

A proposta do NanoRPG é ser um sistema pequeno o suficiente para se ler em menos de meia hora, mas com regras e possibilidades que o faça divertido e completo para se jogar uma campanha com ele. Foi com esse norte que projetamos o NanoRPG, sempre tentando deixar o sistema enxuto mas com capacidade de se formar estratégias no jogo, seja na criação do personagem, seja na formulação de poderes e táticas, seja na velocidade de testes que não atrapalhassem a interpretação, e sim a valorizasse.

Visite nosso site nanorpg.wordpress.com e deixe seu comentário



Você pode copiar, distribuir e exibir o NanoRPG



Você é convidado a criar obras derivadas



Você deve dar crédito aos autores originais



Você não pode utilizar esta obra com finalidades comerciais



Criação: Danilo Lima e Hatalibio Almeida
Desenvolvimento: Danilo Lima e Hatalibio Almeida
Capa: Danilo Lima (layout), Napoleão Torquatto (desenhos)
Arte: Napoleão Torquatto
Diagramação: Danilo Lima
Playtest: Danilo Lima, Hatalibio Almeida

NANORPG

Danilo Lima
H.P. Almeida

Motocicleta \$3000
Carro Esporte \$20.000
Furgão \$25.000
Caminhão \$70.000
Jato \$10.000.000
Helicóptero \$400.000

de dano. \$500.000.000
Cruzador Espacial transporta 20-200 pessoas para qualquer lugar da Galáxia utilizando buracos de minhoca. Possui blindagem com NP 500, 1000 Pontos de Vida e canhões de plasma que causam 1d6x85 de dano. \$1.000.000.000

Futurista

Pistola Laser 2d, #80, alcance de 700m. A cada 200m à mais recebe redutor de -1 no ataque. \$8.000

Rifle Laser 3d, #80, alcance de 700m. A cada 200m à mais recebe redutor de -1 no ataque. \$8.000

Espada de Energia espada com uma lâmina de pura energia. 2d+2. \$10.000

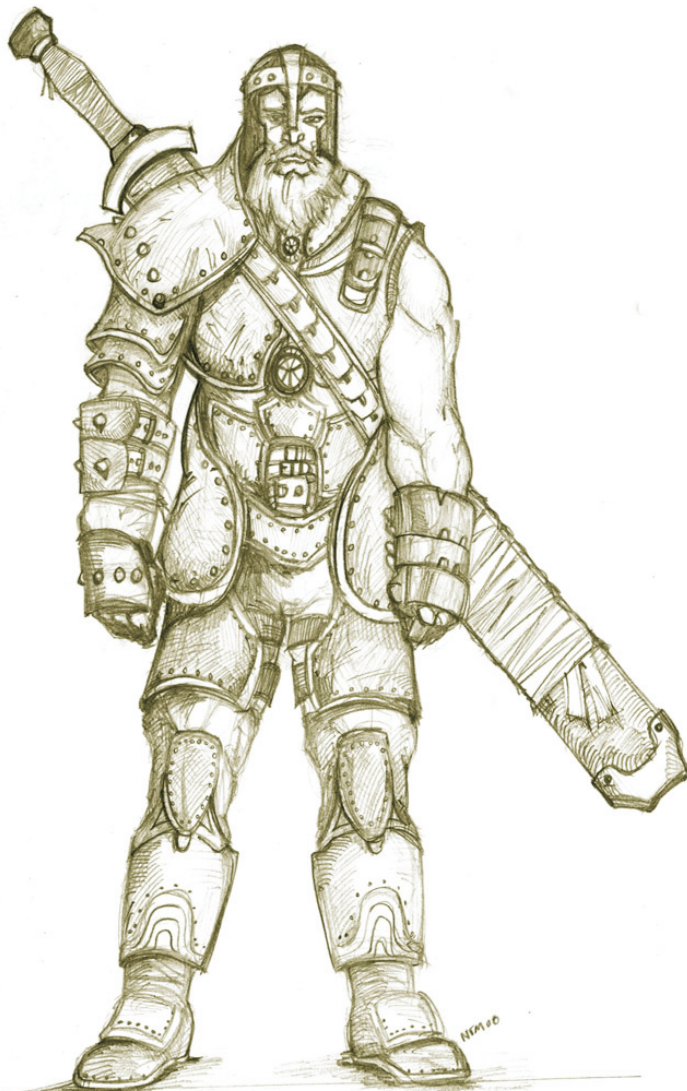
Olho Biônico pode comportar funções de Infravisão ou receber mensagens de texto via sistemas de comunicação. \$5.000

