

NANO RPG POCKET 2ª edição



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.

Encontre mais material gratuito para o NanoRPG em nosso site

www.nanorpg.com

- 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

Sob o Licença Creative Atribuição-Uso Não-Comercial 2.5 Brasil Commons

Criação: Hatalbilio Almeida e Danilo Lima **Desenvolvimento:** Hatalbilio Almeida e Danilo Lima
Capa: Renato Thally **Arte:** Renato Thally e Napoleão Torquatto **Diagramação:** Danilo Lima
Playtest: Hatalbilio Almeida, Danilo Lima, Cayo Cid, Rodrigo Queiroz e Thiago Gomez
Agradecimentos: Antônio Marcelo pelo valioso apoio e a todos os nossos jogadores

SISTEMA GENÉRICO DE RPG

Danilo Lima
Hatalbilio Almeida

SIMPLES
GRATUITO
COMPLETO

5. Caso você não esteja utilizando a ficha editável, calcule os atributos secundários e depois os atributos terciários. Lembre-se, o valor dos atributos secundários é igual à soma dos atributos primários adjacentes no hexagrama, dividido por 2 e arredondado para cima. Já o valor dos terciários é igual à soma dos atributos adjacentes, dividido por 3 e arredondado para cima. A ficha editável já calcula automaticamente esses valores.
6. Anote no campo Pontos de Vida fora do hexagrama o valor de seu atributo Pontos de Vida vezes o Modificador de Ficção.
7. Anote no campo Pontos de Mana o valor de seu atributo Mana vezes o Modificador de Ficção.
8. Anote no campo Pontos de Fadiga o valor de seu atributo Fadiga vezes o Modificador de Ficção.
9. Anote o seu dano em d6, utilizando seu atributo Dano e verificando o valor correspondente na Tabela de Dano do capítulo de Atributos.
10. Compre suas características com seus Pontos de Personagem (Status vezes Modificador de Ficção). Lembre-se que características negativas podem somar no máximo -Status pontos.
11. Faça o mesmo descrito no passo 9, mas agora com os conhecimentos, no espaço da ficha definido para isso.
12. Caso seu personagem utilize poderes, compre-os de acordo com o capítulo de Poderes.
13. Compre os equipamentos de seu personagem. O dinheiro inicial em jogos medievais é \$1000 e \$10.000 para jogos atuais e futuristas. Confira com seu narrador esses valores.
14. Caso você esteja utilizando a ficha editável, clique no espaço em branco abaixo da sessão de equipamentos. Feito isso, selecione o arquivo de imagem para seu personagem.
15. Por fim, faça as anotações necessárias na área disponível para isso. Salve sua ficha ou a imprima. Caso você esteja fazendo no papel, basta dar um abraço nela caso você ache necessário. Divirta-se!



Durante um jogo, normalmente existem dois tipos de personagens: os **personagens dos jogadores** (também conhecidos como PJ's ou PC's) e **personagens do narrador** (ou NPC's, PdM e Antagonistas). Cada jogador normalmente controla apenas um personagem e o narrador controla todos os demais personagens que não são dos jogadores. Assim, os jogadores devem, **durante o jogo**, interpretar seus personagens, falando e pensando como eles fariam na situação exposta em jogo. **Por exemplo, você joga com um guerreiro medieval. Ao encontrar uma arma mágica, você descobre que se usá-la você terá todas as suas memórias apagadas. Assim, você deve imaginar e agir conforme seu personagem agiria. No caso, se houvesse um grande amor envolvido, mesmo que a arma fosse muito poderosa, você não a utilizaria.** Os sistemas costumam premiar as boas interpretações e com o NanoRPG isso não é diferente. Quando fizer seu personagem, torne-o único e divertido de se interpretar. Pense em como ele fala, module sua voz se necessário, seus trejeitos e manias. Assim, à medida que o jogo ocorre, seu personagem se tornará cada vez mais único.



