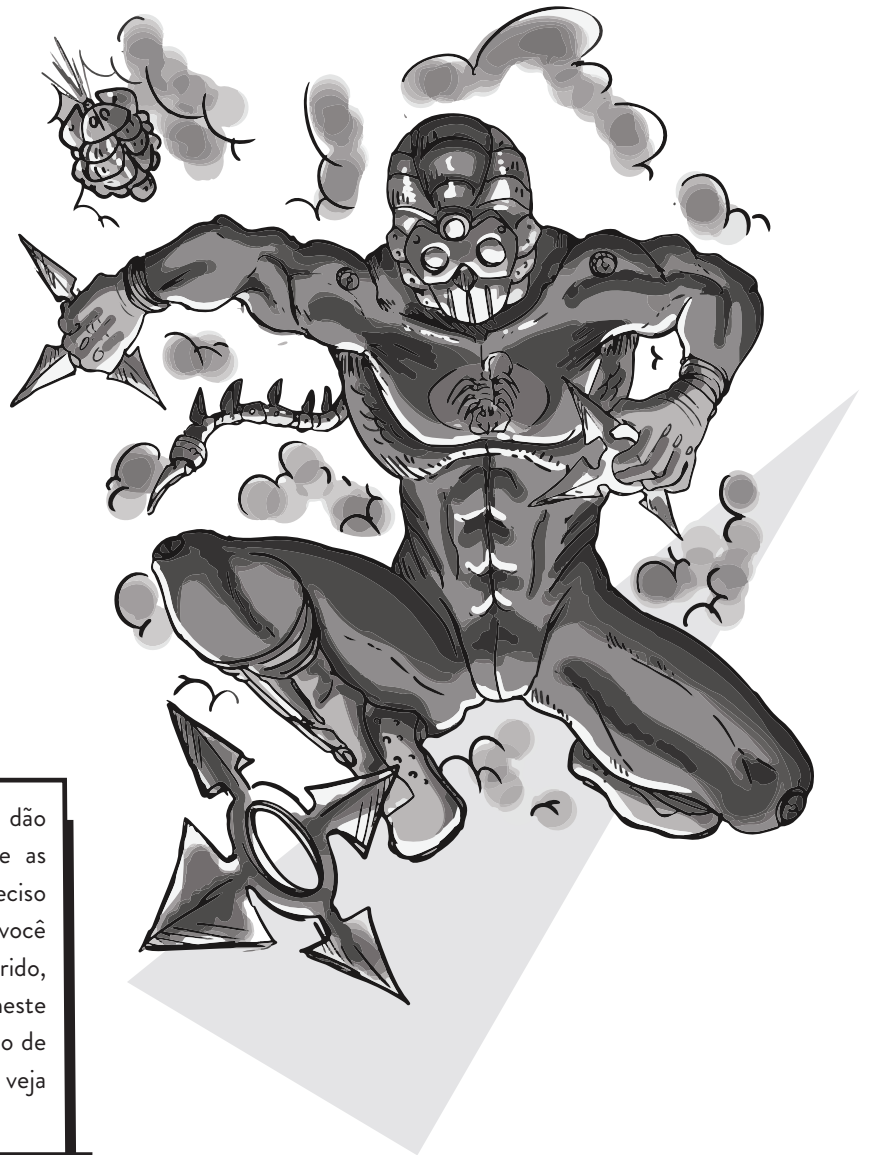


Este superpoder lhe auxiliará a manter um equilíbrio sobre-humano, assim como acrobacias complexas com grande precisão (Testes de Destreza).

## TREINAMENTO TÁTICO



Seu estudo das artes da guerra o tornou preparado para sobreviver habilmente no campo de batalha, onde serão realizadas ações comumente associadas à Sobrevivência e Criatividade.





## \* SUPER SENTIDO



Em situações durante a aventura onde o personagem perde permanentemente um dos sentidos relacionados ao(s) seu(s) superpoder(es), os níveis deste afetado deverão ser redistribuídos ou trocados igualmente (se possível) aos outros superpoderes da classe como uma compensação. O Mestre poderá exigir que essa mudança demore algum tempo, como uma recuperação ou ajuste.

### ATRIBUTO PRIMORDIAL



### ARQUIVO

Através de sua capacidade sensorial sobre-humana, fruto de sua própria biologia ou de alguma alteração química, você é capaz de observar, perceber e interagir com o mundo tangível com riquíssima profundidade de detalhes.

Todos os superpoderes desta classe deverão utilizar o teste de 1d20 + Competência ou Criatividade (dependendo da ação).

### SUPER-VISÃO



A super-visão permite que seus olhos funcionem de maneira extraordinária, muito além das capacidades humanas. A perda de um dos olhos acarretará penalidades em ações que utilizam esta habilidade (a cargo do Mestre). O Jogador poderá escolher adquirir este superpoder diretamente no Nível Dois ao custo da presença de um terceiro olho anatômico, adicionando o ponto-fraco **Incapacidade de Disfarce** (situação deve ser conversada com o Mestre).

### EVOLUÇÃO DA SUPER-VISÃO

Nível Um	Visão aprimorada
Nível Dois	Visão noturna
Nível Três	Visão térmica
Nível Quatro	Visão de raio-x
Nível Cinco	Visão multidimensional

### SUPER-OLFATO



Você é capaz de identificar o cheiro de substâncias com alto grau de precisão através do cheiro ou do sabor (paladar), além de outros detalhes relacionados a sua fonte ou produção. Ao adquirir este superpoder, você poderá escolher um tipo de substância memorizada do qual você tem completa familiaridade, necessitando apenas do teste de dificuldade para a distância, mas não para exatidão da informação. Cada nível adquirido neste super-poder permitirá a escolha de uma nova substância memorizada e um raio maior de detecção.

### SUPER-AUDIÇÃO



Seu aparato auditivo é capaz de captar ondas e frequências sonoras tal como um radar e decodificá-las facilmente em informação inteligível. Conforme sua evolução, é possível também detectar sons a distâncias maiores e com maior precisão. Durante o combate, este superpoder funciona como durante o turno como uma **Esquiva** (1d20 + Agilidade), a fim de prevenir um ataque detectando as vibrações sonoras causadas pelo movimento do oponente. Para mais, veja **Sistema de Combate**.

# \* SUPER INTELLECTO

## ATRIBUTO PRIMORDIAL



## ARQUIVO

Você faz parte de um seleto grupo que representa o ápice de inteligência de sua espécie. Sua genialidade pode ser aplicada para resolver problemas complexos em diversas áreas acadêmicas e científicas.

## MAESTRIA ELETRÔNICA-DIGITAL



Você possui aptidão sobre-humana para compreender o processo de construção e desconstrução de tecnologias avançadas. Dada as condições e materiais corretos, você é capaz de reverter uma engenharia e tentar replicá-la, ainda que dependa da dificuldade para realizá-la. Este superpoder beneficiará testes de Competência relacionados.

## PERÍCIA MATEMÁTICO-DEDUTIVA



Sua mente opera tal qual um computador, capaz de trabalhar raciocínios matemáticos e fatos muito mais rapidamente do que poderia ser expressado simplesmente com palavras, tornando-o extremamente capaz de assimilar e utilizar informações corretamente. Este superpoder beneficiará testes de Criatividade.

## EXPERTISE FILOSÓFICA-SOCIOLÓGICA



Você enxerga as pessoas à sua volta como peças em um tabuleiro de xadrez gigante. Sua habilidade em compreender profundamente o que motiva as pessoas o torna um temível predador social. Este superpoder beneficiará testes de Manipulação.



## \* SUPER MOBILIDADE



### ATRIBUTO PRIMORDIAL



DOM

### ARQUIVO

Seu corpo possui capacidades físicas sobre-humanas de interação com o espaço e tempo, através de algum tipo de energia misteriosa que o torna igualmente resistente à velocidades que seriam incompatíveis com seu corpo.

Existem feitos que são geralmente creditados aos usuários deste tipo de superpoder, como a manipulação do tempo. Compreendemos que este tipo de mecânica nem sempre funciona bem no contexto de um jogo de RPG. Por isso, recomendamos que, se o Mestre decidir permiti-los ou abordá-los em alguma forma, que sejam balanceados e explicados individualmente.

### SUPER VELOCIDADE



Seu corpo é capaz de realizar em velocidades altíssimas, permitindo realizar ações e mover-se de um ponto a outro com extrema rapidez (testes de Agilidade incluindo *Iniciativa* — para mais, veja **Sistema de Combate** — ou Destreza, dependendo da ação desejada). A distância desejada a ser percorrida terá seu respectivo gasto de energia necessária e dificuldade a cargo do Mestre.

### TELEPORTE



Você consegue abrir uma fenda no próprio espaço que permite que seu corpo e objetos presentes em sua **Ficha de Personagem** possam viajar de um ponto a outro instantaneamente. A distância máxima da qual o usuário poderá se teleportar dependerá do nível deste superpoder (critério do Mestre) bem como a dificuldade estipulada (possuir familiaridade com o destino escolhido facilitará para executar esta ação). Este poder utilizará sempre um teste de  $1d20 + \text{Agilidade}$  para verificar o sucesso de sua performance e, por causa disso, poderá ser usado também como Reação de Esquiva (mais detalhes em **Sistema de Combate**).

### VÔO



Existem diferentes formas de alçar vôo, mas este superpoder permite especificamente que você seja capaz de planar continuamente e de forma controlada graças à sua capacidade de se deslocar no espaço aéreo. Este poder não requer teste de utilização fora de combate, mas deverá usar  $1d20 + \text{Competência}$  durante uma luta caso alguém tente impedir de alguma forma seu uso. No caso de um combate corpo-a-corpo aéreo ou contra alvo terrestre, o usuário poderá usar este superpoder em um teste de Força com o custo de 10 PdE por ação (Poder Ativo) em um ataque, ou como uma **Esquiva** ( $1d20 + \text{Agilidade}$ , mais em **Sistema de Combate**). No caso de viagem: a distância máxima percorrida por turno ou ação, bem como a velocidade de deslocação, dependerá do nível deste superpoder e ficará também a cargo do Mestre. *Pousar efetivamente terá um custo de 10 PdE e estar sem energia fará com que o usuário despenque em queda livre.*

**ATRIBUTO PRIMORDIAL**



PER

**ARQUIVO**

Uma arte interessada àqueles que desejam distorcer a percepção dos que estão à sua volta, confundindo seus sentidos básicos da visão e a audição, afetando diretamente as mentes dos que estiverem sob seu efeito.

Todos os superpoderes desta classe deverão utilizar o teste de 1d20 + Competência.

**FANTASMA**

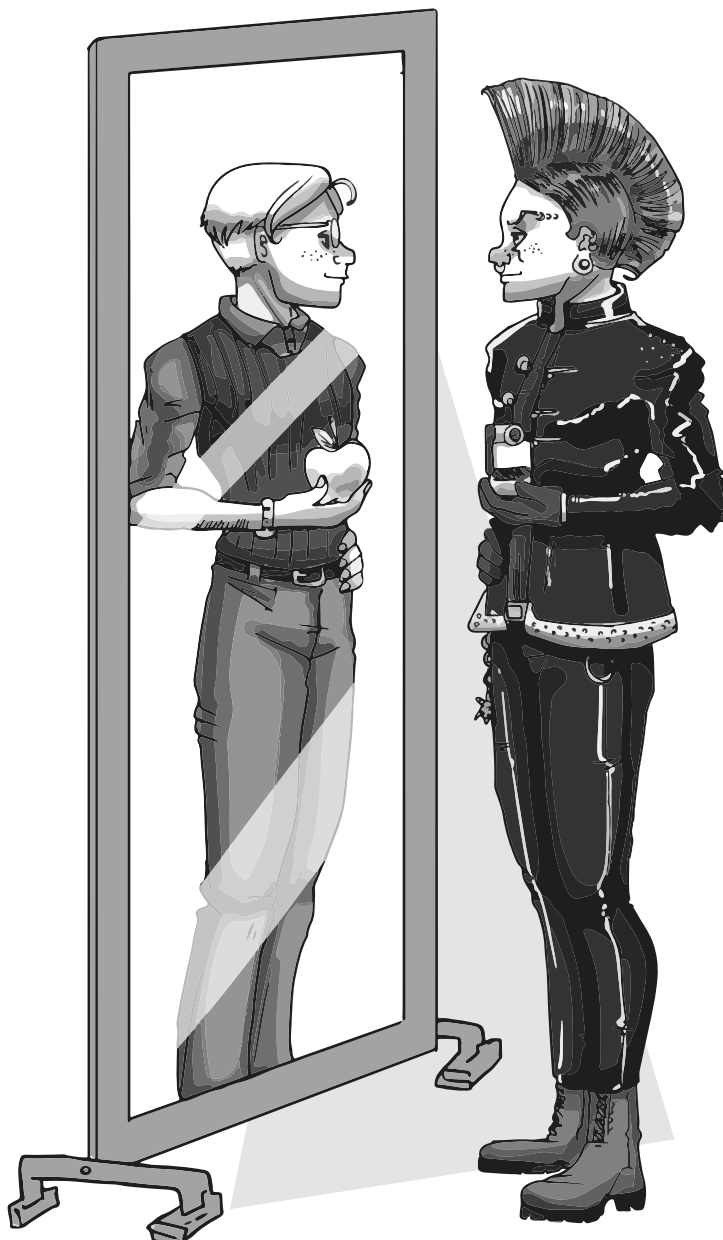


Este poder permite que o usuário projete cópias holográficas de si para interagir com pessoas ou observar situações em lugares de grandes distâncias sem o comprometimento de estar presente fisicamente. O quão longe você é capaz de viajar e quão realista é a imagem dependerá do seu nível neste poder.

**MIRAGEM**



A miragem nada mais é do que uma ilusão ótica, capaz de camuflar a presença física de objetos e pessoas, embora ainda existam ali. O quão grande e próxima da realidade é esta ilusão depende do quão evoluído é este poder. Este superpoder não é capaz de mascarar cheiro ou som, afetando apenas a visão do alvo.



**INVISIBILIDADE**



Diferente de conceitos conhecidos da invisibilidade, esta funciona como uma ilusão de exclusão temporária na visão dos afetados por ela. Seu corpo permanecerá fisicamente visível aos que não estão sob seu efeito, mas aos que estão, será como se você nunca estivesse estado ali, mesmo que esteja bem na frente deles. A quantidade máxima de alvos afetados por esta habilidade dependerá exclusivamente de seu nível — Nível Um equivale a um alvo, Nível Dois a dois, e assim sucessivamente.



# \* ELEMENTAL

## ATRIBUTO PRIMORDIAL



INT



## ARQUIVO

Seu corpo possui a capacidade de interagir e manipular elementos da natureza para diferentes finalidades, ou por razão biológica ou por algum tipo de magia. São eles: **água, fogo, ar, terra, eletricidade, luz, trevas, plantas, e metal**. O Elemental precisará aprender a controlar cada elemento separadamente e cada nível de evolução do superpoder permitirá que você realize ações mais complexas e grandiosas.

Se esta for sua Classe Inicial, ou se você adquirir um poder de Elemental pela primeira vez, você deverá escolher pelo menos um elemento sem nenhum custo adicional. Será possível, através do uso de *Pontos de Experiência*, adquirir novos elementos ao custo demonstrado pela tabela abaixo.

Lembrando que ser capaz de controlar um elemento não garante que você se tornará imune aos efeitos causados por ele em caso de contato direto com seu corpo, exceto em casos onde você possui algum tipo de resistência natural ou através de algum outro superpoder ou tecnologia.

Outra observação importante é que o ambiente onde o Elemental se encontra poderá ter influência positiva ou negativa no uso de seu poder. Proximidades a vulcões poderão potencializar usuários que controlam o fogo, ao passo que os que controlam o poder das plantas sofrerão penalidades se estiverem em um deserto árido. Estas mudanças deverão ser administradas com critério do Mestre e da campanha proposta.

Todos os superpoderes desta classe deverão utilizar o teste de 1d20 + Competência.