Braço Biônico Força +2 com esse braço. Pode ser usado como escudo (possui 1/3 dos PV's do Personagem quando usado dessa forma). \$10.000

Computador de Bolso computador portátil do tamanho de um celular. \$1.000

Nave Pequena transporta 1-5 pessoas por distâncias curtas, dentro de um mesmo sistema solar. Possui blindagem com NP 200, 300 Pontos de Vida e canhões de plasma que causam 1dx40 de dano. \$100.000.000

Nave Média transporta 2-15 pessoas por viagens razoáveis, com velocidade acima à da luz. Possui blindagem com NP 300, 500 Pontos de Vida e canhões de plasma que causam 1d6x50



INTRODUÇÃO INTRODUÇÃO INTRODUÇÃO INTRODUÇÃO INTRODUÇÃO
"Ou se morre como herói, ou vive-se o bastante para se tornar o vilão."
Harvey Dent

introdução	1
atributos	2
características	4
conhecimentos	6
poderes	8
regras de jogo	10
antagonistas	13
equipamentos	15

Você deve estar se perguntando o por quê do nome NanoRPG. Bem, se você imprimiu esta versão, já deve ter percebido. Se não, dê uma boa "folheada" no material e você irá descobrir. NanoRPG é a iniciativa de dois experientes jogadores de RPG em criar algo voltado para RPGistas experientes que não querem mais aprender novos sistemas, e sim interpretar personagens memoráveis. Sim, parece uma proposta estranha, nós sabemos. Sim, nós estamos dizendo para você aprender um novo sistema para não ter que aprender um novo sistema. A questão é que nosso sistema é TÃO pequeno que você poderia ler todo o NanoRPG no carro ou durante aquela aula de química chata! Mas você se perguntaria "é só um RPG simplificado?"

É mais que isso.

É uma nova proposta. Nas páginas internas você perceberá que limitamos cada capítulo a cerca de duas páginas. É para ser descomplicado mesmo. Esse sistema é voltado para você que trabalha muito, estuda muito, ou simplesmente quer descomplicar o RPG e largar os quilos e quilos de regras que os recentes RPG's estão jogando em cima de você! Apenas pegue seu NanoRPG... e adapte! Sim, adapte. Nossa proposta aqui é você utilizar o cenário que desejar para jogar o NanoRPG, cujo qual poderá ser encaixado em qualquer cenário que você imaginar, e em qualquer grau de realismo. Até a diagramação foi feita pensando nisso. Fizemos o NanoRPG ser um livreto para que, após ser impresso, seja pequeno o suficiente para ficar entre as

páginas de seu cenário favorito, seja ele um famoso suplemento de RPG ou aquele livro de história antiga.

Outras coisas que devemos definir logo de pronto: o sistema NanoRPG é um sistema de 2 dados de 6 faces, ou seja, todos seus testes giram em torno desses dados. Por quê? Porque você pode encontrá-los em qualquer lugar, seja naquele famoso jogo de guerra ou na padaria da esquina. Além disso, diferente de outros RPG's, todo resultado que der fracionado ("quebrado"), é arredondado pra CIMA. Lembre-se disso.

No mais, junte seus amigos, aqueça sua imaginação e divirta-se jogando RPG!

Posso aprender a jogar RPG com o Nano?

Sim, você pode. O que você tem que ter em mente é que o NanoRPG não traz consigo explicações sobre o conceito de RPG e suas definições básicas, e você deverá aprender isso em outras fontes. Aconselhamos o acesso à página sobre RPG da Wikipedia – [http://pt.wikipedia.org/wiki/RPG_\(jogo\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/RPG_(jogo)). Se isso não for o suficiente, basta pesquisar "O que é RPG" no Google que uma tonelada de material explicativo irá aparecer.

Criação: Danilo Lima e Hatalibio Almeida
Desenvolvimento: Danilo Lima e Hatalibio Almeida
Capa: Danilo Lima (layout) Napoleão Torquatto (desenhos)
Arte: Napoleão Torquatto
Diagramação: Danilo Lima
Playtest: Danilo Lima, Hatalibio Almeida

Os atributos definem em linhas gerais como o personagem é, seja ele forte, ágil, inteligente, carismático, etc. Os atributos são divididos em primários, secundários e terciários.

Os valores do atributos variam de 2 a 12, normalmente. Valor 2 é o mínimo humano, 6 é a média e 12 o máximo que um humano comum pode alcançar. O narrador pode permitir valores acima de 12 para personagens de jogadores, de acordo com o estilo de seu jogo.