SESSÕES E CAMPANHAS

Um jogo de RPG normalmente dura de uma a quatro horas, de acordo com o **grupo** (narrador + jogadores). Um jogo isolado é chamado de **sessão**. Um conjunto de sessões interligadas formando uma grande história é conhecido como **campanha**, e aqui está a maior diversão do RPG. Campanhas costumam ser memoráveis para todos os participantes e você pode se perguntar o porquê. A resposta é simples: jogos interligados criam histórias e personalidades completas dos personagens. À medida que os jogos ocorrem, seus personagens passam a ficar mais reais e próximos, pintando o mundo de jogo com cores cada vez mais vivas.

DADOS, DEFINIÇÕES E CONSELHOS

Devemos mencionar ainda algumas explicações para nossos novos jogadores não serem pegos desprevenidos:

- 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, 3m de raio. \$1.000
 - Granada** 4d-1, 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
 - Motocicleta** \$3000
 - Carro Esporte** \$20.000
 - Furgão** \$25.000
 - Caminhão** \$70.000
 - Jato** \$10.000.000
 - Helicóptero** \$400.000
- ### 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

Aconselhamos a utilização da Ficha de Personagem Editável do NanoRPG para o cálculo automático dos valores dos atributos.

STATUS DO PERSONAGEM

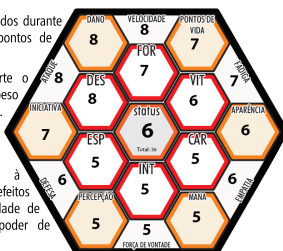
O Status define o nível de poder do seu personagem e em si não é um atributo. Na verdade, quanto maior seu Status, maiores os valores de seus atributos. Mantenha sempre sua ficha atualizada de modo que o valor do Status seja igual à soma dos atributos primários, dividido por seis, arredondado para cima.

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, 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 como 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 a 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 padrao 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.



teste de Inteligência sofreria um redutor de -3.

Outra possibilidade, para antagonistas mais recorrentes em uma mesma campanha, é fazer a ficha do antagonista com todas as regras de uma ficha de um personagem comum. Mestres podem se sentir tentados a fazer desse modo quando desejarem mais detalhes para seus filhotes.

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 manifestações do antagonista é capaz de causar e o nível de Grupo de Poder do antagonista relacionado a esse Dano.

Não se preocupe com o Mana do antagonista. Apenas anote quanto ele terá no início do combate, se 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 2x atributo Ataque de PP para gastar com os mesmos.

"Eu amo o cheiro do Napalm
pela manhã!"
Apocalypse Now

EQUIPAMENTOS

A seguir encontra-se 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 sequência: 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. Some ao seu atributo Dano esse modificador e anote em sua ficha na parte de equipamento. **Por exemplo, um personagem com Dano 7 (1d+1) causa 1d+3 de dano com uma Maça, que deve ser convertido para 2d (lembre-se +3 são convertidos em +1d). Qualquer ataque que acerte o alvo causa no mínimo 1 ponto de dano antes de ser subtraído o NP.**

MEDIEVAL

Faca dano. \$20

CARACTERÍSTICAS

"Não são nossos talentos que nos tornam aquilo que realmente somos, mas sim as nossas escolhas"
Alvo Doblendore

Características são traços que individualizam o Personagem, tornando-o único e muito mais divertido e interessante de se interpretar.

É necessário ressaltar que o jogador DEVE interpretar as Características. Características negativas são aquelas que concedem Pontos de Personagem extras aos personagens. Um Personagem pode ter inicialmente no máximo até (Status) pontos em Características negativas.