## CUSTO DE NOVO ELEMENTO:

Primário	-
Secundário	5 Pts de Exp
Terciário	10 Pts de Exp
Quartenário	20 Pts de Exp
...	(dobro do anterior)

## BARREIRA



A partir da concentração de átomos de um elemento, você consegue criar uma barreira física tal qual um muro de defesa. O tamanho e a possibilidade de formatos dependerá do nível deste poder, bem como o tempo de duração que a barreira é mantida sem a necessidade de sua manutenção. *Este poder poderá ser usado como Ativo ou Temporário por seu usuário.*

## PROJÉTIL



Sua interação com o elemento o torna capaz de moldá-lo no formato de um projétil, seja uma esfera concentrada ou uma estaca, dependendo de sua propriedade natural. O tamanho e energia deste projétil dependerá do quão evoluído é este poder.

## CORPO ELEMENTAL



Sua afinidade com determinado elemento lhe torna capaz de combiná-lo com a matéria de seu próprio corpo. Quanto maior for seu nível, mais partes de seu corpo poderão ser alteradas, com maior duração de tempo. Enquanto sob este efeito, seu corpo (ou parte dele) se torna imune aos efeitos naturais do mesmo elemento.

Controlar dois elementos distintos permitirá que você possa combiná-los, a fim de criar diferentes propriedades (**água** e **ar** se tornam gelo, assim como **fogo** e **terra** se transformam em lava; a única restrição é a combinação de **luz** e **trevas**, a qual é impossível de existir). Estas combinações têm função primariamente narrativa e deverão ser discutidas e administradas com ajuda do Mestre em cada situação.

## Por exemplo: Projétil (Fogo, Trevas)

Nível Quatro terá custado, no total, 23 *Pontos de Experiência*, considerando que esta é sua Classe Inicial e Projétil tenha sido seu primeiro superpoder (18 gastos no total para evoluir ao Nível Quatro, mais 5 para Elemento Secundário).

## ATRIBUTO PRIMORDIAL



VIG

## ARQUIVO

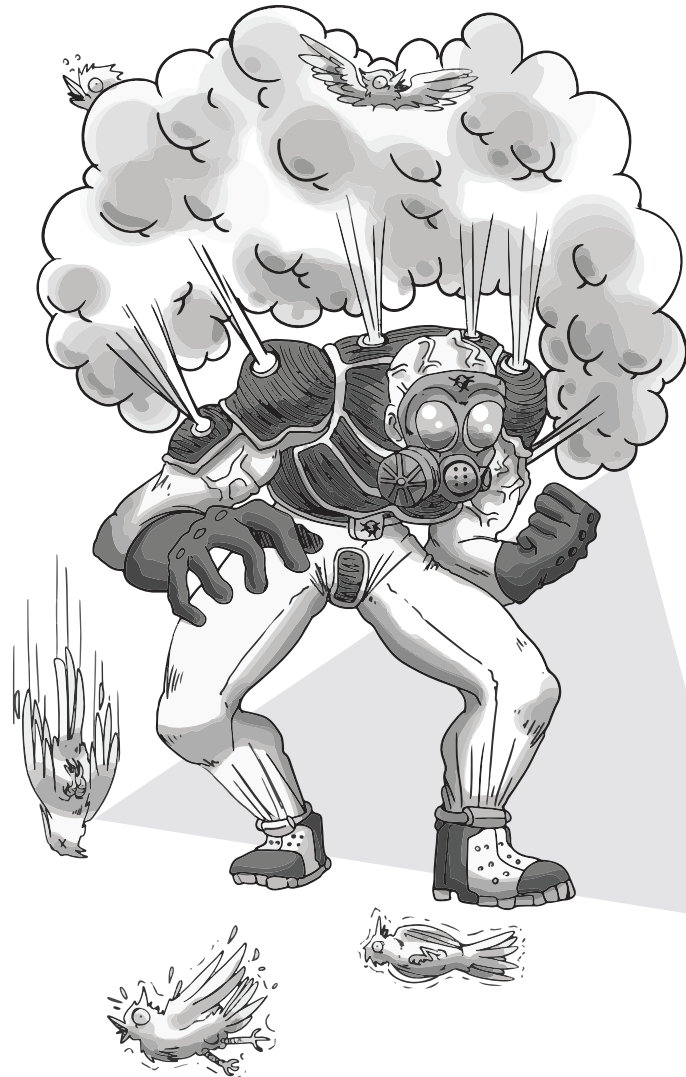
A partir de sua própria fisiologia, você consegue produzir substâncias tóxicas capazes de provocar dano ou doenças àqueles não imunes aos seus efeitos, fazendo de você uma arma química e/ou biológica.

Toda vez que você adquirir um poder de Toxicidade, você deverá também escolher um método de difusão: **sangue, saliva, hálito, suor** ou **outras secreções**. Será possível adicionar uma nova difusão individualmente a um superpoder existente ao custo ilustrado pela tabela abaixo.

### CUSTO DE NOVA DIFUSÃO:

Primária	-
Secundária	4 Pts de Exp
Terciária	6 Pts de Exp
Quartenária	8 Pts de Exp
Quintenária	10 Pts de Exp

**Por exemplo:** Corrosão (**Sangue, Saliva**) Nível Três, terá custado, no total, 14 *Pontos de Experiência*, considerando que esta é sua Classe Inicial e Corrosão tenha sido seu primeiro superpoder (10 pontos gastos no total para evoluir ao Nível Três, mais 4 para Difusão Secundária).



### CORROSÃO



Seu corpo é capaz de produzir uma substância corrosiva que causa danos diretos aos que entrarem em contato com ela. Em níveis mais altos deste superpoder, você poderá dissolver até certos objetos sólidos com relativa facilidade.

### INFECCÃO\*



Você tem a capacidade de controlar e transmitir um agente patogênico ao qual você é imune, podendo ser vírus, bactérias, protozoários, outros tipos de parasitas e culturas de micróbios. Ao entrar em contato com o alvo, causarão o Estado de **Doente** (bem como seus efeitos narrativos).

### NEUROTOXINA\*



Alguma substância produzida por seu corpo é capaz de debilitar as condições mentais de alvos que entram em contato com ela, causando Estado de **Transe** (bem como seus efeitos narrativos).

### ENVENENAMENTO\*



Assim como um animal peçonhento, seu corpo consegue produzir venenos que causam Estado de **Envenenado** em suas vítimas (bem como seus efeitos narrativos), uma vez em contato com um alvo.

\*A penalidade causada pelos Estados aos testes do alvo dependerá de seu nível nesta habilidade. Por exemplo: -1 em todos os Testes exceto Sorte no Nível Um, -2 no Nível Dois, e assim sucessivamente.

## \* METAMORFOSE



### ATRIBUTO PRIMORDIAL



DOM

### ARQUIVO

Seu poder sobre-humano está ligado à sua capacidade de modificar seu corpo de diversas formas, podendo trabalhar a elasticidade, o tamanho, a aparência e o formato de partes específicas, assim como a possibilidade de adquirir características de outros seres observados.

Todos os superpoderes desta classe são da categoria **Ativos** e possuem uma particularidade: como todos envolvem algum tipo de transformação ou modificação corpórea, terão um custo adicional de 10 PdE para que sejam “desativadas” dentro e fora de combate.

### ARMA CORPÓREA



Você consegue projetar, através de sua própria anatomia, garras afiadas que podem ser usadas em testes corpo-a-corpo (Força) ou arremessadas (Destreza). Arremessar, além do consumo, terá o mesmo custo de desativar esta habilidade (10 PdE). Preparar a arma será uma ação separada de utilizá-la, podendo custar o turno da Iniciativa em um combate.

### MIMETISMO



Seu controle corporal opera a níveis moleculares, permitindo que você mude sua estrutura temporariamente para imitar as características visuais de um objeto (sem alterar seu próprio material, temperatura ou função). A complexidade do objeto determinará, portanto, a dificuldade em mimetizá-lo com perfeição. Este superpoder utilizará Competência como teste.

### TRANSFORMAÇÃO FERAL



Seu corpo se contorce em uma metamorfose que modifica sua estrutura corporal, adquirindo aspectos animais, bem como vantagens físicas de algum tipo de fera. Cada nível de evolução permitirá que mais uma nova característica seja aprendida, podendo combiná-las para adquirir vantagens em testes de Resistência Física ou Força. Ao adquirir este poder, o usuário deverá escolher apenas um animal para copiar suas características físicas, sob critério do Mestre.

### MUDAR APARÊNCIA



Você consegue alterar alguns aspectos de sua característica física, tais como forma e cor de cabelo, pele, fisionomia, partes do corpo e até, progressivamente em níveis mais altos, literalmente copiar com fidelidade a superfície observável de outros humanoides para diversos propósitos (teste de Competência).

ATRIBUTO PRIMORDIAL



HAB

ARQUIVO

Suas capacidades extraordinárias de adaptabilidade permitem que você possa imitar outros ou a si próprio com perfeição, incluindo a possibilidade de copiar-se em outro ser ou até imitar superpoderes de outros personagens.

Todos os superpoderes desta classe deverão utilizar o teste de 1d20 + Competência.



CÓPIA



Permite copiar com perfeição a aparência de outro personagem, desde suas características básicas, estrutura óssea, tatuagens e/ou cicatrizes (se existirem), timbre de voz e até sua roupa e outros adereços — tudo isso através de um simples contato físico prévio. Manter-se neste estado custará PdEs por turno (Poder Temporário) ou dias (critério do Mestre).

IMITAÇÃO



Você é capaz de imitar um superpoder alheio através da observação, sendo necessário esquecê-lo para imitar outro. Mantê-lo custará PdEs por turno (Poder Temporário) ou dias (critério do Mestre). A potência desta imitação é limitada ao seu próprio nível nesta habilidade e o nível de quem possui o poder original. *Por exemplo: você não conseguirá reproduzir um superpoder de Nível Quatro se seu nível em Imitação for menor que este. Da mesma forma, você não conseguirá executar um superpoder imitado a um nível acima que seu usuário original possui, já que este não lhe pertence naturalmente.*

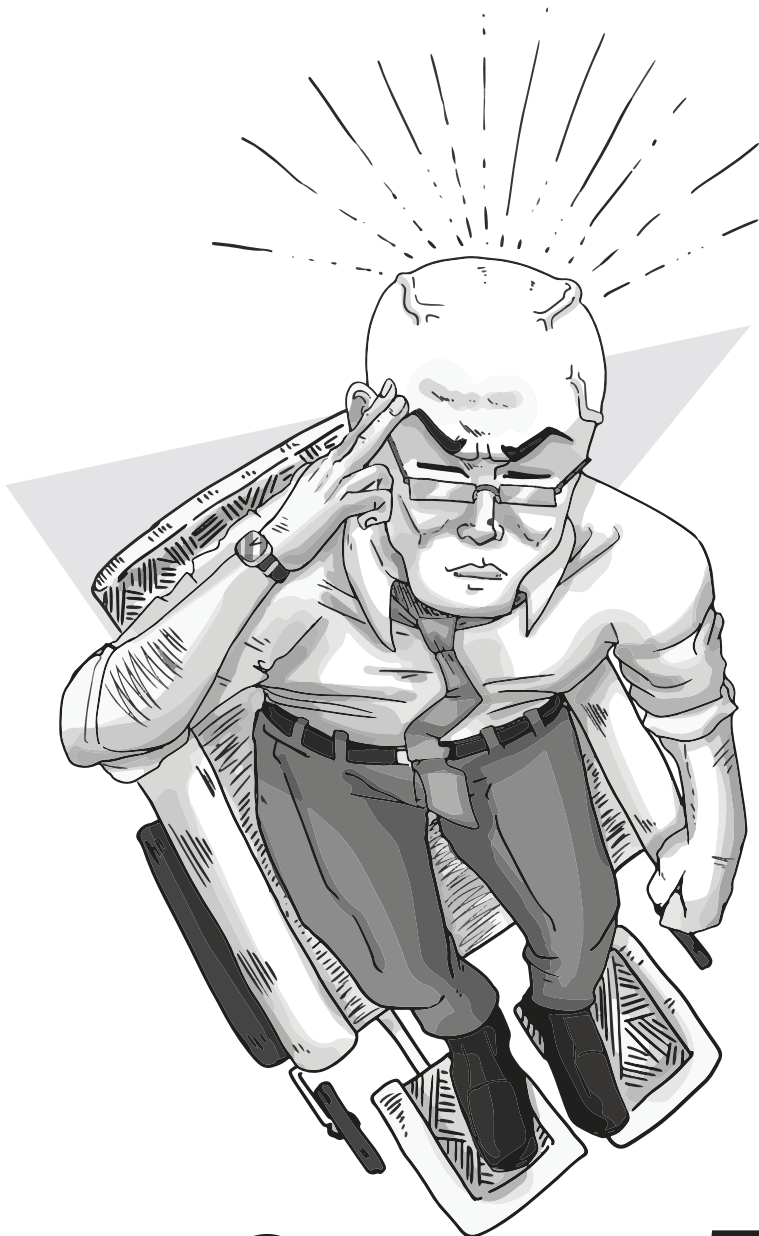
SÓSIA



Seu corpo possibilita manifestar vida temporária a uma cópia exata de você mesmo ao doar PdE a ela por turnos (Poder Temporário) ou dias (critério do Mestre), permitindo que você esteja em dois lugares ao mesmo tempo e, portanto, funciona como um segundo personagem temporário de Jogador. Este sósia, porém, não possui capacidade de executar superpoderes e possui uma penalidade de -4 em todos seus **Atributos** (onde 1 é o menor possível). Evoluir um nível desta habilidade reduzirá esta penalidade em 1 ponto, progressivamente até o Nível Cinco, onde o sósia possuirá exatos mesmos **Atributos** que seu original. *As memórias e informações adquiridas pela cópia são apenas assimiladas quando ela retorna ao personagem de origem. Podem ser feridos ou mortos sem consequências ao usuário e seus corpos desaparecerão sem deixar vestígios, acontecendo o mesmo quando os PdE se extinguem.*



# \* MENTALISMO



## ATRIBUTO PRIMORDIAL



INT

## ARQUIVO

As portas que guardam as mentes alheias estão abertas para você. Naturalmente, você possui alta resistência contra este tipo de superpoder, embora não esteja totalmente imune a alguém mais

## CONTROLE MENTAL



Este superpoder consegue, através da sugestão ou super-exposição de informações, alterar o percurso de ondas cerebrais alheias e direcioná-las ao que você comandar. Seu usuário precisa estar parado e concentrado, precisando manter-se nesta condição uma vez estabelecido o elo de controle da mente com sucesso (Manipulação vs. Resistência Mental do alvo).

## TELEPATIA



Seu cérebro é capaz de se comunicar diretamente com outras mentes, podendo mandar sinais claros de informação até mesmo a longas distâncias (teste de Manipulação). O quão precisa e distante sua mensagem pode chegar a alguém dependerá de seu nível telepático.

## LEITURA DA MENTE



Você consegue acessar não só os pensamentos imediatos do alvo, como também memórias e outras informações que estão arquivadas dentro do cérebro; dependendo do quão evoluído é este poder, você conseguirá obter informações com maior precisão, velocidade e detalhes. Este superpoder utilizará o teste de Criatividade.

## BLOQUEIO DA MENTE



O bloqueio funciona literalmente como um escudo a qualquer outro dos superpoderes telepáticos citados anteriormente dentro desta classe, fortalecendo sua Resistência Mental e aumentando a dificuldade àqueles que tentam acessar sua mente enquanto esta habilidade permanecer ativa.

# \* CONDUÇÃO ENERGÉTICA

## ATRIBUTO PRIMORDIAL



## ARQUIVO

Seu superpoder é alimentado por algum tipo de energia natural, seja **elétrica**, **térmica** ou **radioativa** (deve-se escolher apenas um). Por causa disso, seu corpo é capaz de armazená-la e usá-la para diferentes propósitos, além de ser imune a quaisquer níveis de exposições a ela — algo que seria fatal para uma pessoa comum.

Todos os superpoderes desta classe deverão utilizar o teste de 1d20 + Competência.