Status do personagem

O status define o nível de poder do seu personagem e em si não é um atributo. Na verdade, quanto maior seu status, maiores os valores de seus atributos. Mantenha sempre sua ficha atualizada de modo que valor do status seja igual à soma dos atributos primários, dividido por seis, arredondado para cima.

Na criação do seu personagem, você possui seis vezes o valor de seu status em pontos de atributos. **Assim, se você começar o jogo com um personagem status 6, então você terá 36 pontos para gastar em seus atributos primários, de modo que a soma deles seja exatamente 36.** Status menores que 6 são típicos de criaturas não-humanas menos poderosas, crianças, etc, e maiores que seis são de personagens heróicos ou supers.

Utilize status 6 para jogos realistas, 8 para heróicos como jogos de fantasia medieval e 15 ou mais para jogos com super-heróis.

Atributos primários

Os atributos primários são comprados durante a criação do personagem com pontos de atributos e eles são:

Força (FOR) define o quão forte o personagem é, seja para levantar peso ou competições de queda-de-braço.

Destreza (DES) nível de agilidade manual e corporal do personagem.

Esperteza (ESP) relacionado à capacidade de discernir causas e efeitos em eventos, assim como capacidade de reagir à situações adversas e poder de criatividade.

Inteligência (INT) define o grau intelectual do personagem, capacidade de reter informações e de raciocínio lógico e matemático. Um nerd padrão tem alto nível de inteligência, mas baixo nível de esperteza. Um gangster seria o contrário.

Carisma (CAR) capacidade do personagem de influenciar positivamente pessoas ao seu redor através de atos e atitudes. Não relacionado com aparência.

Vitalidade (VIT) vigor do personagem para agüentar condições físicas extremas.

Atributos secundários

O valor dos atributos secundários é igual à soma dos atributos primários adjacentes no hexograma, dividido por 2 e arredondado para cima. **Por exemplo, Força 5 e Destreza 8 conferem Velocidade 7.**

Velocidade quantos metros o personagem se desloca por rodada.

Abaixo segue uma lista de possíveis equipamentos para um personagem. Alguns possuem uma breve explicação, outros a mesma é desnecessária. Armas de fogo e laser possuem as estatísticas na seguinte seqüência: Dano (quantidade de dano causado por ataque) e Pente (quantidade de munição na arma, simbolizado por #). Armas brancas possuem um bônus que deve ser associado ao atributo Dano do atacante. Calcule o seu atributo Dano com esse modificador e anote em sua ficha na parte de equipamento o dano em d6 com essa arma de acordo com a tabela da página 3 Qualquer dano que acerte o alvo causa no mínimo 1 ponto de dano.

Medieval

Faca dano. \$20

Facão dano + 1. \$30

Espada Curta dano +2. \$500

Espada Longa dano +3. Não pode ser usado com escudo. \$650

Machado dano +3. Não pode ser usado com escudo. \$100

Maça dano +2. \$100

Martelo de Batalha dano +2. \$100

Lança dano +2. \$60

Mangual dano +3. \$80

Arco dano -1, alcance de 30m. A cada 10m a mais recebe redutor de -1 no ataque. Não pode ser usado com escudo. \$200 (\$2 cada flecha)

Escudo NP +2. \$300

Armadura de Couro NP 1. \$100

Armadura de Placas e Couro NP 3. \$300

Armadura de Aço NP 5. \$900

Cavalo montaria terrestre. Precisa ser alimentada. \$500 a \$1000.

Grifo montaria aérea. \$5.000

Grimório livro onde um mago pode anotar suas magias. Possui travas especiais. \$100

Trajes de Aventureiro \$30

Trajes de Mago \$35

Trajes de Nobre \$100

Trajes de Inverno necessário em ambientes muito frios. Na falta deles, o Personagem faz

teste de Vitalidade a cada 3 horas para não ficar doente. \$40

Poção de Cura cura 1d PVs. \$120

Arma Mágica +1 Acrescenta +1 ao ataque e dano. \$2.000

Arma Mágica +2 Acrescenta +2 ao ataque e dano. \$5.000

Arma Mágica +3 Acrescenta +3 ao ataque e dano. \$20.000

Arma Mágica +4 Acrescenta +4 ao ataque e dano. \$200.000

Contemporâneo

Revólver 1d-2, #6, alcance de 50m. A cada 20m a mais recebe redutor de -1 no ataque. \$200

Pistola 1d-2, #15, alcance de 230m. A cada 100m a mais recebe redutor de -1 no ataque. \$500