CRIAÇÃO DE CARACTERÍSTICAS

O NanoRPG preza a criatividade do jogador e Narrador em primeiro lugar, estimulando ambos a criarem suas próprias Características, mediante simples construções. Todas as Características visam conferir modificadores em testes de atributos ou vantagens extras ao Personagem. Cada bônus positivo é pago com o dobro de Pontos de Personagem quando se trata de classes de eventos, e 1PP por um bônus positivo em subclasses de eventos. **Por exemplo, uma Característica Espadachim Nato que confere bônus em testes de espadas custa 2PP por cada bônus +1. Já a Característica Espadachim Nato – Espada Curta, que concede bônus apenas em espadas curtas custa 1PP tal por cada +1 de bônus.** A mesma lógica é usada com os redutores. Características que não se encaixam nesses padrões devem ser definidas pelo narrador.

Sem rastros: caso queiram eles não deixam rastros em nenhum terreno, seja em florestas, terra ou até mesmo neve. **2PP**

Visão do futuro: de acordo com a vontade do narrador, o personagem elfo terá visões de acontecimentos num futuro próximo ou distante. Além disso, o personagem pode forçar essa visão olhando para um espelho d'água por 10 minutos num lugar calmo e passando num teste de Força de Vontade. Essas visões são de futuros possíveis, não fixos. Essa característica pode ser vetada pelo narrador, como qualquer outra. **3PP**

Pequeninos

Também conhecidos como Halflings, eles são humanoides de até 1m de altura, barriga avantajada, orelhas pontiagudas, com cabelos encaracolados na cabeça e no peito dos pés. Nunca usam sapatos, pois o solado de seu pé é de couro resistente. Adoram uma boa comida, festas e uma vida tranquila. Apenas poucos saem para aventuras e esses não são bem vistos em casa.

Força 2-6, Destreza 4-14, Vitalidade 2-9, Força de Vontade 5-15

Características obrigatórias

Furtividade: os Pequeninos recebem um bônus +2 em testes para se esconder e não deixar rastros. **2PP**

Mira: os Pequeninos possuem um bônus de +2 em arremesso e no uso de armas de arremesso. **4PP**

Preguiça: eles precisam passar num teste de Força de Vontade sempre que precisam fazer um trabalho braçal, e quando em horário de refeições esse teste sofre -2. Em caso de falha, eles adiam por pelo menos 1 hora. **-2PP**

Gula: comilões por natureza, eles devem fazer pelo menos 6 refeições completas por dia ou recebem um redutor de -1 em todos os testes mentais. **-2PP**

Características opcionais

Esperança: mesmo em situações desesperadoras os Pequeninos conseguem se confortar pensando em suas casas. Eles recebem um bônus de +2 em Força de Vontade quando o fazem. **4PP**

Furtividade dos Pequeninos: alguns Pequeninos conseguem sumir quando o querem. Eles recebem bônus de +3 em testes para se esconder e não deixar rastros. Você pode comparar essa característica em conjunto com Furtividade. **3PP**

Gnomos

Parentes distantes dos anões, esses seres pequenos de até 1,10m costumam ser curiosos e inventivos. Suas invenções e engenhocas são tão conhecidas como as obras dos anões. Eles mantêm sua barba curta e dificilmente ficam sem.

Nível	Dano Total	Velocidade	Duração	Modificador	Alcance	Alvos Afetados	Detalhes	Invocações	Raio da área
1	1d	6m/s	Instantânea	+/-1	Toque	Conjuntador	Nenhum	-	1m
2	1d+2	15m/s	1 turno	+/-2	5m	1 pessoa	Poucos	Encame	2m
3	2d	30m/s	30 segundos	+/-3	10m	2 pessoas	Alguns	Pequeno	3m
4	2d+2	60m/s	1min	+/-4	30m	3 pessoas	Médio	Médio	5m
5	3d	100m/s	1 hora	+/-5	50m	4 pessoas	Muitos	Grande	10m
6	3d+2	150m/s	1 dia	+/-6	100m	5 pessoas	Quase perfeito	Pequeno mágico	15m
7	4d	200m/s	1 semana	+/-7	300m	8 pessoas	Perfeito	Médio mágico	20m
8	4d+2	250m/s	1 mês	+/-8	500m	10 pessoas	Perfeito	Grande mágico	50m
9	5d	500m/s	101 dias	+/-9	1000m	15 pessoas	Perfeito	Muito grande	100m
10	5d+2	750m/s	1 ano	+/-10	2000m	20 pessoas	Perfeito	Abissal	1000m
1	Progressão	+250m/s	+1 ano	+/-1	+1000m	+10 pessoas	Perfeito	Progressão	+1000m