## CANALIZAR ENERGIA



Você consegue manipular a energia para direcioná-la para algum alvo, através de suas mãos, olhos ou boca. Esta rajada carregará os efeitos colaterais do tipo energético do qual você possui afinidade. No caso de **térmica**, poderá provocar graus de queimadura ou incêndios; **elétrica**, choques destrutivos e panes; **radioativa**, queimaduras na pele e doenças ou até mutações genéticas.

## ALIMENTAÇÃO ENERGÉTICA\*



Ao se expor ao tipo de energia escolhida na criação de seu personagem, você é capaz de absorvê-la em seu corpo para recuperar seus PdE (mais informações sobre Pontos de Energia em **Sistema de Combate**).

### Nível do poder

### Descrição

Nível Um	Recupera até 1/5 de seus PdE totais.**
Nível Dois	Recupera até 2/5 de seus PdE totais.**
Nível Três	Recupera até 3/5 de seus PdE totais.**
Nível Quatro	Recupera até 4/5 de seus PdE totais.**
Nível Cinco	Recupera todos seus PdE.

\*Este poder não requer gasto de PdE do usuário, já que sua função é justamente recuperá-los; no entanto, aplica-se os mesmos limites de uso de superpoder (uma vez por turno, por categoria de poder). Essa habilidade só funciona quando existe seu tipo de energia disponível; por quantos turnos a energia existirá deverá ser determinado pelo Mestre. Não requer teste de utilização fora de combate, mas deverá usar 1d20 + Competência durante uma luta caso alguém tente impedir de alguma forma seu uso.

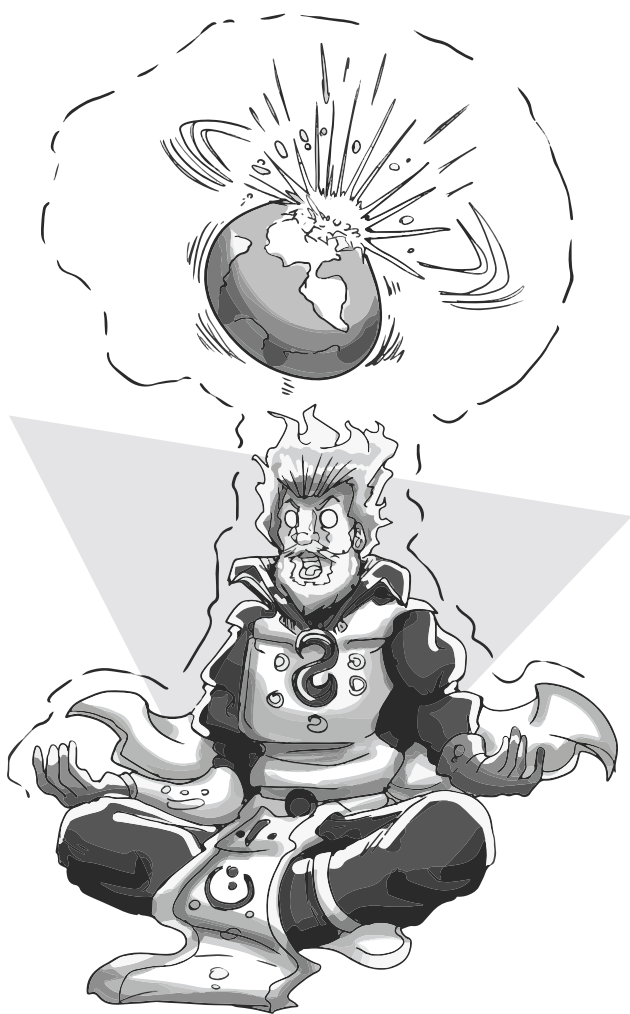
\*\*em caso de números não inteiros, arredondar para cima

## REPELIR ENERGIA



Você é capaz de desviar ondas energéticas **térmicas**, **elétricas** ou **radioativas** (uma por vez) e, com isso, evitar danos a si ou outros, ou causar dano em um alvo.

# \* CLARIVIDÊNCIA



## ATRIBUTO PRIMORDIAL



PER

## ARQUIVO

Os clarividentes são aqueles que possuem o dom de enxergar o futuro, ou por um superpoder natural ou através de algum objeto mágico ou tecnológico. Além disso, têm a capacidade de perceber fenômenos mágicos e de ver através da ilusão criada por eles. Os que conseguem antecipar o que está por vir conseguem, desta forma, manipular o destino e as probabilidades de certos resultados, seja para preparar-se para o que for inevitável ou impedir o que é possível ser evitado.

Todos os superpoderes desta classe, exceto Manipulação das Probabilidades (Sorte), deverão utilizar o teste de 1d20 + Competência.

### PRECOGNIÇÃO



Sua mente consegue navegar pelos fios que controlam o tempo, projetando imagens e sons daquilo que está ainda para acontecer. O quão preciso, detalhado e distante você é capaz de enxergar dependerá de sua habilidade dentro deste poder. Durante uma luta, este poder poderá ser usado como Reação de Esquiva (mais detalhes em **Sistema de Combate**).

### PSICOMETRIA



Este superpoder o torna capaz de regressar à memórias e acontecimentos que pertencem ao passado do local onde você está, assim como identificar assinaturas deixadas por feitiços, magias e ilusões, tal como enxergar objetos ou pessoas em sua real forma. O quão precisa, detalhada e distante é a informação obtida dependerá de seu nível neste poder, bem como aumentarão as chances de desvendar situações mais complexas com sucesso.

### MANIPULAÇÃO DAS PROBABILIDADES



Você consegue de alguma forma “controlar” o acontecimento de eventos aleatórios e, assim, tentar obter vantagem com este resultado ou até repetir situações que não aconteceriam naturalmente. Deve-se utilizar o teste de Sorte sempre que este superpoder for usado, dentro e fora de combate, onde o usuário deverá dizer o que ele pretende fazer. *Por exemplo: seu personagem deseja se safar de um ataque corpo-a-corpo; o teste de Sorte será usado e o resultado obtido será contrastado, neste caso, com o teste de Força feito pelo adversário. No caso de sucesso ou falha, o Mestre deverá narrativamente explicar um acontecimento qualquer que impediu ou não que o inimigo tenha conseguido acertá-lo.*

### LEITURA DA AURA



Permite ao usuário tentar identificar e decodificar, através da percepção da aura, o estado emocional de alguém, assim como a veracidade ou falsidade de informações. Conforme a evolução deste poder, você poderá obter respostas com melhor precisão.

## \* TELECINESE

### ATRIBUTO PRIMORDIAL



### ARQUIVO

Trata-se da capacidade de controlar e mover objetos ou seres vivos sem a necessidade de contato físico direto, através do poder da mente, magia ou por meio de um aparato tecnológico.

Todos os superpoderes desta classe deverão utilizar o teste de 1d20 + Competência.

### COMPRESSÃO



Você consegue exercer enorme pressão para comprimir o espaço ocupado por um objeto ou pessoa, seja parcialmente (em um ponto específico), ou por inteiro. Seus efeitos, especialmente em níveis mais altos, poderão ser enormemente destrutivos e possivelmente irreparáveis.

### LEVITAÇÃO



Através de seus poderes de telecinese, você consegue planar seu próprio corpo e até se movimentar no ar com considerável liberdade, a um custo constante de sua energia (ficar sem energia durante a execução desta habilidade fará com que você despenque em queda livre). Conforme a evolução deste poder, você poderá levitar e locomover com maior velocidade e precisão, onde o Mestre poderá definir através de um Teste de Dificuldade quantos turnos levarão para chegar a um destino escolhido. O uso desta habilidade poderá ter o custo de sua *Iniciativa* em um combate caso você não esteja levitando antes do início de uma luta; uma vez obtido sucesso no teste de Competência, você poderá executar outras ações enquanto estiver levitando, que utilizarão outros testes, por exemplo trocar socos no ar contra um alvo (Força), mas sem utilizar as vantagens do Modificador deste superpoder.

### MANIPULAÇÃO TELECINETICA



Sua mente permite que você manipule objetos inanimados ou seres vivos de diferentes escalas e proporções, podendo suspendê-los no ar ou até aplicar forças gravitacionais para movimentá-los ou atirá-los em direções específicas. O peso e tamanho do alvo determinará a dificuldade do Teste; em um combate, o teste de Competência será contrastado ao resultado da Esquiva ou contra-ataque do alvo.





# \* EXAUSTÃO/RESTAURAÇÃO

## ATRIBUTO PRIMORDIAL



VIG

## ARQUIVO

Suas capacidades corporais permitem que você consiga interagir com a energia vital proveniente de seu próprio ser ou de outros. Todos os superpoderes requerem que o usuário esteja a uma distância próxima de seu alvo e obdecerão uma proporção específica trazida pela tabela no final desta página. Mais informações sobre PdV e PdE em **Sistema de Combate**.

As habilidades desta classe não requerem teste de utilização fora de combate, mas deverão usar 1d20 + Competência caso alguém tente impedir de alguma forma seu uso.



### CLURAR



Você é capaz de usar sua energia para curar ferimentos e, com isso, reduzir ou eliminar penalidades causadas por Estados relacionados a danos físicos, tanto a si quanto a um alvo.

### ENERGIZAR



Esta habilidade permite que você possa, resumidamente, alimentar a energia de outro personagem ao custo de sua própria.

### ABSORVER



Você consegue drenar a vitalidade de outro personagem e se alimentar dela, recuperando seus Pontos de Vida enquanto retirando-os de seu alvo.

### EXAURIR



Você tem a capacidade de absorver energia e de promover cansaço no corpo alheio. Um personagem sem nenhuma energia precisará de alguns turnos ou dias para se recuperar (para mais, veja **Sistema de Combate**).

Nível do poder	Curar	Energizar	Absorver	Exaurir
Nível Um	+5 PdV (alvo)	+5 PdE (alvo)	-5 PdV (alvo) +5 PdV (usuário)	-5 PdE (alvo) +5 PdE (usuário)
Nível Dois	+10 PdV (alvo)	+10 PdE (alvo)	-10 PdV (alvo) +5 PdV (usuário)	-10 PdE (alvo) +5 PdE (usuário)
Nível Três	+15 PdV (alvo)	+15 PdE (alvo)	-15 PdV (alvo) +10 PdV (usuário)	-15 PdE (alvo) +10 PdE (usuário)
Nível Quatro	+20 PdV (alvo)	+20 PdE (alvo)	-20 PdV (alvo) +15 PdV (usuário)	-20 PdE (alvo) +15 PdE (usuário)
Nível Cinco	+30 PdV (alvo)	+30 PdE (alvo)	-30 PdV (alvo) +20 PdV (usuário)	-30 PdE (alvo) +20 PdE (usuário)

# \* MATERIALIZAÇÃO

## ATRIBUTO PRIMORDIAL



## ARQUIVO

Seu controle físico permite alterar a composição dos próprios átomos que compõem seu corpo e outros objetos à sua volta, alterando diferentes propriedades e as características de como eles interagem com o ambiente.

Todos os superpoderes desta classe utilizam o teste de Competência e são da categoria **Ativos**, possuindo uma particularidade: como todos envolvem algum tipo de transformação ou modificação corpórea, terão um custo adicional de 10 PdE para que sejam “desativados” dentro e fora de combate.



## TRANSLUCÊNCIA



Você consegue alterar o material de seu corpo e de suas roupas, tornando-se uma substância transparente. Conforme a evolução deste poder, você se tornará progressivamente mais difícil de ser visto até estar completamente invisível. Você poderá ainda ser detectado através da emissão de sons ou cheiro.

## ALTERAÇÃO DA DENSIDADE



Seu corpo se torna intangível a obstáculos físicos como paredes e outros objetos, além de também poder se tornar mais leve que o ar ou mais pesado que a água. Os limites e a dificuldade para realizar ações que dependam deste poder serão, naturalmente, administradas pelo Mestre.

## MAXIMIZAR/MINIATURIZAR



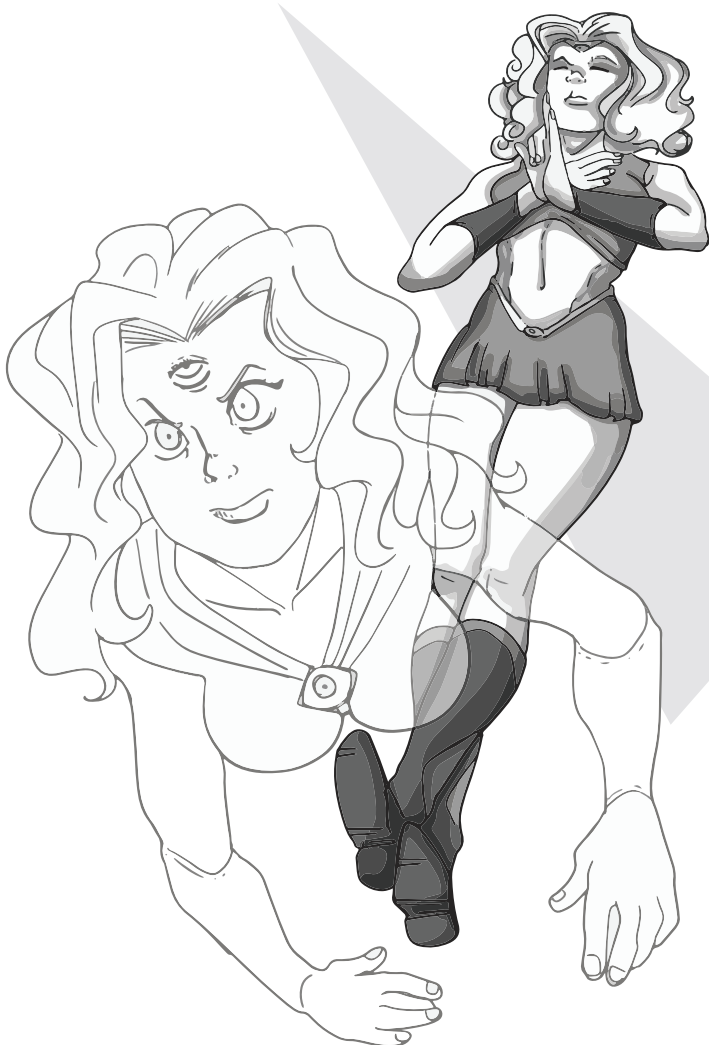
Suas capacidades permitem que você possa alterar a escala de seu corpo, desde rivalizar arranha-céus, bem como se tornar tão pequeno como um inseto. O nível de seu superpoder limitará o quão pequeno ou grande você pode se tornar. *Esta habilidade deverá ser discutida com o Mestre para que seja devidamente definida e balanceada dentro da aventura proposta.*

## DESINTEGRAR/REINTEGRAR



Você é capaz de destruir e reconstituir as moléculas que formam seu alvo (pessoas ou objetos) quase que num piscar de olhos, incluindo seu próprio corpo para mover-se de um ponto a outro instantaneamente. Cada objeto ou ser vivo deverá ser separadamente transportado, portanto acumulando o custo de 10 PdE por alvo (Poder Ativo). Evoluir esta habilidade, além de potencializar sua aplicação, permitirá transferir o alvo a distâncias maiores; falhas obtidas na performance deste superpoder poderão ter consequências catastróficas e potencialmente irreparáveis.

# \* PROJEÇÃO ASTRAL



## ATRIBUTO PRIMORDIAL



HAB

## ARQUIVO

Personagens que possuem este conhecimento ou habilidade (seja através da magia ou biologia) integram o grupo dos que interagem diretamente com a alma, sendo capazes de manipular sua própria ou a de outros para diferentes propósitos.

## VIAGEM ASTRAL



Você consegue deixar sua existência corporal temporariamente e planar em sua forma astral (teste de Competência), estando invisível àqueles que não possuem capacidade de detectá-lo. A gama de ações que seu corpo pode realizar durante o uso deste superpoder dependerá de seu nível nesta habilidade.

Nível do poder	Descrição
Nível Um	Corpo imóvel (equivalente a <i>Transe</i> ).
Nível Dois	Corpo imóvel, mas capaz de se comunicar.
Nível Três	Consegue se mover com dificuldade.
Nível Quatro	Consegue executar ações básicas.
Nível Cinco	Consegue agir plenamente.