Metralhadora 2d, #30, alcance de 500m. A cada 100m a mais recebe redutor de -1 no ataque. \$700

Rifle 3d, alcance de 500m. A cada 50m a mais recebe redutor de -1 no ataque. \$800

Bazuca 4d-2, 3m de raio. \$1.000

Granada 4d, 5m de raio. Teste de Destreza ou Arremesso para acertar um alvo. \$200

Colete à prova de balas NP3. \$400

Relógio \$20

Celular \$100

Notebook computador portátil. \$1000

Kit de Primeiros Socorros com um teste de Primeiros Socorros ou Medicina, a vítima recupera 1d-1 Pontos de Vida. O kit se perde após isso. \$20

Trajes Urbanos \$40

Trajes Finos \$300

Trajes de Soldado \$200

Todos os atributos são auto-explicativos. Apenas o atributo ataque merece uma observação. Ele será utilizado nos testes de ataque para os antagonistas, quaisquer que sejam os ataques.

Você pode anotar ao redor do hexagrama dados como o nome do Antagonista, Fontes de Poder, Características e tipos de ataques. Apenas mantenha em mente que apenas o que está no hexagrama será o mais importante para fazer doer.

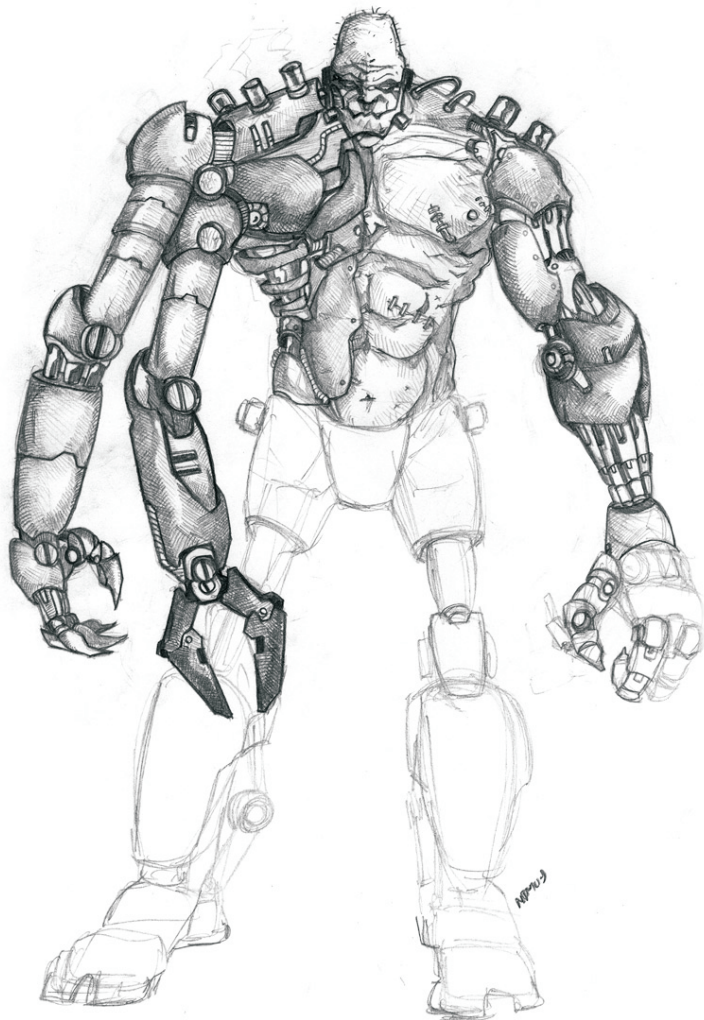
Antagonistas e poderes

Caso seu antagonista tenha poderes, como magias ou habilidades psíquicas, você tem duas opções.

A primeira opção, rápida, suja e divertida, é tratar os dados do atributo Dano como o dano máximo que as magias do antagonista é capaz de causar e o Nível de Poder do antagonista igual ao atributo Dano-3.

Não se preocupe com o Mana do antagonista. Apenas anote quanto ele terá no início do combate, se você quiser. Senão, enquanto for divertido e dramático para a cena, dê-lhes poderes nas fuças!

A segunda opção é comprar como descrito no capítulo Poderes os poderes do antagonista. Para isso, ele terá 2 x atributo Ataque de pontos mentais para gastar com os mesmos.



Pontos. Físicos (PF) e Mentais (PM) quantidade de pontos para serem gastos com características e conhecimentos físicos e mentais, respectivamente.

Mana poder sobrenatural (magia, psiquismo, chi, etc) do personagem. Utilizado também para resistência à esses tipos de ataque. Você possui um número de Pontos de Mana igual ao seu atributo Mana vezes o Modificador de Ficção (veja capítulo 6). Pontos de Mana se recuperam na velocidade de 1 ponto a cada 10 minutos.

Aparência define a beleza física do personagem.

Ptos. Vida quantidade de dano que o personagem é capaz de suportar.

Atributos terciários

O valor desses atributos é igual à soma dos atributos adjacentes, dividido por 3 e arredondado para cima. **Por exemplo, Pontos de Vida 7, Vitalidade 6 e Aparência 6 conferem Fadiga 7.**

Dano dano básico do personagem. Vide Tabela de Dano.

Atributo dano	Dano em d6
2	-
3	-
4	1d-2
5	1d-1
6	1d
7	1d+1
8	1d+2
9	2d
10	2d+1
11	2d+2
12	3d
+3	+1d

Dano de combate desarmado é igual ao dano da tabela -2. **Alguém com dano 6 causa 1d-2 de dano em combate desarmado.**

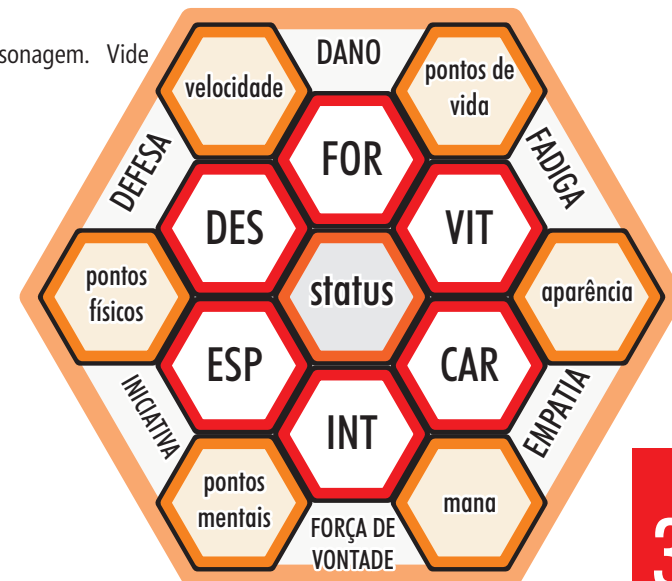
Defesa valor de teste para esquiva de ataques. O narrador define quais ataques poderão ser esquivados, de acordo com o estilo de seu jogo.

Iniciativa velocidade de reação em combates.

Força de Vontade capacidade de manter a calma e frieza em situações extremas.

Empatia percepção de sentimentos alheios.

Fadiga capacidade de suportar cansaço físico. Você possui um número de Pontos de Fadiga igual ao seu atributo Fadiga. Você pode gastar um Ponto de Fadiga por turno e aumentar o dano de um ataque corporal em 1 ponto. Você deve gastar o ponto de fadiga antes de testar o acerto do ataque. Quando sua fadiga chega a zero você desmaia. Pontos de fadiga são recuperados na velocidade de 1 ponto a cada 5 minutos de descanso.



pelo narrador na criação do personagem e define o quão fantástico o jogo vai ser. Um MF igual a 1 faz o jogo ser muito perigoso para os personagens. MF's acima de 1 fazem os personagens suportarem mais dano, e conseqüentemente, deixam o jogo mais cinematográfico. Jogos realistas costumam ter MF 1. Jogos de fantasia medieval possuem MF 2 a 5, dependendo do estilo do jogo. Jogos de super-heróis teriam MF's acima de 10.

O dano retira pontos de vida do personagem. Um dano 4d+2 significa que o jogador deverá jogar 4 dados de seis faces e somar 2 ao resultado. Essa será a quantidade de pontos de vida que serão retirados do adversário caso seu ataque o acerte. Armaduras possuem o Nível de Proteção - NP, que é o número que é subtraído do dano causado num ataque. **Um ataque que acerta o alvo de 5 pontos de dano, numa armadura NP 2, retira 3 pontos de vida do atacado. Quando um personagem chega a zero pontos de vida, ele morre.** Recuperação de pontos de vida que não chegaram a zero ocorrem na velocidade de 1 ponto por dia com tratamento adequado (gazes, limpeza, etc.), 2 pontos por dia num hospital e repouso absoluto e 3 ou mais pontos por dia com a utilização de magias, tratamentos futuristas ou outras técnicas de cura.