## APANHAR ALMA



Você é capaz de capturar a alma de uma entidade morta. É necessário que o personagem faça um teste de Criatividade para identificar a presença e localização exata de um alvo. Uma vez em sua posse e de acordo com seu nível neste superpoder, você é capaz de utilizar diferentes capacidades oferecidas pelo dono original da alma (desde memórias até superpoderes, se existirem). Uma vez capturada, a alma é usada e será libertada após o uso deste superpoder, não podendo ser acessada novamente já que ela terá sido dispersa para outro plano espiritual.

Nível do poder	Descrição
Nível Um	Acesso à memória de um evento importante.
Nível Dois	Acesso às memórias de até três eventos importantes.
Nível Três	Usar um superpoder de Nível Um (se aplicável).
Nível Quatro	Usar um superpoder de até Nível Três (se aplicável).
Nível Cinco	Usar um superpoder de até Nível Cinco (se aplicável).

## POSSESSÃO



Ao invadir o corpo de um alvo (Competência vs. Resistência Mental), você conseguirá utilizá-lo para realizar ações físicas e, inclusive, usar seus superpoderes. Quaisquer Estados que afetem a psique do alvo serão transferidos ao seu próprio corpo enquanto esta conexão existir (no caso da morte de sua vítima, seu personagem também morrerá por perder a conexão com o mundo físico). A potência dos superpoderes é limitada ao seu próprio nível nesta habilidade e o nível de quem possui o poder original. *Por exemplo: você não conseguirá reproduzir um superpoder de Nível Quatro se seu nível em Possessão for menor que este. Da mesma forma, você não conseguirá executar um superpoder imitado a um nível acima que seu usuário original possui, já que este não lhe pertence naturalmente.*

## ATRIBUTO PRIMORDIAL



## ARQUIVO

Alquimistas são os que possuem a capacidade de combinar a matéria na fabricação de substâncias poderosas, com variados efeitos e funções. Isso é possível graças a uma fórmula ou metodologia secreta de produção.

Os poderes desta classe utilizam o teste de Competência; são todos da categoria **Ativos** e funcionam instantaneamente, portanto não é possível criá-los como itens consumíveis e/ou armazenáveis.



## ELIXIR



Substância líquida poderosa, envasilhada ou em frascos, utilizada para fins curativos que afetam diretamente os PdV do alvo que consumir seu conteúdo. Além disso, elixires possuem propriedades medicinais que poderão remover efeitos negativos (**Envenenado**, **Doente**, **Transe**) conforme este poder é evoluído. Este poder não requer teste de utilização fora de combate, mas deverá usar 1d20 + Competência durante uma luta caso alguém tente impedir de alguma forma seu uso.

Nível do poder	Descrição
Nível Um	Recupera 10 PdV.
Nível Dois	Recupera 20 PdV e remove <b>Envenenado</b> .
Nível Três	Recupera 30 PdV.
Nível Quatro	Recupera 40 PdV e remove <b>Doente</b> .
Nível Cinco	Recupera 50 PdV e remove <b>Transe</b> .

\*O tempo de duração do efeito durante o combate é medido em turnos e, fora do combate, em horas. Cada nível neste superpoder aumentará 1 turno/hora de duração.

## POÇÃO DE INVISIBILIDADE\*



Uma poção que torna invisível aquele que a consumir, podendo ser dada a outros personagens. O alvo se tornará completamente imperceptível aos olhos de outros ao seu redor, não ocultando cheiro, voz ou barulhos causados por movimento.

## RUNA DO CHARME\*



A runa do charme serve para manipular um alvo temporariamente, fazendo com que o personagem fique em **Transe** pela duração de seu efeito. A runa é ativada através do gesto de um desenho ou escrita no ar.

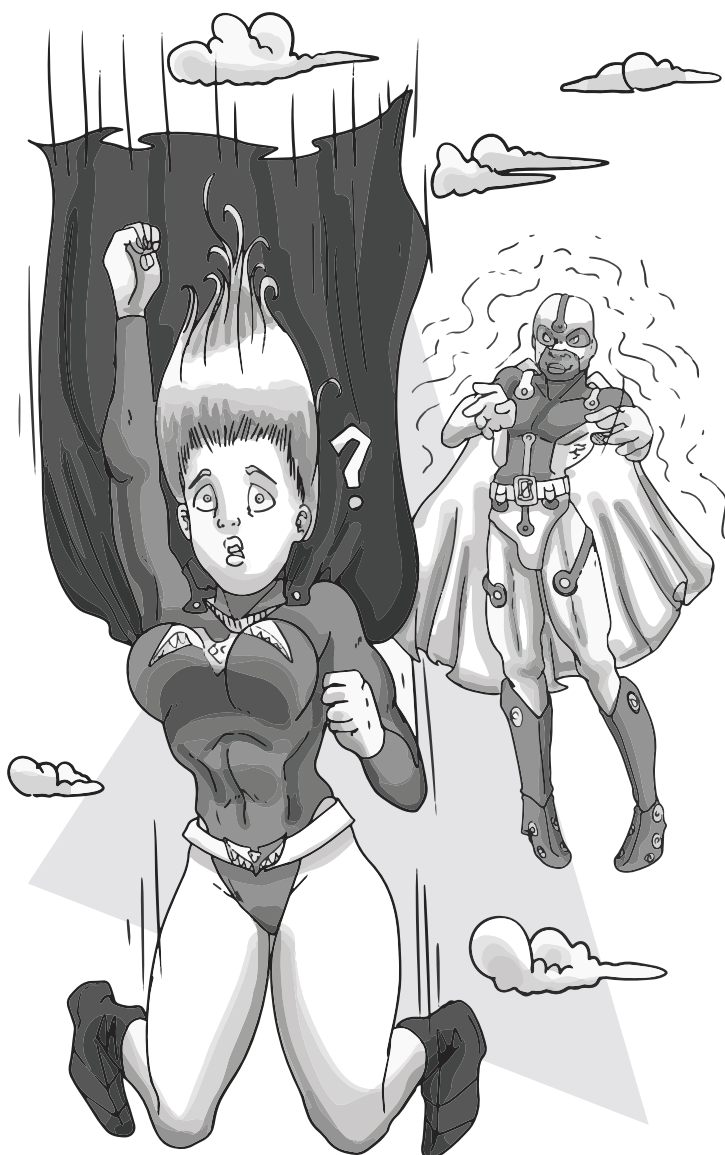
## CRISTAL EXPLOSIVO



Através de uma química mágica, você cria um cristal que poderá explodir ao contato físico à superfície de um objeto. A partir do Nível Três deste superpoder, o usuário poderá controlar quando a explosão é acionada, contanto que o cristal esteja próximo ao usuário (em uma mesma sala ou ambiente, definido pelo Mestre). O raio e potência da explosão dependerá do nível do superpoder.



## \* ANULAÇÃO



### ZONA DE NULIFICAÇÃO



Um campo de energia é criado onde os que estão dentro de sua ação não poderão utilizar nenhum superpoder (em termos narrativos, dentro de uma mesma sala ou com a distância incidindo em uma progressiva maior dificuldade, a critério do Mestre), tornando-se basicamente uma pessoa comum. A quantidade máxima de alvos afetados por esta habilidade dependerá exclusivamente de seu nível – Nível Um equivale a um alvo, Nível Dois a dois, e assim sucessivamente. Dentro ou fora de um combate, o usuário deverá usar 1d20 + Competência caso alguém tente impedir ou interromper de alguma forma seu uso, este que usará um teste de Sobrevivência para resistir ao seu efeito.

### ATRIBUTO PRIMORDIAL



DOM

### ARQUIVO

Seu superpoder visa impossibilitar outros poderes de serem usados ou resistir ao efeito deles. Esta habilidade pode estar ligada a uma capacidade biológica ou através de algum objeto mágico ou tecnológico em sua posse.

### OBSTRUÇÃO



Você é capaz de impedir que um poder seja manifestado a partir de sua origem. Em termos de jogo, você deverá utilizar um teste de Competência para tentar parar o teste realizado pelo superpoder do alvo; no caso de sucesso, é como se a ação feita pela vítima da Obstrução fosse negada ou não tivesse acontecido, ainda que os PdE utilizados sejam gastos. Você só poderá obstruir um super-poder de nível igual ou menor que seu nível neste super-poder.

### ESCLUDO



Seu corpo consegue envolver-se em uma aura que funciona como um escudo, este com objetivo de resistir ao dano (Resistência Física) ou efeito (Resistência Mental) causado exclusivamente por superpoderes. Você deve utilizar um teste de Competência caso alguém tente impedir de alguma forma seu uso.

## \* EQUIPAMENTO TECNOLÓGICO OU MÁGICO

### ATRIBUTO PRIMORDIAL



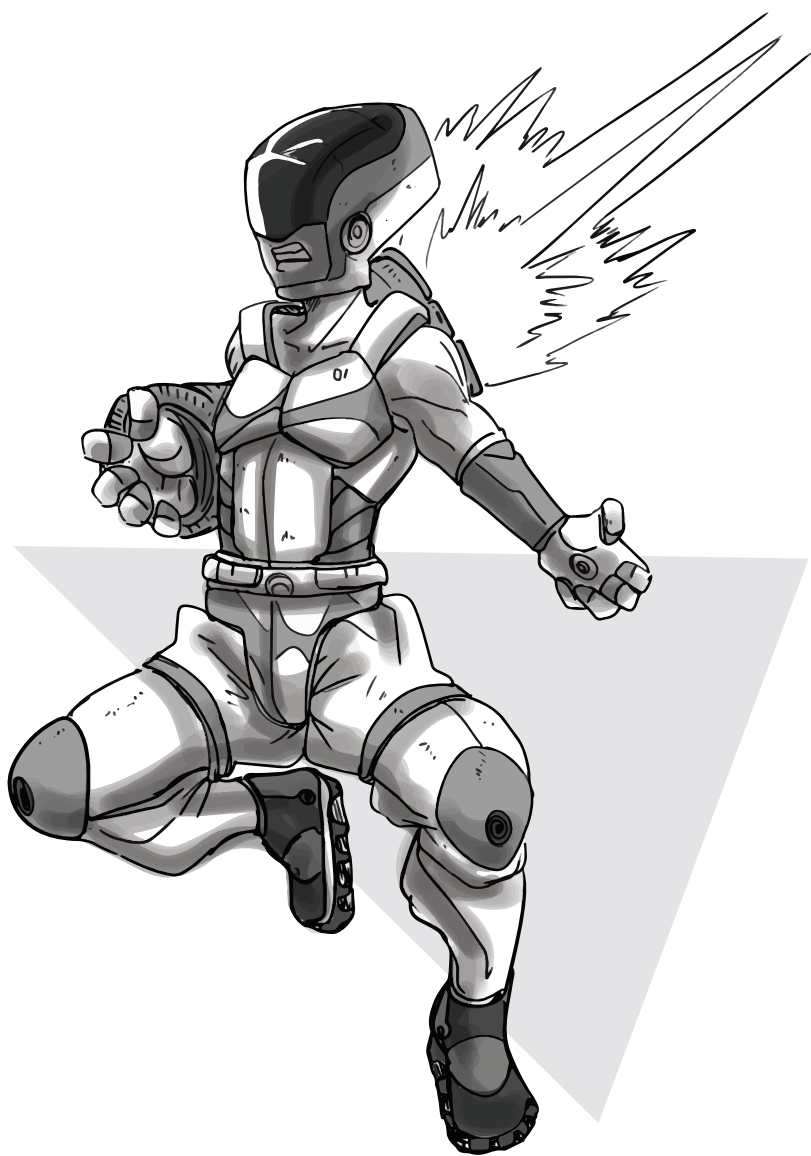
DEPENDENTE DA CLASSE INICIAL ESCOLHIDA

### ARQUIVO

Seu superpoder está diretamente conectado a um tipo de item ou equipamento de origem tecnológica ou mágica, podendo ser uma arma, um acessório, uma armadura, etc.

Por conta dessa dependência, você poderá escolher uma dentre as dezenove classes para funcionar como sua Classe Inicial, e dentro dela dois superpoderes de Nível Um. Você poderá evoluir ou aprender outros superpoderes seguindo a mesma lógica já apresentada, no entanto estes estarão presos ao seu item escolhido, e não ao personagem.

No caso do Mestre propor uma campanha onde os personagens dos Jogadores começarão em um patamar mais alto de poder, providenciando Pontos de Experiência extras para a compra de mais poderes, os Jogadores desta classe terão o dobro de pontos para compensar suas desvantagens.



A criação deste item ou equipamento deverá ser feita juntamente ao Mestre para garantir que o Jogador possua um objeto que, além de atender às necessidades do jogo, seja balanceado em relação ao grupo, e que ao mesmo tempo traga algum tipo de dificuldade para seu usuário. Utilize a sessão **Itens & Equipamentos** deste livro para basear características e outras mecânicas que envolvam este tipo de peça do jogo.

Caso seu item ou equipamento seja destruído, você talvez possa encontrar maneiras de consertá-lo. Em piores cenários, onde ele foi perdido ou roubado, ele poderá ser utilizado por outra pessoa até que você consiga recuperá-lo, com possíveis penalidades pela falta de familiaridade.

Falaremos a seguir sobre a **Origem do Personagem**; se esta classe for sua escolha, se atente a explicar como você adquiriu ou construiu este item.

## ORIGEM DO PERSONAGEM

Em determinados contextos — seja de criação própria do Mestre ou advindos de um universo ficcional já existente — a escolha da **Classe de Superpoder** poderá necessitar uma justificativa ou, em outras palavras, a **Origem do Personagem** e sua narrativa inicial antes do começo da aventura.

Quanto melhor elaborada e estruturada a conexão entre sua Origem e seu superpoder for, melhor serão as chances e oportunidades para que você desenvolva situações dentro da campanha que farão sentido ao seu histórico, dando ferramentas para que o Mestre trabalhe a aventura dentro dos interesses, capacidades e possibilidades narrativas de seu personagem.

### \* MUTAÇÃO

Seja através de sua própria biologia ou por meio de algum acidente genético, seu corpo sofreu mudanças que lhe forneceram capacidades sobre-humanas.

### ◉ LIMITAÇÃO SUPERPODEROSA

Você sofreu algum tipo de acidente terrível que destruiu partes importantes de seu corpo e, como efeito colateral de sua condição, recebeu poderes. Talvez tenha parte de seu corpo substituído por prótese robótica, talvez foi curado por um micro-organismo co-dependente, ou, quem sabe, uma substância química tenha tornado seus sentidos aguçados.

### \* MILAGRE DA ROBÓTICA

Sua criação e consciência é parte de um acidente tecnológico na criação de uma inteligência artificial.

O Mestre poderá permitir que os Jogadores formem um grupo ou que seu personagem faça parte de uma equipe de heróis ou vilões que trabalham juntos e seguem (ou não) algum tipo de conduta. Se este for o caso, converse com os outros Jogadores e inclua em suas Origens o que motivou a criação deste grupo. Mais informações para o Mestre em **A Campanha**.

A seguir, trouxemos apenas alguns exemplos de origens que são comumente encontradas no universo de super-heróis e vilões. Note que praticamente nenhuma delas limita a direção de sua **Classe de Superpoder**, mas naturalmente se encaixam em algumas opções. Você encontrará espaço para escrever sua Origem em sua **Ficha de Personagem**.

### ◉ ALIENÍGENA

A origem deste poder é vinda de um sistema planetário distante da Terra ou de uma dimensão paralela.

### \* RITUAL ESPIRITUAL

Seu contato com o plano astral lhe forneceu conhecimento e superpoderes através de encantamentos performados por entidades mágicas.

### ◉ HERANÇA MÍTICA

Você faz parte de uma árvore genealógica divina ou diabólica, onde seu sangue concentra habilidades sobrenaturais.

### \* TRAUMA PSICOLÓGICO

Uma experiência traumática alterou sua perspectiva diante da vida, ao mesmo passo que lhe permitiu acesso ao seu potencial oculto, fazendo você desenvolver um superpoder.