Final da sessão

No final de cada sessão, o narrador irá premiar os jogadores com Pontos de Experiência – PE. Os PE são gastos entre as sessões para aprimorar os personagens. Um jogador também pode dar seus pontos de experiência para melhorar os personagens de seus amigos. Esses pontos dados são perdidos irreversivelmente. Isso aumenta consideravelmente o trabalho em equipe num grupo. Dependendo da velocidade que o narrador queira que os personagens evoluam, ele poderá dar mais ou menos pontos por sessão. O ideal é a premiação de 2 PE por sessão para evolução lenta, 3 a 4 PE para

evolução média e 5 ou mais PE para evolução rápida. Jogadores que interpretaram bem, ganham esse número de pontos. Jogadores com má interpretação ou que atrapalharam o jogo ganham de zero até a metade desses pontos. Jogadores que se destacaram numa sessão podem ganhar até 50% a mais que esses números. O narrador sempre tem a palavra final nessa definição.

Gastando Pontos de Experiência

Sempre que o narrador permitir, os jogadores podem gastar seus PE para aumentar os atributos de seus personagens. **5 PE aumentam em 1 um atributo, seja ele primário, secundário ou terciário.** Aumentos nos atributos primários e secundários irão refletir nos atributos adjacentes, do mesmo modo que ocorre na criação do personagem. Lembre-se, aumentos de atributos só influenciam os atributos adjacentes mais distantes do centro do hexograma. **Por exemplo, aumentar o atributo Velocidade pode aumentar os atributos Dano e Defesa, mas não Destreza e Força. Para comprar Características, Conhecimentos e Poderes, basta comprar atributos que aumentem seus Pontos Físicos ou Mentais.** Mantenha o Status de seu personagem atualizado de modo que ele seja igual à soma dos atributos primários. **Sempre que você aumentar em 1 seu Status, você ganha +1 num atributo, +1 ponto de vida e +1 (ponto de mana OU ponto de fadiga).**

Quando houver aumentos em atributos, anote sempre o atributo modificado e o modificador que está sendo atribuído naquele atributo. **Por exemplo, se seu personagem tem Força 7 e você compra 2 pontos de Força, anote Força 9 e coloque um pequeno +2 na parte superior direita do hexágono de Força na sua ficha. Isso irá lhe ajudar quando os atributos aumentarem**



Aptidão Mágica 4 PM por nível

Você possui um dom nato para realizar magias, podendo conjurá-las com muito mais facilidade.

Modificador: o personagem ganha +1 Nível de Poder por nível de Aptidão Mágica em todas as suas magias.

Mago Elemental 1 PM por nível , máximo Status/3

Você possui magia elemental correndo em suas veias.

Modificador: o Personagem ganha +1 Nível de Poder por nível de Mago Elemental em todas suas magias de um único elemento (ar, água, terra, fogo).

Obeso -2 PF por nível

Você está acima do peso.

Modificador: -1 em Velocidade por nível.

Minoria -2 PM

Você pertence à um grupo étnico/religioso/etc diferente da maioria no seu cenário/época de jogo que sofre discriminação: escravo, mulçumano, judeu, sith, rpgista, mordoriano, etc.

Modificador: o Personagem possui -1 nos testes de Carisma para todos aqueles que conhecem sua origem (exceto para os da mesma etnia).

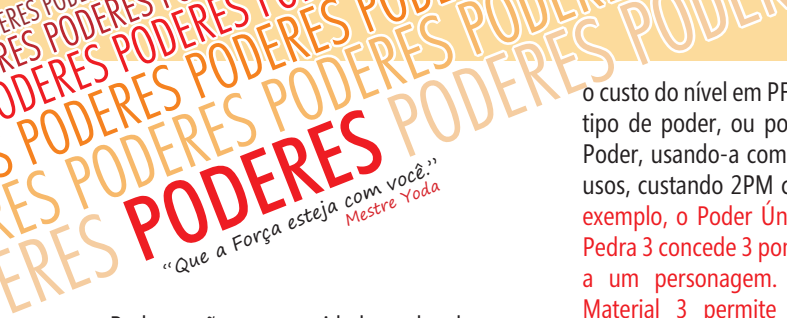
Distúrbio -2 PM

Você sofre de algum distúrbio psicológico, seja ele megalomania, esquizofrenia, bipolaridade, etc. Cada distúrbio deve ser comprado separadamente.

Modificador: o personagem tem -1 em testes de Esperteza relacionados à seu distúrbio.

Comprar Pontos Físicos 2 PM compram 1 PF

Comprar Pontos Mentais 2 PF compram 1 PM



Poderes são as capacidades sobre-humanas que o Personagem possui e podem ter diversas origens (experimentos extraterrestres, super-poderes, infecção sobrenatural, mutação, magia, itens mágicos, etc.).

O sistema de poderes é bastante simples. Existem dois elementos-chave: **as Fontes de Poder** e os **Efeitos**. Fontes de Poder são a natureza do poder, de onde ele vem, o que ele é, e quanto maior seu nível, maior o “potencial” do indivíduo de conjurar efeitos maiores. Efeitos são a manifestação das Fontes de Poder.

Existem sete fontes básicas para poderes: **Energética** (poderes baseados nas formas de energia da natureza como luz, calor, som, cinética, etc.), **Material** (poderes de controle de qualquer forma de matéria física, líquida ou gasosa), **Vital** (manipula toda forma de vida), **Espiritual** (manipula e evoca espíritos), **Espacial** (controle de distâncias e espaços, teleportação), **Temporal** (controle do tempo), **Mental** (controle de mente). Essas Fontes de Poder podem ser usadas sozinhas ou combinadas para criar os mais diferentes tipos de poder, como Vôo sem asas (Vida e Energia, para poder erguer-se no ar), Super-força (Vital), Telepatia (Mental) e outros. Cada Fonte de Poder comprada é paga em separado, mesmo as usadas combinadamente. Cada combinação usa o menor valor de ambas.

Comprando poderes

Existem duas formas de se comprar poderes: você pode comprar um Poder Único, pagando

o custo do nível em PF ou PM de acordo com o tipo de poder, ou pode comprar a Fonte de Poder, usando-a como um poder de diversos usos, custando 2PM cada nível de poder. **Por exemplo, o Poder Único Material - Corpo de Pedra 3 concede 3 pontos de bônus em defesa a um personagem. Já a Fonte de Poder Material 3 permite ao personagem gerar poderes com os mais diversos tipos de efeitos com a terra e outros elementos físicos, como Corpo de Pedra, Projétil de Pedra, Jato de Ácido, etc.**

Fontes de poder podem ser combinados para gerar novos efeitos de poder. Esses novos efeitos não custam PM para serem adquiridos e passam a ter o nível igual ao menor nível da combinação. **Por exemplo, Eek possui Mental 3 e Material 2. Desse modo, Eek pode conjurar golens de pedra, água, ferro ou outros (aprendidos separadamente).**

Utilizando poderes

Para ativar um Poder Único, o personagem testa Força de Vontade e não há limite de usos. Para realizar um Efeito através de uma Fonte de Poder, o personagem deve passar num teste de Mana e gastar 1 Ponto de Mana por nível do poder realizado. Os Pontos de Mana são gastos independente do sucesso ou falha na realização do efeito. Lembre-se, gastar Pontos de Mana não diminuem o seu nível do atributo Mana. Os Pontos de Mana são influenciados pelo Nível de Ficção e recuperam-se na velocidade de 1 ponto a cada 10 minutos.

O efeito se encerra quando um dos seus limitadores (dano ou duração) é alcançado. Para efeitos que duram mais de 1 minuto, o personagem não recupera aqueles Pontos de Mana utilizados enquanto a magia não terminar, “retendo” os pontos no efeito. Um

Poder	Dano/Cura	Velocidade	Duração	Modificador	Alcance	Alvos afetados	Volume
1	1d-2	1m/s	Instante	+/- 1	Toque	Conjurador	1litro
2	1d-1	6m/s	1 rodada	+/- 2	5m	1 pessoa	1m ³
3	1d	15m/s	1 min	+/- 3	10m	2 pessoas	2m ³
4	1d+1	30m/s	1 hora	+/- 4	30m	3 pessoas	4m ³
5	1d+2	60m/s	1 dia	+/- 5	50m	4 pessoas	10m ³
6	2d	100m/s	1 semana	+/- 6	100m	5 pessoas	20m ³
7	2d+1	150m/s	1 mês	+/- 7	300m	8 pessoas	50m ³
8	2d+2	200m/s	101 dias	+/- 8	500m	10 pessoas	100m ³
9	3d	250m/s	1 ano	+/- 9	1000m	15 pessoas	500m ³
10	3d+1	500m/s	2 ano	+/- 10	2000m	20 pessoas	1000m ³
+1	progressão	+250m/s	+1 ano	+/- 1	+1000m	+10 pessoas	+500m ³

efeito pode ser encerrado a qualquer momento pelo conjurador.