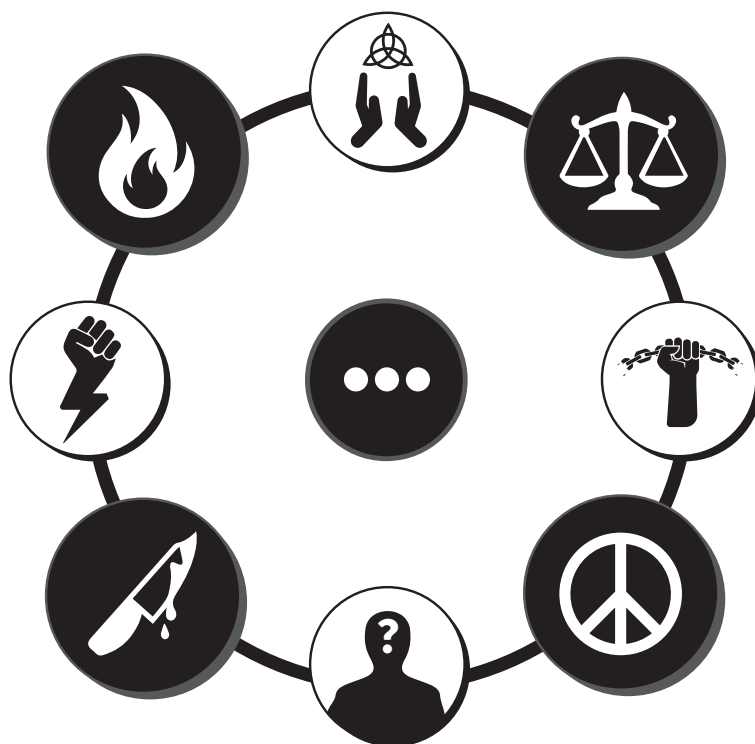
Outra importante informação durante a construção de sua Origem é sua **Condição Financeira**. Essencialmente, ela representa o patamar em que seu personagem está na sociedade e, portanto, o acesso que ele terá a ferramentas ou facilidades para atividades cotidianas dentro da aventura. Neste módulo, utilizaremos a equação *Domínio + o resultado do lançamento do dado de vinte lados (d20)*.

DOM + d20	Descrição
2 a 14	Classe baixa, vive de aluguel, com poucas opções de roupas, usa transporte público e tem acesso limitado a apenas uma arma ou equipamento.
15 a 24	Classe média, é dono de uma casa simples no subúrbio, tem uma moto ou carro popular e acesso a compra de armas e equipamentos baratos.
25 a 29	Classe média alta, possui um apartamento ou casa de classe média, tem um meio de transporte personalizado e um esconderijo.
30 a 34	Rico, você vive em uma mansão, possui um meio de transporte aéreo e alguns terrestres personalizados, um esconderijo mais seguro e melhor equipado e talvez seja dono de algum tipo de negócio (restaurante, loja, mercado, pequeno escritório).
35+	Bilionário, dono de diversas propriedades de luxo em diferentes lugares do planeta; esconderijo de alta segurança com diversos acessos, veículos que desejar, além de uma empresa ou investimento de alto rendimento e importância.

## O CAMINHO

Existem pessoas que são motivadas por seu senso de justiça, outras que querem devolver o mal que lhes foi feito. Alguns procuram uma vida pacífica, enquanto outros apenas desejam ver o mundo pegar fogo. A linha que diferencia o super-herói do vilão nem sempre é clara; existem aqueles que transitam entre o bem e o mal, a moralidade e a imoralidade, os incorruptíveis e os que fazem aquilo que for preciso, sem medir consequências.

A escolha do **Caminho** do personagem indicará sua índole, esta que pode também estar ligada diretamente à sua **Origem**. Ela ajudará a definir a personalidade e as possibilidades de ações e interpretações que você terá. Certas atitudes que são contrárias ao seu caminho necessitarão de justificativa, enquanto falhas em manter esta linha poderão causar penalidades ao seu personagem, ou uma mudança de caráter e, conseqüentemente, do Caminho escolhido (evento este que deve ser gerido pelo Mestre).



Na **Ficha de Personagem** você encontrará um espaço com nove contadores para seu Caminho. Se o marcador estiver nos números negativos, seu personagem será penalizado com o valor obtido no marcador em alguns testes que envolvem ações morais, por você estar desviando de sua conduta. Na pontuação zero, nenhuma penalidade ou bônus será aplicado. Já entre os pontos positivos, seu personagem receberá bônus com o valor obtido no marcador nos mesmos tipos de testes citados anteriormente.



### CAMINHO DA INDIFERENÇA



A **Indiferença** é um caminho especial\* que separa seu personagem de qualquer outra linha moral que define caráter. Eventos que naturalmente provocariam respostas e estímulos às pessoas comuns não possuem efeito em sua psique. Seu espírito está conectado à autopreservação e ao afastamento de dilemas e problemas vistos como de natureza “humana”.

*\*O CAMINHO DA INDIFERENÇA NÃO É RECOMENDADO PARA JOGADORES INICIANTE, POR TORNAR A INTERPRETAÇÃO DO PERSONAGEM MAIS COMPLEXA E, CONSEQUENTEMENTE, MAIS DIFÍCIL DE SER RECOMPENSADA.*





### CAMINHO DA JUSTIÇA

Os que andam pelo **Caminho da Justiça** estão conectados à prática do bem coletivo. Procuram ser representantes da lei e da ordem, sempre se colocando na posição de defensores dos mais fracos. Esse caminho é alimentado pela  **piedade, honra e solidariedade**. O ódio, crueldade e irresponsabilidade costumam conduzir a atitudes injustas e, como consequência, afastam o personagem deste caminho.



### CAMINHO DA VINGANÇA

Os que são movidos pelo **Caminho da Vingança** geralmente são seres extremamente passionais. Sua tragédia pessoal moldou sua percepção de mundo, por isso esta trilha é, sem dúvidas, a que mais depende de sua Origem. O **ímpeto**, o **ressentimento** e a **hostilidade** fazem parte natural desse caminho, enquanto o perdão, a compreensão e retratação são atitudes que devem ser mantidas longe.



### CAMINHO DA LIBERDADE

O **Caminho da Liberdade** é a escolha daqueles que acreditam que a beleza do mundo está na personalidade de cada um, na capacidade que os indivíduos têm de evoluir enquanto vivem. Se comovem com o abuso de poder e não medem esforços para lutar contra uma tirania. Essa linha é alimentada pela **independência, balanceamento e autocontrole**. A censura, humilhação e a intolerância são atitudes inconcebíveis em seu mundo, e qualquer maneira de restringir a liberdade de outros é abdicar deste caminho.



### CAMINHO DO PODER

Os seguidores do **Caminho do Poder** são aqueles que buscam desafios cada vez maiores e a constante superação. São extremamente competitivos e buscam a eficiência máxima de todos, muitas vezes não tolerando incompetência e o medo do fracasso. Buscam estar no papel exemplar, onde servem de inspiração para seus aliados e buscam intimidar os inimigos. Procuram a **liderança, a supremacia e o progresso**, enquanto fogem da subordinação, depreciação e do altruísmo.



### CAMINHO DA PAZ

O **Caminho da Paz** é marcado pela resolução dos conflitos interiores e exteriores do personagem. Quem caminha nessa direção, costuma estar disposto a resistir provocações e minimizar os danos causados por disputas, procurando o máximo em alternativas antes de recorrer a qualquer atitude que impacte a vida de outros negativamente. Esta estrada é enriquecida pela **submissão, paciência e humildade**. A violência, a competitividade e a exigência tornam a paz difícil de ser alcançada.



### CAMINHO DO CAOS

O **Caminho do Caos** pertence àqueles que desejam esgotar todas as possibilidades de se chegar a um objetivo e constantemente extrapolar limites. Podem ser insistentes, mas nunca repetitivos: buscam sempre agir de uma nova forma para descobrir possíveis resultados diferentes e inesperados. Valores que nutrem este caminho são a **evolução, a combinação e a variação**, enquanto a segurança, a passividade e a estabilidade distanciam-no desta trilha.



### CAMINHO DA RAZÃO

Os personagens que se alinham ao **Caminho da Razão** possuem grande afinidade com valores naturais e virtudes intelectuais. Estão inclinados a proteger o conhecimento e os meios para atingi-lo, se distanciando o máximo possível de decisões guiadas pela emoção. A **prudência, a coerência e a honestidade** auxiliam a guiar o personagem nesse caminho. A ignorância, hipocrisia e pressa envenenam essa busca.



### CAMINHO DA FÉ

O **Caminho da Fé** apoia-se nas tradições e nos meios de resgatar e permear algum tipo de sabedoria ancestral. Sua vida é dedicada ao culto de alguma divindade e, por isso, você procura seguir os preceitos de algum tipo de ordem religiosa. A **confiança, a veneração e a servidão** lhe aproximam de seu objetivo, enquanto a dúvida, flexibilidade e heresia condenam seu caminho.

## FÍSICO E GÊNERO

A essa altura você já deve ter uma boa representação mental de como seu avatar se parece fisicamente, desde a cor e estilo de seu cabelo, o tom de sua pele, como são seus olhos, se você possui cicatrizes ou tatuagens e qualquer outro apetrecho cosmético, bem como sua escolha de gênero. E claro, principalmente, como será seu “uniforme” — seja seu ofício combater o crime ou fazer parte dele.

Na **Ficha de Personagem** você encontrará um espaço dedicado à sua descrição física. Ela ajudará você a se apresentar ao resto do grupo de Jogadores e ao Mestre, para que todos possam compartilhar de uma versão mais aproximada de como você é fisicamente dentro do jogo.

É importante ressaltar que esta descrição e a escolha de gênero deve ser menos relevante do que o resto que compõe seu personagem. A ideia é torná-lo tão único quanto nós mesmos na vida real somos em relação a outras pessoas, mas apenas com o objetivo de enriquecer seu avatar com mais detalhes.

*EXISTIRÃO PROPOSTAS MAIS REALISTAS E MENOS CÔMICAS ONDE SEU PERSONAGEM NÃO NECESSARIAMENTE PRECISARÁ VESTIR ROUPAS JUSTAS E BRILHANTES E ONDE A SERVENTIA DE SEU CINTO SERÁ APENAS SEGURAR SUAS CALÇAS E DA CAPA ATRAPALHAR SUA VISÃO. ATÉ MESMO A ESCOLHA DA COR DE SUA VESTIMENTA PODERÁ IMPACTAR O QUÃO VISÍVEL OU RECONHECÍVEL VOCÊ É. O MESTRE DEVERÁ APRESENTAR SUA PROPOSTA ANTERIORMENTE À CRIAÇÃO DOS PERSONAGENS PARA QUE TODOS SAIBAM DAS CONSEQUÊNCIAS DESTAS DECISÕES.*

Ser o arquétipo clássico de um personagem de quadrinhos, o (a) alto(a) e musculoso(a), dependerá exclusivamente de sua pontuação em Vigor. Dessa forma, personagens que focam neste Atributo, talvez por conta de sua **Classe de Superpoder**, naturalmente são dotados de grandes portes atléticos, enquanto outros não precisam se preocupar tanto com isso. Tendo dito isso, Jogadores poderão optar por personagens cujo visual fuja desta obviedade. Além disso, caberá ao Mestre definir, dentro de uma média comparativa entre o Vigor dos personagens que estão na mesa o quanto estes poderão ser ou não fisicamente mais atrativos ou de aparência “saudável”.

O Mestre poderá utilizar algumas das características físicas e peculiaridades visuais de seu personagem como alguma ferramenta de desenvolvimento de narrativa se for propício que assim seja, mas a chave para construir um personagem denso e mais interessante está muito mais ligado à sua maneira de pensar e agir, e a como você decide usar os recursos que lhe cabem ou que lhe aparecem.

## IDENTIDADE SECRETA

Agora que você já conhece seu personagem mais intimamente, é preciso pensar em um dos aspectos mais importantes sobre sua ficha, este que terá profundos impactos em sua atuação e na condução de seu personagem durante a aventura: a **Identidade Secreta**, ou em outras palavras, se a vida rotineira de seu personagem deve ou não ser mantida em segredo.

Vale ressaltar que nem toda campanha propõe um universo onde saber a identidade “real” de seu personagem é uma informação relevante ou não. Porém, caso assim seja, é preciso que o Jogador esteja ciente durante a criação de seu avatar em relação ao possível impacto dessa descoberta nas relações que ele terá com outras peças da história.

Revelar sua identidade a alguém propositalmente é um ato arriscado, mas que poderá trazer alguns benefícios ao seu personagem: desde aprofundar relações e ganhar a confiança de algum indivíduo ou até quem sabe de um grupo e, com isso, obter acesso a recursos que antes não estavam disponíveis. Por outro lado, revelar-se acidentalmente a alguém mal-intencionado pode ter consequências graves e, em muitos casos, irreversíveis ao personagem e àqueles próximos a ele.

Sua identidade como herói ou vilão pode ser guardada de diferentes formas; muitas delas estão relacionadas primariamente à sua **Classe de Superpoder**, já que esta pode oferecer algum caminho ou limitação a como isso será feito: desde a clássica máscara e modulador de voz, assim como infiltrar-se como um membro inofensivo e comum da sociedade, através de uma camada biológica de disfarce.

*SE SUA ESCOLHA FOR A CRIAÇÃO DE UM ALTER EGO (UMA VERSÃO ALTERNATIVA DE SI), AGORA É A HORA DE CONSTRUIR ESTA FIGURA - COMO ELA SE PORTARÁ DIANTE DA SOCIEDADE, SE VOCÊ POSSUI UM OUTRO NOME E O QUE VOCÊ COSTUMA CONTAR SOBRE SI MESMO ÀQUELES QUE VOCÊ ESCONDE SUA VERDADEIRA VIDA. MANTER A COERÊNCIA E A CONTINUIDADE DE SUA ATUAÇÃO É IMPRESCINDÍVEL PARA QUE SUA IDENTIDADE SECRETA ESTEJA SEGURA.*

Existirão campanhas onde certos clichês poderão ser tolerados pelo Mestre, como usar um par de óculos de grau e trabalhar no escritório de um jornal local ser esforço suficiente para não levantar qualquer suspeita sobre ser alguém superpoderoso; porém, existirão contextos onde seu personagem terá que ser proativo e encontrar soluções legítimas para proteger e manter sua verdadeira identidade em segredo. Este problema será sobretudo difícil de contornar por personagens que possuem o ponto-fraco **Incapacidade de Disfarce**.

# ITENS & EQUIPAMENTOS

Na vida real, podemos encontrar objetos de diferentes proporções, propriedades, funções e valores por toda a parte. Em um jogo de RPG, este tipo de interação não é diferente, porém devem obedecer ao senso comum da aventura; dependendo do cenário e universo proposto para a campanha, certos recursos poderão não ter exatamente o mesmo uso daquilo que é esperado ou até poderão ser de raro encontro.

É especialmente importante entender que itens não “cairão do céu”, especialmente aqueles que serão convenientemente úteis para uma determinada situação. No entanto, a própria criatividade dos Jogadores diante dos cenários descritos pelo Mestre também faz parte dessa atividade e deve ser recompensada de alguma forma. Por isso, o Mestre poderá pedir a eles que façam algum tipo de teste para identificarem objetos a sua volta baseados em sua Percepção.

*NA FICHA DE PERSONAGEM VOCÊ ENCONTRARÁ UM ESPAÇO DEDICADO À ANOTAÇÃO DE ITENS E EQUIPAMENTOS CARREGADOS, ALÉM DOS RESPECTIVOS CAMPOS PARA QUANTIDADE E DESCRIÇÃO DOS MESMOS.*

Neste módulo em especial, escolhemos ignorar conceitos do **Sistema O&C** como *Peso* e *Capacidade*, já que dificilmente este tipo de questionamento é feito em aventuras dessa temática. Tendo dito isso, o Mestre deverá limitar a quantidade de objetos que um personagem pode obter, bem como o que faz sentido ser possível carregar. Caso você deseje construir uma campanha com moldes mais realistas, recomendamos a leitura deste mesmo capítulo no livro base **Tome of Order & Chaos**.