Alguns Efeitos são resistíveis pelo alvo: controle mental, incutir doenças, etc. Para todos esses poderes resistíveis, utiliza-se o atributo Mana do alvo versus atributo Mana do conjurador + Nível do Efeito utilizado. Caso o alvo do poder tire uma maior margem de sucesso, o poder não surte efeito e os pontos de mana são gastos.

Aprendendo efeitos

Um personagem usuário de Fontes de Poder não pode “improvisar” Efeitos: ele só pode lançar Efeitos conhecidos. Magos só lançarão magias/Efeitos anotados em seus grimórios e psíquicos só saberão Efeitos psíquicos que já tenham aprendido. Exemplos de efeitos seriam Bola de Fogo, Apaixonar, Criar Garras, Chuva de Pedras, etc. Para tanto, ou eles aprendem o Efeito ou criam o mesmo. Para aprender, é necessário Nível da Fonte de Poder x dias de estudo com o material de estudo necessário (ou seja, o Efeito anotado ou com um professor). Para criar o Efeito, é necessário tempo de criação igual à duração do nível da Fonte de Poder + 3 da tabela abaixo, e depois o tempo necessário de estudo já citado para aprender na prática. Inicialmente, para cada nível em Fonte de Poder, você ganha uma quantidade de Efeitos igual ao seu STATUS. Assim, começando com Status 6, ao comprar na criação a Fonte de Poder Material 2, você ganha 6 efeitos de até nível 1 e 6 efeitos de até nível 2, todos Material.

Exemplo: Morgan, o Necromante, pretende destruir a capital do Reino da Valúria, cujos quais expulsaram-no, acusando de loucura e magia negra. O jogador tem 16 PM para gastar comprando Fontes de Poder. Como o personagem é um necromante, ele gasta 12 PM comprando Material 3 e Espiritual 3, criando a combinação Zumbi 3, capaz conjurar 2 zumbis, capazes de causar 1d6 de dano e que duram 1 minuto (vide tabela abaixo). Para isso, ele cria a magia Conjurar Zumbis e anota em sua ficha. Dessa forma, ele pode conjurar 2 zumbis sempre que quiser, pagando 3 Pontos de Mana para evocá-los. Restando-lhe ainda 4 PM, o jogador imagina que Morgan precisará controlar a mente de algumas pessoas da Corte, fazendo-os esquecer de seu rosto ou os enlouquecer em terríveis pesadelos febris. O jogador então gasta 4 pontos para comprar 2 pontos de Fonte de Poder Mental.

Exemplos de Efeitos Energéticos: Escudo Mágico (Energético 2), Anular Projéteis (Energético 2), Bola de Fogo (Energético 4), Misseis de Chamas (Energético 6), Incendiar Projéteis (Energético 2), Relâmpago (Energético 6), Tentáculos de Sombras (Energético 5), Extinguir Fogo (Energético 2), Moldar Fogo (Energético 2), Corpo de Fogo (Energético/Vital 5), Ilusão menor (Energético 1).

Exemplos de Efeitos Mentais: Comunicação por Sonhos (Mental 2), Rajada Psíquica (Mental 3), Influência Telepática (Mental 2), Leitura de Mentes (Mental 2).

Exemplos de Efeitos Materiais: Telecinésia Menor (Material 1), Telecinésia Mediana (Material 3), Telecinésia Maior (Material 5), Tempestade Telecinética (Material 7), Conjurar Objetos (Material 2). **Exemplos de Efeitos Temporais:** Viagem no Tempo (Temporal 2+), Relógio Interno (Temporal 1), Flashback (Temporal 2). **Exemplos de Efeitos Espaciais:** Vôo (Espacial 4), Teleporte (Espacial 8), Levitação (Espacial 3). **Exemplos de Efeitos Espirituais:** Conjurar Espírito Menor (Espiritual 2), Conjurar Espectro (Espiritual 4), Conjurar Espírito Iluminado (Espiritual 5), Controlar Espíritos (Espiritual 2+), Atormentar (Espiritual 4). **Exemplos de Efeitos Vitais:** Roubar Vida (Vital 2), Toque Mortal (Vital 6), Roubar Juventude (Vital 3), Curar (Vital 3). **Exemplos de Efeitos Combinados:** Evocação Angelical (Vital/Espacial 5), Conjurar Zumbi (Material/Espiritual 3), Ilusão Enlouquecedora (Energético/Mental 5), Boneco Vodú (Espiritual/Vital 3).