A **Condição Financeira** já apresentada na **Origem** será utilizada pelo Mestre para definir os tipos de equipamento e armas que estão disponíveis ao seu personagem, descartando, portanto, a necessidade de calcular um valor monetário específico. Ainda que nem todos possuam acesso aos mesmos recursos, o Mestre deverá certificar-se de ser justo e balanceado o máximo possível.

Por exemplo: um personagem que obteve entre 2 e 14 no teste de **Condição Financeira** dependerá muito mais do que ele possui para sobreviver materialmente do que alguém que está entre 25 e 29 — este que, dentro de um limite aceitável, consegue suportar a perda de alguns bens ou equipamentos e conseguir restituí-los, embora possua dificuldade de se recuperar de uma segunda crise financeira, diferente do que seria alguém com uma pontuação acima de 30.

## ITENS MÁGICOS/TECNOLÓGICOS

Os itens mágicos ou tecnológicos, conhecidos também como relíquias, tesouros ou artefatos, são uma peça importante de uma aventura. É interessante, embora não um pré-requisito, que toda campanha possua pelo menos um destes em algum momento de sua trajetória. Personagens que viajam a outros planetas, adentram ruínas antigas ou laboratórios secretos do governo podem, por exemplo, entrar em contato com algum objeto de extremo valor ou importância para alguém.

Itens mágicos ou tecnológicos deverão ser raros ou de difícil obtenção, já que têm o potencial de desbalancear o jogo e perder seu efeito surpresa. Falaremos novamente sobre o valor destes em **Recompensas & Experiência** do capítulo **A Campanha**.

Como descrevemos na **Origem** do personagem, seu superpoder poderá estar ligado diretamente à existência, posse e manutenção de um item mágico ou tecnológico. Durante a criação de seu personagem, é importante que este objeto esteja representado no espaço indicado na **Ficha de Personagem** e que a descrição de sua funcionalidade, aparência e tamanho seja feita, bem como qualquer informação relevante de seu uso.

Caso o item mágico ou tecnológico em questão se encaixe nos moldes de algum tipo de arma, como uma espada, ou um equipamento de defesa tal qual um escudo ou armadura, certifique-se de acompanhar a leitura da página seguinte.

*LEMBRANDO QUE UM SER SUPERPODEROSO QUE SABE USAR HABILMENTE UM OBJETO COMUM JÁ SE APOIA EM SEU EXÍMIO TALENTO. ESTAMOS FALANDO DE ITENS MÁGICOS QUE TRAZEM UM DIFERENCIAL OU UMA PROPRIEDADE QUE VAI ALÉM DO MATERIAL DE QUE SÃO FEITOS OU DE SEU USO PRESCRITO. EM OUTRAS PALAVRAS, PRECISA-SE CARACTERIZAR UM SUPERPODER A PARTIR DESTA ITEM ESPECIAL.*

É interessante que seu personagem tenha conhecimento suficiente para consertar seu próprio equipamento caso este seja destruído de alguma forma. O reparo pode ser por conta própria ou através de algum contato que possui habilidade para tal; detalhes sobre a dificuldade e resultado da tentativa de realizar estes feitos ficará sob critério do Mestre.

Em caso de roubo ou perda do item, seu novo dono e usuário poderá ter acesso aos superpoderes vinculados enquanto estiver sob posse do mesmo. Falha em recuperá-lo poderá significar o fim de um personagem ou a criação de outro item.

## ARMAS & EQUIPAMENTOS

**Armas & Equipamentos** podem equalizar personagens superpoderosos àqueles que não possuem habilidades sobre-humanas. São objetos comumente encontrados em histórias em quadrinhos e costumam estar nas mãos de personagens mercenários ou capangas de algum vilão. Exceto em níveis altos de Resistência Física, personagens não estão necessariamente imunes a tiros ou facadas, portanto são recursos que podem tornar até o mais inofensivo inimigo em um formidável desafio.

Trouxemos neste módulo uma lista de exemplos que servem como sugestões para facilitar a criação deste tipo de item, alguns com valores e propriedades bastante distintos. Cada arma possui um **Modificador de Dano**, que será um bônus somado ao respectivo teste usado por ela. Equipamentos de proteção possuem **Pontos de Armadura (PdA)**, que absorverão parte do dano recebido. Explicaremos mais a mecânica destes recursos no capítulo seguinte, **Sistema de Combate**.

Item	Pontos de Armadura
Traje de Couro	6 PdA
Colete à prova de balas (leve)	30 PdA
Colete à prova de balas (médio)	40 PdA
Ô-yoroi/armadura samurai	30 PdA
Couraça de aço	35 PdA
Colete à prova de balas (pesado)	50 PdA
Armadura de cavaleiro	60 PdA
Broquel (escudo pequeno)	12 PdA
Escudo de aço	28 PdA
Capacete de couro	4 PdA
Capacete de obras	6 PdA
Capacete militar moderno	12 PdA

Algumas restrições são aplicáveis ao uso de determinadas armas ou equipamentos, como a necessidade de utilizar as duas mãos ao mesmo tempo para o funcionamento apropriado da mesma, ou não existir a possibilidade de equipar dois capacetes. Isso pode se tornar uma exceção em casos de espécies alienígenas que possuem fisionomias diferentes que permitem ignorar esta dificuldade. Situações como essas deverão ser discutidas com o Mestre previamente para garantir que o funcionamento destas peças não seja desbalanceado.

A explicação para cada teste em diferentes tipos de armas está diretamente ligada à lógica dos **Atributos**. Armas brancas se apoiam no exercício da força física do personagem; as que funcionam à distância podem exigir certo nível de precisão, portanto utilizarão um teste de Destreza enquanto algumas que utilizam principalmente reflexos usarão Agilidade.

Arma	Mod. Dano	Teste usado
Faca/adaga/baioneta	+15	Força
Espada	+30	Força
Espada longa (2-mãos)	+40	Força
Katana (2-mãos)	+42	Força
Machadinho	+18	Força
Marreta (2-mãos)	+45	Força
Porrete	+18	Força
Chicote	+8	Força
Tridente (2-mãos)	+33	Força
Bastão (2-mãos)	+9	Força
Arco curto (2-mãos)	+16	Destreza
Arco longo (2-mãos)	+20	Destreza
Shuriken/faca de arremessar	+15	Destreza
Besta (2-mãos)	+18	Agilidade
Revólver	+28	Agilidade
Pistola semi-automática	+30	Agilidade
Espingarda (2-mãos)	+40	Agilidade
Sub-metralhadora	+33	Agilidade
Rifle de assalto (2-mãos)	+45	Agilidade
Rifle de precisão (2-mãos)	+80	Destreza

*EM CAMPANHAS MAIS REALISTAS, O MESTRE PODERÁ EXIGIR QUE CADA MUNIÇÃO SEJA CONTABILIZADA NA FICHA DO PERSONAGEM, ASSIM COMO A DURABILIDADE DESTES ITENS: O QUÃO AFIADA UMA ARMA DE CORTE É, A RESISTÊNCIA AO IMPACTO DE OUTRAS ARMAS E ARMADURAS, SE PRECISARÃO SER REPARADAS POR UM ESPECIALISTA, ETC. TODOS ESTES DETALHES PODEM SER RECURSOS INTERESSANTES PARA O JOGO OU INDESEJADOS DEPENDENDO DO CENÁRIO.*

## ARMAS & EQUIPAMENTOS IMPROVISADOS

Toda vez que um objeto comum é utilizado como uma **Arma ou Equipamento Improvisado** (por exemplo: vaso, garrafa de vidro, pedra ou tijolo, corrente, caixote ou cadeira de madeira), o Mestre terá autoridade para estabelecer o respectivo **Modificador de Dano** ou **Pontos de Armadura** dependendo da aplicação e uso do item.

É importante lembrar que apetrechos ou modificações poderão mudar a funcionalidade e comportamento de certos itens (flechas ou facas envenenadas, balas explosivas ou incendiárias, pregos em um porrete), podendo aplicar efeitos e Estados ao alvo atingido. O Mestre deverá, da mesma forma, administrar estas situações para garantir o balanceamento.



# SISTEMA DE COMBATE

Ao tratarmos de super-heróis e vilões, estamos acostumados a ver embates épicos e, por vezes, violentos. Ao mesmo tempo, existem aqueles que se saem melhor graças às suas faculdades mentais avançadas, que procurarão alternativas mais intelectuais para a resolução de um conflito. Porém, até mesmo para estes, a truculência de um soco ou pontapé pode ser inevitável.

O combate do **Sistema O&C** é indubitavelmente a mecânica mais complexa deste jogo. Isso é porque existe uma preocupação em manter todos os participantes de uma luta, embora diferentes entre si, sob um mesmo pé de igualdade quando se trata da oportunidade para agir, seja para um ataque quanto para evitar ou se defender de um. Vamos começar explicando os recursos que são ou poderão ser usados em um combate.

## >> PONTOS DE VIDA [PDV]

Os **Pontos de Vida** representam o limite de resistência de um personagem antes da morte. É o recurso mais importante em um combate e fora dele, já que qualquer dano corporal será descontado deste valor. Uma vez zerados, o personagem será considerado *Morto*; mais detalhes em **A Campanha**.

O total de PdV de um personagem é resultado de  $2 * \text{Vigor} + \text{Domínio}$ . Por exemplo: um personagem de VIG 15 e DOM 13 terá um total de 43 Pontos de Vida disponíveis.

A regeneração destes é feita naturalmente, contanto que as condições de saúde do personagem permitam que ela aconteça. A velocidade (quantos dias) e a quantidade de pontos recuperados dependerão do Mestre diante destes fatores.

## >> PONTOS DE ENERGIA [PdE]

Os **Pontos de Energia** são o que permitem executar quaisquer ações que envolvam o uso de um superpoder. Quando zerados, o personagem ficará *Exausto*, o que é equivalente ao Estado de *Incapacitado* onde nenhuma ação poderá ser realizada. Neste caso, recuperar-se demorará 2 turnos durante um combate (retornando ao normal com 5 PdE disponíveis); fora de uma luta, isso poderá demorar algumas horas de um dia, valor este estipulado igualmente a todos os Jogadores pelo Mestre.

O total de PdE de um personagem é o resultado da soma de seus **Atributos** Inteligência + Percepção + Domínio.

Um personagem poderá escolher descansar durante seu turno de um combate para recuperar 5 PdE por vez, estando vulnerável a ações feitas por seus oponentes.

## >> PONTOS DE ARMADURA [PDA]

Itens de proteção *equipados* absorverão parte de um dano recebido pelo personagem através de seus **Pontos de Armadura**. Quando um alvo é atingido, metade do PdA total deste personagem será consumido pelo dano causado (sempre arredondando para cima, no caso de valores ímpares) e o restante que ultrapassar esta metade será retirado dos PdV. Em um próximo eventual dano recebido, deve-se usar a metade do PdA atual restante, mantendo-se a mesma lógica até que sejam zerados (o que significa que o equipamento foi destruído e a possibilidade de ser reparado dependerá do contexto e da dificuldade estabelecida pelo Mestre). Se o dano recebido for menor que a metade de PdA disponível, a armadura absorverá o dano 100% e os PdV não serão subtraídos.

## TURNOS DE COMBATE

**[1] Iniciativa:** Um combate de igual para igual se inicia com um teste de  $1d20 + \text{Agilidade}$  feito pelos jogadores para decidir a ordem de quem tomará a primeira Ação. No caso de um combate em grupo, as Ações serão feitas na ordem decrescente de Iniciativa, bem como as respectivas Reações. Superpoderes que afetam Agilidade poderão ser usados durante a Iniciativa com seu respectivo custo em PdE.

**[2] Ação:** O jogador/NPC com resultado de Iniciativa mais alto descreve a Ação desejada neste turno e faz o respectivo teste necessário (ex: socar, chutar, atacar com arma, atirar, intimidar, segurar, agarrar, usar superpoder).

**[3] Reação:** O jogador/NPC que recebe a Ação descreve sua Reação desejada no turno e faz o respectivo teste necessário: **Esquivar**,  $1d20 + \text{Agilidade}$  ou **Defender**,  $1d20 + \text{Res. Física}$ . No caso de um combate de grupo onde o alvo recebe mais de uma Ação por turno, a Reação deve ser feita contra quem teve maior Iniciativa.

**[4a] Efeito da Ação:** Se o teste da Ação for maior que o teste feito na Reação, aplique o respectivo efeito ou *Cálculo de Dano vs. Absorção de Dano*, se aplicável.

**[4b] Retaliação:** Se o jogador/NPC que perdeu na Iniciativa escolher receber um golpe diretamente (ou seja, não tentar uma esquiva ou defesa), além de receber o dano, ele poderá executar uma Retaliação: uma Ação contra um oponente que não poderá se esquivar, embora este ainda deva fazer seu teste de *Resistência Física ou Mental*. No caso de uma Reação de **Defender**, o jogador/NPC poderá escolher entre ter a Iniciativa garantida contra um oponente no próximo turno, ou um teste de  $1d20$ . Se o resultado deste teste for maior que 11 (onze), ele poderá executar uma Retaliação. Caso o resultado for inferior ou igual a 11, ele perderá automaticamente a Iniciativa no próximo turno.

**[5] Fim de Turno:** O desfecho do efeito da Ação ou Retaliação marcará o fim de um turno e o início de outro, que normalmente começará com a **[1] Iniciativa** novamente, exceto em casos onde o personagem perdeu a chance de Retaliação com um resultado igual ou inferior a 11 no  $1d20$ .

## CÁLCULO E ABSORÇÃO DE DANO

Uma Ação ou Retaliação bem sucedida, que cause danos aos PdV de um personagem, necessitará de um teste de **Cálculo de Dano** e, portanto, também a **Absorção de Dano**.

### CÁLCULO DE DANO

#### Armas corpo-a-corpo/a distância

Valor obtido na Ação + Modificador de Dano (da arma)

#### Sem armas

Valor obtido na Ação

#### Poder Limitável

Valor obtido na Ação + [0–10] PdE \* Modificador (baseado no Nível do poder)

#### Poder Ativo

Valor obtido na Ação + 10 PdE \* Modificador (baseado no Nível do poder)

#### Poder Temporário

Valor obtido na Ação + [5–10] PdE \* Modificador (baseado no Nível do poder)

### ABSORÇÃO DE DANO

#### Fora de Combate (ex: cair de um penhasco, ser atingido por objeto)

1d20 + Resistência Física vs. dano estipulado pelo Mestre

#### Reação de Defender OU situação sem chance de esquiva ou defesa

1d20 + Resistência Física vs. Cálculo de Dano

#### Reação de Esquivar (no caso de falha)

Resistência Física vs. Cálculo de Dano

#### Reação de não Esquivar/Defender (Retaliação garantida)

Resistência Física vs. Cálculo de Dano

A diferença obtida entre a Reação de **Defender** ou **Esquivar** e o **Cálculo de Dano** será a quantidade de PdV (e PdA, se aplicável) perdidos. Portanto, escolher se defender sempre significará receber algum dano, embora muito menor que no caso da falha de uma esquiva.

## ACERTO CRÍTICO EM COMBATE

Se durante a Ação ou Retaliação o resultado obtido no 1d20 for vinte (**Acerto Crítico**), o personagem acertará o ponto fraco do oponente, ignorando qualquer PdA (dano direto aos PdV). No caso do resultado ser obtido em uma Reação, o personagem ainda dependerá de seus Atributos para se **Defender** ou **Esquivar**. Se o resultado obtido no 1d20 for 1, terá sido o mesmo que uma **Falha Crítica** em um **Teste de Dificuldade**. O Mestre deverá descrever a ação dentro do pior contexto possível e aplicar o **Cálculo de Dano** da Ação do personagem contra ele mesmo, com a **Absorção de Dano** equivalente a uma falha em **Esquivar**.

Ações feitas por personagens não-detectados (ex: um golpe pelas costas ou fora do campo de visão do alvo) são consideradas **Ataques Furtivos**. O executor deverá fazer um teste de Competência vs. um teste de Criatividade ou Sorte (o que for mais alto) realizado pelo alvo. No caso de sucesso, ele não terá sido detectado e poderá tentar realizar a Ação desejada vs. dificuldade estipulada pelo Mestre (baseado em distância e outros fatores do ambiente/contexto). No caso de um segundo sucesso, realize o **Cálculo de Dano** de sua respectiva Ação, com a **Absorção de Dano** do alvo equivalente a uma falha em **Esquivar**. No caso de uma **Falha Crítica** ou **Falha Crítica em Combate**, aplique seus efeitos prescritos normalmente em todos testes.

## EXEMPLO DE COMBATE

O Destilador é um super-herói da classe **Super Treinamento** que possui os seguintes **Atributos**: VIG 12 HAB 14 PER 10 INT 9 DOM 10, totalizando 34 PdV e 29 PdE, trajando uma roupa militar que oferece 5 PdA. Ele enfrenta a supervilã Levitadora (controlada pelo Mestre) da classe **Telecinese**.

Sua Iniciativa resultou em **7 (1d20) + 24 (Agilidade) = 31**, enquanto que a Levitadora obteve apenas 25, portanto dando-lhe a vantagem da Ação neste turno. O Destilador utiliza seu superpoder **Maestria com Armas** Nível Um, com gasto de 5 PdE (Poder Limitável), restando-lhe 24, para atirar com sua pistola semiautomática no corpo da inimiga.

A arma utiliza o teste de Agilidade. O resultado foi **8 (1d20) + 24 (Agilidade) + 5 (5 PdE gasto \* 1, Modificador de Nível Um) = 37**. A vilã utiliza 7 PdE em sua Reação com seu poder **Compressão** Nível Dois (Poder Limitável) para destruir o projétil da bala, algo que o Mestre estipulou dificuldade 45, dada a velocidade do objeto. O resultado do teste obtido foi **12 (1d20) + 22 (Competência) + 21 (7 PdE gastos \* 3, Modificador de Nível Dois) = 55**, conseguindo com sucesso executar a Reação.

Um novo turno inicia, rola-se a Iniciativa. O Destilador obtém 26, enquanto a Levitadora consegue 29, tendo a Ação neste turno. Ela utiliza 10 PdE com sua habilidade **Manipulação Telecinética** Nível Um (Poder Temporário) para arremessar um pedregulho contra o herói: **15 (1d20) + 22 (Competência) + 10 (10 PdE gastos \* 1, Modificador de Nível Um)**, resultando em um total de **47**.

O destemido super-herói resolve se **Defender** em sua Reação, fazendo a **Absorção de Dano** e obtendo **10 (1d20) + 22 (Resistência Física) = 32** vs. **47** do **Cálculo de Dano** da Ação, recebendo um total de 15 de dano, onde 3 foram absorvidos por sua roupa militar (restam 2 PdA) e o restante (12) diretamente em seus PdV, terminando com 22 e o deixando em Estado **Ferido** (que acontece quando alguém recebe entre 10 a 20 de dano em seus PdV, -3 de penalidade em todos os Testes, exceto Sorte).

Graças à sua escolha de Reação, o Destilador resolve arriscar uma Retaliação neste turno. Ele rola 1d20 obtendo **18 - 3 (Ferido) = 15**, conseguindo realizar uma Ação cujo alvo não poderá se esquivar. Utilizando 10 PdE (restando-lhe 14) em seu superpoder **Maestria com Armas** Nível Um, o personagem tenta dar um tiro certo na supervilã telecinética. O resultado da Ação **11 (1d20) + 24 (Agilidade) + 10 (10 PdE gastos \* 1, Modificador de Nível Um) = 45 - 3 (Ferido) = 42**. Realizando o **Cálculo de Dano**, soma-se **42 + 30 (Modificador de Dano) = 72**.

A Levitadora faz um teste de **Absorção de Dano** para quem não possui chance de esquiva ou defesa, obtendo **18 (1d20) + 19 (Resistência Física) = 37**, sofrendo 40 de dano diretamente em seus PdV — já que não possui nenhum equipamento de proteção que lhe fornece PdA — provocando sua morte neste turno e, portanto, encerrando este combate.



Neste capítulo apresentaremos informações que ajudarão o Mestre na construção de um cenário de campanha que se encaixe nos moldes daquilo que é comumente encontrado em histórias em quadrinhos e em filmes de super-heróis. Na sessão **A Campanha** deste livro você encontrará mais conteúdo para criação de sua própria aventura caso você deseje construí-la do zero ou adaptar algum universo conhecido, bem como casos específicos onde você precisará saber como equilibrar e resolver a narrativa.

### PONTO INICIAL

A construção de uma grande história começa com a condição em que este mundo se encontra antes do início da aventura. Determinar qual é este estado ajudará o Mestre na condução do jogo e a construir aquilo que representará uma mudança do status quo dentro deste universo proposto.

Uma mudança de paradigma está ligada ao acontecimento de uma crise, que remodela este mundo e traz consigo consequências àqueles despreparados. Uma grande guerra, a escassez de recursos, uma perigosa e mortal epidemia, acidentes causados por experimentos malsucedidos, a corrupção de líderes políticos ou religiosos, ou até um apocalipse divino.



#### \* PRÉ-CRISE \*

A história começa antes do grande evento. Jogadores terão que vivenciar em primeira mão os impactos imediatos desta crise e precisarão se adaptar às mudanças e problemas que acontecerão, ou quem sabe evitar essa catástrofe.

#### \* CRISE \*

A população vivencia uma crise em andamento onde ainda não houve uma estabilização do status quo. Existe a oportunidade de construir uma nova direção para este mundo com base nas decisões tomadas pelos Jogadores e nas consequências de seus sucessos ou falhas.

#### \* PÓS-CRISE \*

O mundo superou uma terrível catástrofe, embora tenha deixado marcas de sua estada. Pessoas já estão se adaptando e retomando suas vidas. Os Jogadores terão um papel dentro desta reconstrução, seja para resgatar valores e modos de vida de outrora ou esquecê-los para explorar novas ideias.



### PERSONAGENS ÉPICOS

No **Sistema O&C**, os **Personagens Épicos** transcendem o que os personagens de Jogadores, enquanto em desenvolvimento, conseguem realizar. São, por definição, peças desbalanceadas em termos de mecânica de jogo e geralmente possuem função estritamente ou quase apenas narrativa. Por essas razões, são normalmente controlados apenas pelo Mestre.

Estamos falando de super-heróis e vilões que, na nossa realidade, protagonizariam seu próprio quadrinho. São figuras que ficaram conhecidas por seus grandes feitos no passado ou no presente e, por isso, possuem um status lendário entre os habitantes do universo da campanha, tornando raro o seu encontro.

Como os Jogadores controlam seres que, por definição, já estão acima das capacidades humanas, os **Personagens Épicos** precisam estar em um patamar ainda mais alto. É possível, conforme a campanha avança, que os Jogadores atinjam um nível de poder e de reconhecimento similar ou igual, embora isso costume representar o fim de uma história.

Em aventuras onde o grupo de Jogadores controlam avatares que podem ser considerados “épicos”, basta que o Mestre escale o nível do desafio da aventura, trazendo peças e graus de dificuldade bem mais altos do que encontrados nos exemplos e tabelas deste livro.

## LOCALIZAÇÃO

Uma vez definido o **Ponto Inicial** e o status quo da sociedade, bem como a possível existência de **Personagens Épicos**, vamos começar a limitar o espaço geográfico onde essa história acontece, que geralmente se divide entre dois tipos: metrópole e cidade interiorana.

### METRÓPOLE

Neste cenário encontramos um habitat dualístico. A realidade dos cidadãos é bastante variada, onde podemos observar extremos convivendo no mesmo espaço - a riqueza excessiva ou a pobreza extrema, a tecnologia aplicada à segurança e o descaso com a violência.

Identifica-se o contraste de comportamentos durante o dia e a noite. A vida diurna revela a exaltação do consumo e a venda de padrões da sociedade, a preocupação com o horário e o trânsito. Já aqueles que preferem a vida noturna podem fazer parte da exposição dos problemas da sociedade, a celebração da riqueza conquistada durante o dia, a marginalidade e a libertação das regras e compromissos.

A grande concentração populacional e a insensibilidade geram determinados efeitos nas relações sociais. Enquanto vemos, por um lado, moradores de rua, tráfico de drogas e prostituição, estes convivem com a glamourização de celebridades, espetáculos luxuosos, exposições culturais e eventos de socialites. Uma campanha ambientada em uma megalópole pode trazer várias propostas que exploram esta complexa e variada dinâmica.

Dentro deste espaço, encontramos nas principais cidades do mundo uma concentração maior de super-heróis, sejam eles parte de uma equipe ou agindo individualmente, funcionando como uma espécie de “super-polícia” ou “super-vigilantes”. Super-vilões costumam ser as maiores peças deste tabuleiro e são aqueles que estão no comando dos peões e capangas, agindo a favor da criminalidade e fazendo o trabalho sujo dentro da sociedade.

**Exemplos:** São Paulo, Nova Iorque, Londres, Tóquio, Shanghai, Nova Deli, Cidade do México, Cairo, Moscou.

### CIDADE INTERIORANA

A rotina de uma cidade do interior costuma estar atrelada a valores tradicionais, mundanos e seguros, por vezes ligados à religião. Sua existência costuma depender da exploração de alguma matéria bruta ou da produção agrícola, sendo o foco da mão de obra e, portanto, parte da economia e identidade da cidade.

São áreas de pequena concentração populacional, comumente adjacentes a ambientes mais remotos como desertos, florestas e regiões montanhosas. Investimentos econômicos costumam ir e vir, mas grandes mudanças demoram décadas para acontecer, mantendo um panorama razoavelmente imutável da paisagem e da fama de seus cidadãos.

Os habitantes desta cidade costumam ser mais resistentes às mudanças na sociedade em que vivem. Veem forasteiros com maior desconfiança e procuram laços de relacionamento que estão ligados às raízes familiares. Festas regionais com música tradicional ou eventos comunitários são aguardados todos os anos por volta da mesma data.

É menor a incidência de personagens superpoderosos, para não dizer extremamente rara. Cidades interioranas podem servir como um ponto de origem de um poder maligno, já que partem de um local menos supervisionado, sendo o palco perfeito para narrativas de conspiração e investigação.

Histórias sobre experiências científicas, instalações militares, atividade alienígena, seitas de magia oculta são alguns dos possíveis temas que podem ser desenvolvidos com maior facilidade neste cenário.

**Exemplos:** áreas de baixa densidade populacional, cidades onde habitam entre 2.000 a 20.000 pessoas.



## ENTIDADES & FACÇÕES

Os seres superpoderosos, quando vistos sob uma ótica demográfica, fazem parte de uma camada à parte da sociedade. Isso não significa, no entanto, que não exista uma divisão hierárquica e bem organizada. Os nomes que você encontrará a seguir são sugestivos; o importante é a compreensão de seus conceitos e como eles serão aplicados dentro da campanha.



### IRMANDADE HEROICA

Grupo universal de super-heróis que são conhecidos pela população. Eles se unem com o propósito de defender a humanidade (e outras raças) de ameaças que afetam o mundo. Dentro deste grupo, existem também equipes de super-heróis de menor escalão, que ainda estão em desenvolvimento e costumam atuar em lugares específicos e regiões limitadas. Cada metrópole ou cidade global costuma ter a presença de, pelo menos, um super-herói ou uma equipe deste grupo que participa ativamente no combate do crime desta região.

**Índoles compatíveis:** Justiça, Liberdade, Fé, Paz.



### LIGA MALDITA

Os super-vilões desta organização buscam se opor ao controle e à manutenção de poder assegurada pelos super-heróis. Seu objetivo nem sempre envolve a destruição completa de uma população ou de um planeta, mas o genocídio é uma opção na mesa. Contam sempre com, pelo menos, um líder em cada grande cidade ou megalópole, estes que costumam estar por trás do crime organizado ou máfia, seitas ou cultos, podendo investir em roubo a bancos e museus, tráfico de armamentos, operando em todos os níveis da criminalidade e do submundo.

**Índoles compatíveis:** Poder, Vingança, Fé, Caos.



### AGÊNCIA VANGUARDA

Um grupo de superpoderosos vinculados a uma agência ou entidade de governo, que usam seus talentos para defender os interesses de alguma nação ou bloco político específico. São o berço de espões. O motivo e identidade real daqueles que comandam este grupo costumam ser parte de uma rede de segredos, agindo através da manipulação e práticas nem sempre necessariamente éticas, na maioria das vezes prezando pelo bem maior e coletivo.

**Índoles compatíveis:** Justiça, Paz, Poder, Razão.



### CHIMERA

Trabalham aqui células terroristas de superpoderosos infiltrados na sociedade e no governo de algum país ou organização de nações. Utilizam-se de conspirações e da corrupção de líderes, e possuem como objetivo a transformação da sociedade com diferentes finalidades. Costumam usar meios cruéis para atingir seus objetivos, como ataques à população civil, tortura, sequestro, escravidão, armas químicas e biológicas.

**Índoles compatíveis:** Poder, Vingança, Razão, Caos.



### INDEPENDENTES

Embora sejam raras as formações de grupos de superpoderosos sem qualquer conexão com a conjuntura mundial ou um poder constituído, equipes independentes podem ser motivadas por algum tipo de afinidade ou a convergência de um objetivo em comum. Podem ser insurgentes, que buscam atacar algum tipo de autoridade, ou até combater um alvo em comum sem qualquer idealismo. Naturalmente, estes grupos costumam se separar após completarem sua finalidade.

**Índoles compatíveis:** qualquer uma.

Esta seção do livro é dedicada exclusivamente aos interessados em mestrear uma aventura utilizando o **Sistema O&C**. Ela trará dicas e sugestões de como criar uma campanha, engajar os Jogadores e manter o espírito da temática proposta. Entenda este capítulo como um guia e não como um conjunto de regras — entendemos que cada Mestre possui um estilo único de criar e conduzir o jogo.

As informações deste capítulo são adaptações do mesmo, encontrado no livro base **Tome of Order & Chaos**, o qual expressamente recomendamos a leitura.

## UNIVERSO: QUADRINHOS

O universo das histórias em quadrinho é recheado de grandes fantasias épicas. São contos que rivalizam histórias do passado e se tornaram a mitologia do homem moderno. As peças que movem os conflitos e resoluções nem sempre são pessoas com superpoderes, mas podem ser protagonizados por aqueles que desafiam o status quo.

*O FOCO DE UMA HISTÓRIA DESTE TIPO NÃO PRECISA ESTAR APENAS EM SUA SUPERFÍCIE, DAQUILO QUE É ENCONTRADO NO DETALHE DO UNIFORME DO HERÓI OU NA EXCENTRICIDADE DO VILÃO. OS CONTOS QUE PARECEM FICAR PARA POSTERIDADE COSTUMAM DAR ATENÇÃO A ALGUM PROPÓSITO MAIOR, QUE ESTABELECEM ALGUM DIÁLOGO COM O LEITOR E QUE NOS FAZ CONTEMPLAR OU DISCUTIR COM MAIS PROFUNDIDADE UMA MENSAGEM.*

Existem roteiros que falam sobre os problemas da sociedade moderna sob a roupagem de personagens sobre-humanos. Podem ser histórias que tratam do embate entre divindades e mortais, desavenças familiares, traições e relacionamentos, catástrofes mundiais, invasões de raças alienígenas, viagens no tempo, tramas políticas, espionagem, investigação — talvez tragam consigo uma pitada de comédia ou tratarão de temas maduros com mais seriedade e realismo.

## PREPARANDO A CAMPANHA

O trabalho do Mestre, como de costume, começa dias ou, às vezes, até semanas antes da criação de personagens pelos Jogadores e da primeira sessão do jogo. Se você procura ter o controle criativo sobre sua aventura, caberá a você projetar seu próprio mundo, talvez com seu conjunto único de planetas, cidades, facções e entidades.

É um erro bastante comum de Mestres iniciantes construir material que é desproporcional ao que será usado ou compreendido; lembre-se de que você não está escrevendo uma enciclopédia e sim um guia que será usado por você mesmo para conduzir os Jogadores durante as sessões de jogo. Obviamente, aspectos que são importantes para sua história são extremamente beneficiados por terem uma base rica e construída, por isso estes não devem ser apressados.

*NESTA FASE DE PREPARAÇÃO, É INTERESSANTE ELABORAR O OBJETIVO DE SUA AVENTURA; NÃO AQUILO QUE OS JOGADORES DEVERÃO SEGUIR, MAS O QUE ACONTECERIA CASO NÃO HOUVESSE QUALQUER INTERFERÊNCIA DELES. EM OUTRAS PALAVRAS, A JUSTIFICATIVA DE EXISTIR DESTA AVENTURA, OU O QUE ESTÁ ACONTECENDO NESTE MUNDO.*

Será bastante útil criar uma **Ficha de Personagem** para um ou mais NPCs que possuem alguma importância e que precisarão de maiores detalhes e informações, bem como possíveis diálogos e informações que serão transmitidas aos Jogadores diante de determinadas situações ou decisões. Da mesma forma, prepare qualquer tipo de material extra que ajudará na imersão de seu grupo de amigos, e que enriqueça o leque de possibilidades e escolhas que eles poderão tomar.

## ADAPTANDO UM UNIVERSO

Estamos literalmente submersos em centenas de dezenas de histórias em quadrinhos e filmes de super-heróis, ao longo de décadas de trabalhos feitos por lendários roteiristas e desenhistas. Em outras palavras, não falta material para ser adaptado e usado em suas próprias aventuras.

O **Sistema Order & Chaos** foi projetado para facilitar a adaptação de universos diferentes já existentes no nosso conjunto de regras universais, apresentadas também neste módulo **Alvorada dos Titãs**. Você perspicazmente deve ter notado que várias das **Classes de Superpoder** foram engenhadas com algumas referências em mente, já que fazem parte do que é subentendido sobre esta temática.

Recomendamos que você pesquise a fundo qual universo você deseja trazer para a mesa; conheça os personagens, as regras daquele mundo, os locais, a linha do tempo de acontecimentos importantes, os detalhes sobre possíveis tramas que podem estar acontecendo ao mesmo tempo que sua história. O cuidado de manter a coerência das regras apresentadas por um universo já existente é ainda maior quando os Jogadores da mesa também detêm conhecimento sobre este.

## CONDUZINDO E IMPROVISANDO

A primeira sessão de jogo se inicia. Você dedicou alguns minutos para cada Jogador na mesa descrever brevemente seu personagem e, se for interessante, um resumo de suas origens. Sua história está prestes a ser desvendada e desdobrada por este grupo; talvez comecem todos juntos em um mesmo local, ou separados até que se encontrem — se for melhor que assim seja.

Em situações onde os Jogadores estão em lugares diferentes, encontre uma forma de dividir o tempo de narração para cada. Sessões como esta costumam ser mais longas, mas por outro lado permitem que o Mestre consiga planejar melhor o próximo turno de um Jogador enquanto narra para outro. Se estiverem juntos, incentive e permita que eles interajam entre si e vivam seus personagens. Caso o grupo esteja com dificuldade de encontrar ganchos de atuação, dê elementos para que possam de alguma forma trabalharem em equipe.

*VOCÊ COMO MESTRE RAPIDAMENTE ENTENDERÁ QUE LIMA VEZ INICIADA A AVENTURA, JOGADORES TOMARÃO DECISÕES QUE PROVAVELMENTE IRÃO NA DIREÇÃO OPOSTA AO QUE FOI PLANEJADO PARA SUA HISTÓRIA. SERÁ AQUI QUE SUA HABILIDADE DE IMPROVISO SERÁ POSTA À PROVA. É UM TERRÍVEL HÁBITO CONSTRUIR EMPECILHOS OU FORÇAR COM QUE O GRUPO OU INDIVÍDUO TOME UM CAMINHO PRÉ-ESTABELECIDO; ISSO SERÁ EVENTUALMENTE PERCEBIDO E PODERÁ COLOCAR EM XEQUE A CONTINUIDADE DO JOGO. ABRACE O QUE FOR DECIDIDO, APRESENTE AS CONSEQUÊNCIAS DISSO E SE EMPENHE EM TORNAR ESTE NOVO RUMO INTERESSANTE E DIVERTIDO.*

Vale sempre lembrar que você detém conhecimento sobre o universo e a história da qual os Jogadores desconhecem. Adaptar peças ou eventos que antes foram planejados para outras situações é um simples e efetivo recurso quando estiver encurralado pela decisão contrária da mesa. Ninguém precisa saber que este inimigo deveria ter apenas 50 Pontos de Vida se o grupo conseguiu derrotá-lo mais facilmente do que você antecipou — adapte, faça com que a aventura seja atrativa, desafiadora, fluída e balanceada.

Como uma sessão de RPG acontece na imaginação daqueles que participam da atividade, atente-se a momentos em que um Jogador utiliza informações privilegiadas que seu personagem não conhece dentro da história, mas que ele ouviu por estar presente na mesa. É necessário adverti-lo a não o fazer e, caso insista, providencie algum tipo de penalidade ou punição dentro do jogo. Personagens que não estão presentes no mesmo local onde acontece a narração corrente não devem se manifestar verbalmente de forma a induzir ou sugerir outros Jogadores a tomar ações dentro do jogo.

## EQUIPES & MENTORES

Uma das possíveis dinâmicas de desenvolvimento dos personagens dos Jogadores é, se possível, a proposta de um NPC mentor que estará presente durante a fase inicial do grupo — seja nas primeiras sessões de jogo, ou posteriormente como uma figura que aparece em momentos propícios e especiais.

O mentor poderá fornecer alguns recursos (financeiros, tecnológicos ou conhecimento) que poderão ajudar a guiar os Jogadores e a aventura, mas que não deve servir de muleta para resolver os problemas e dificuldades que surgirão. Geralmente, este tipo de peça opera de maneira similar a um **Personagem Épico**, mas com uma função ainda mais específica e limitada.

Outra ideia é a criação de equipes dentre os próprios personagens de Jogadores, unidos sob um mesmo objetivo ou ideologia — algo que pode ser viável tanto para super-heróis ou vilões de diferentes índoles. Este pode ser um excelente recurso para a criação de um elo inicial. Você como Mestre poderá fornecer esta opção caso as origens dos personagens permitirem, e se for de comum acordo entre os Jogadores.

## JOGADOR VS JOGADOR

Personagens superpoderosos geralmente trazem igualmente poderosas convicções e personalidades. Um senso de justiça inabalável pode arrebatar-se diante de um acalorado desejo de vingança. A interpretação de papéis invariavelmente traz consigo a possibilidade do conflito, sobretudo em situações onde temos um herói e um vilão, que naturalmente procurarão discordar da maneira como querem desenvolver um problema.

*PROMOVA QUE AS DIFERENÇAS ENTRE OS DOIS PERSONAGENS SEJAM RESOLVIDAS DA MELHOR MANEIRA POSSÍVEL E QUE PERMANEÇA DENTRO DO JOGO. CONTANTO QUE TODOS ESTEJAM BUSCANDO SE DIVERTIR, EVENTOS COMO ESTE E RIVALIDADES PODEM SER TRANSFORMATIVAS PARA A AVENTURA E, PORTANTO, TORNAREM-SE MEMORÁVEIS PARA TODOS NA MESA. É UM RECURSO QUE INVARIAVELMENTE ACONTECERÁ EM UM CENÁRIO ONDE EXISTE ANTAGONISMO.*

Em uma situação onde o Jogador enfrenta uma adversidade que é piorada por seu Ponto-fraco, por exemplo, o Mestre naturalmente estipulará o quão difícil será obter sucesso nela. Porém, no caso específico de uma situação **Jogador vs Jogador**, os testes que são afetados pelo Ponto-fraco poderão ser automaticamente ignorados baseado na incapacidade de um personagem de realizar certa ação (falha automática, sem necessidade da rolagem de dado) para que ninguém necessariamente se aproveite deste conhecimento.

## RECOMPENSA & EXPERIÊNCIA

A recompensa é um dos grandes recursos no arsenal do Mestre para manter o grupo de Jogadores engajados em uma história e com desejo levá-la adiante. Ela pode ser material, como o encontro com algum novo tipo de item mágico/tecnológico (tesouros, relíquias), ou intelectual, como uma informação importante que trará algum benefício coletivo ou individual.

*CONDICIONAR OS JOGADORES SOB A PREMISSA DE QUE QUANTO MAIS JOGAREM E O QUÃO MELHOR FOREM SEUS DESEMPENHOS, MELHOR SERÃO AS POSSIBILIDADES DE SUAS RECOMPENSAS, É UM IMPORTANTE ASPECTO PARA UMA CAMPANHA BEM SUCEDIDA, ALÉM DE TORNAR SESSÕES DE JOGO EMOCIONANTES, QUE SERÃO RELEMBRADAS E CELEBRADAS POR ANOS À FRENTE.*

Uma gratificação ainda mais significativa na mecânica do jogo são os **Pontos de Experiência**, que são necessários para a evolução dos personagens dos Jogadores. São dados pontos àqueles que participaram da sessão e, ao final dela, poderão ser premiados com alguns extras aqueles que tiveram boa performance interpretativa ou que conseguiram realizar feitos significativos dentro da história.

Uma vez distribuídos, estes **Pontos de Experiência** poderão ser convertidos em melhorias nos **Atributos** ou até mesmo usados para aprender novos superpoderes. Consulte as respectivas sessões destes para entender o custo de cada melhoria individualmente.

## MUDANÇA DE SUPERPODER

Certos sucessos ou fracassos durante uma aventura poderão ter consequências irreversíveis ao personagem do Jogador, por exemplo um trauma, seja físico ou mental, que poderá limitar ou até impedir que ele continue atuando como um herói ou vilão de sua **Classe de Superpoder** inicial.

Em situações como esta, caberá ao Mestre propor, ou não, a chance do Jogador de mudar de classe para permanecer no jogo com o mesmo personagem e ainda poder participar ativamente de alguma maneira que seja divertida. É preciso, no entanto, que a escolha para a mudança seja explicada dentro do contexto da história e apresentada ao grupo de maneira orgânica.

Por exemplo: um personagem cuja classe original era *Super-Treinamento* se torna paraplégico em um atentado contra sua vida. Uma das classes indicadas neste caso é a de *Super-Intelecto*, onde o personagem poderá não só desenvolver aparatos para contornar suas limitações motoras, como também engajar em situações sob uma perspectiva completamente nova e, quem sabe, até mais eficiente para o grupo.

Durante esta mudança, faça as alterações necessárias aos Atributos e Testes do personagem de acordo com a nova classe escolhida. Remova os Superpoderes que são dependentes da classe anterior e permita que o Jogador reutilize os **Pontos de Experiência** ganhos anteriormente para comprar novos poderes. É recomendável que o personagem se recupere e volte apenas numa próxima sessão.

## MORTE DO PERSONAGEM

Em um sistema de jogo onde o lançamento de um dado poderá decidir entre o sucesso e a falha de diversas situações, é quase inevitável que em determinado momento algum personagem do grupo de Jogadores acabe morrendo. Em universos onde a ressurreição é possível, talvez existam recursos narrativos que poderão trazê-lo de volta; em muitos casos, no entanto, este acontecimento significará o fim de uma **Ficha de Personagem**.

Permita que o Jogador possa construir uma nova ficha para retornar à aventura em uma próxima sessão. É bem provável que o grupo já esteja algumas aventuras adentro na campanha quando isso acontecer; por isso, providencie alguns **Pontos de Experiência** extras para compensar a diferença entre um personagem recém-criado e um veterano, e crie oportunidades para que o Jogador consiga ganhar pontos extras durante as próximas sessões para se igualar aos outros do grupo.

Faça com que a morte de um personagem, se possível, sirva a um propósito ou tenha significância dentro da história, mesmo que seja um vilão — no final das contas, ele acredita que está certo.

## FINALIZANDO A SESSÃO/CAMPANHA

Ao final de cada sessão, esta que pode ter durado duas, três ou até mais de quatro horas, é importante que você como Mestre tome nota de acontecimentos, diálogos e escolhas importantes feitas pelos Jogadores, bem como manter consigo as Fichas do grupo (ou ao menos cópias delas) para evitar que modificações sejam feitas até o próximo encontro.

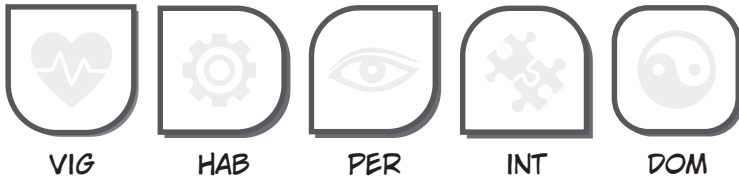
*LIMA DAS GRANDES PECULIARIDADES SOBRE O JOGO DE RPG É A INEXISTÊNCIA DE UM FIM PROGRAMADO PARA UMA CAMPANHA. COMPLETAR O OBJETIVO FINAL DEFINIDO GERALMENTE REPRESENTA O FECHAMENTO DE UM ARCO DE HISTÓRIA, ASSIM COMO ACONTECE NAS GRANDES SAGAS DOS QUADRINHOS OU SÉRIES DE FILMES. CONTUDO, SE FOR DO DESEJO DO MESTRE E DOS JOGADORES DAR PROSSEGUIMENTO ÀS PEÇAS USADAS PARA NOVOS TERRENOS, SERÁ APENAS UM TRABALHO DE INTRODUIR UM NOVO STATUS QUO E ESCALONAR A DIFICULDADE PARA OS PERSONAGENS.*



Nome  Jogador  
 Alter Ego  Origem  Ponto-fraco



THE  
**ORDER & CHAOS**  
 ALVORADA DOS TITÃS



<b>FORÇA</b>	<input type="text"/>	<b>DESTREZA</b>	<input type="text"/>
	VIG + HAB		HAB + DOM
<b>RES. FÍSICA</b>	<input type="text"/>	<b>CRIATIVIDADE</b>	<input type="text"/>
	VIG + PER		INT + HAB
<b>RES. MENTAL</b>	<input type="text"/>	<b>COMPETÊNCIA</b>	<input type="text"/>
	VIG + INT		INT + PER
<b>SOBREVIVÊNCIA</b>	<input type="text"/>	<b>MANIPULAÇÃO</b>	<input type="text"/>
	VIG + DOM		INT + DOM
<b>AGILIDADE</b>	<input type="text"/>	<b>SORTE</b>	<input type="text"/>
	HAB + PER		DOM + PER

**PDV**  TOTAL  ATUAL  
**PDE**  TOTAL  ATUAL  
**PDA**  TOTAL  ATUAL

**ITENS & EQUIPAMENTOS**

QTD.	ITEM	DESCRIÇÃO
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

**ESTADOS**

**SAUDÁVEL**   
**ENVENENADO** -   
**DOENTE** -   
**TRANSE** -   
**ESCORIADO** 5 A 10 DANO SOFRIDO - 1   
**FERIDO** 10 A 20 DANO SOFRIDO - 3   
**AGRAVADO** 20+ DANO SOFRIDO - 5   
**INCAPACITADO** MENOS DE 5 PDV   
**COMA**   
**MORTO**

CLASSE	SUPERPODER	NÍVEL
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

Condição Financeira

Caminho  -4  -3  -2  -1  0  +1  +2  +3  +4

Experiência

## ORIGEM DO PERSONAGEM

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## NOTAS

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## RETRATO DO PERSONAGEM

### CLASSE

### SUPERPODER

### NÍVEL

### DESCRIÇÃO FÍSICA

1

2

3

4

5

1

2

3

4

5

1

2

3

4

5

1

2

3

4

5

1

2

3

4

5

---

---

---

---

---

---

---