durará 1 dia, terá muitos detalhes e poderá ter até 100m de raio. Já a manifestação Aumentar força do Grupo Corpo 3, confere um bônus na força de +3 por até 30 segundos. Uma manifestação pode ser encerrada pelo seu criador a qualquer momento.

Exemplos de Grupos: Ar, Água, Terra, Fogo, Metal, Cura, Necromancia, Magnetismo, Radioatividade, Animais, Plantas, Mente, Corpo, Telecinese, Ilusão, Luz, Trevas, Máquinas, Movimentação, Gravidade, Vodú, etc. Narrador e jogador podem criar novos Grupos de acordo com a necessidade.

RESISTINDO MANIFESTAÇÕES

Manifestações que tenham alvos vivos e que não sejam de dano podem ser resistidas pelos alvos, casos eles desejem. Para isso, o alvo joga 2d6 e soma ao seu atributo Mana. O criador da manifestação também joga 2d6 e soma o atributo Mana e o nível da manifestação. Caso o valor resultante do criador seja maior, a manifestação é bem-sucedida. Em caso contrário ou em caso de empate, a manifestação não é realizada. Os Pontos de Mana são gastos em qualquer situação.

RECUPERANDO PONTOS DE MANA

Os Pontos de Mana são recuperados na velocidade de MF pontos de Mana a cada 10 minutos. **Só são recuperados Pontos de Mana das manifestações que já terminaram.** Manifestações podem ser encerradas antes de sua duração chegar ao fim, sem qualquer ônus.

COMPRANDO PODERES

Níveis em Grupos de poder custam 2 PP por nível. Além disso, esses Grupos poderão

ambiente aberto, etc) **-1PP.**

Incerto: precisa de um sucesso num teste de Mana para que a manifestação ocorra. **-1PP**

"Eu tenho o sonho de ver um dia meus 4 filhos vivendo numa nação em que não sejam julgados pela cor de sua pele, mas sim pelo seu caráter"
Martin Luther King

RAÇAS

Em mundos fantásticos é comum a presença de raças além da humana. Os jogadores, com a permissão do narrador, podem fazer personagens pertencentes a essas raças. Essa escolha deve ser feita no início da criação, pois uma raça influencia boa parte do processo de criação de um personagem, tanto nos números como no conceito.

ESCOLHENDO UMA RAÇA

A descrição de uma raça começa com limites de atributos. Esses limites definem que certos atributos DEVEM estar entre tais valores para que a raça possa ser usada. **Por exemplo, no NanoRPG os atributos de humanos variam de 2 a 12, que seriam representados por 2-12. Porém, os elfos são mais inteligentes, ágeis e belos que os humanos e, por isso, na sua descrição há Inteligência 4-14, Destreza 5-15 e Aparência 7-17. Logo, se um jogador quiser fazer um elfo, seu atributo Inteligência deverá ser de 4 a 14, seu atributo Destreza de 5 a 15 e Aparência de 7 a 17. Em caso contrário, o personagem não poderá jogar com um elfo.**

Após os limites de atributos, há uma lista de características obrigatórias da raça que DEVEM ser compradas. Essas características devem ser anotadas na ficha e pagas com PP. Uma segunda lista também pode estar presente, a de características opcionais. Essas características não precisam ser compradas na criação do personagem para a escolha da raça.

Após satisfazer todos os pré-requisitos, anote em sua ficha a raça de seu personagem como uma característica de OPP.

EXEMPLOS DE RAÇAS

Segue abaixo uma lista de raças que podem ser usados em seus jogos. Porém, convidamos narradores a criarem suas próprias raças de acordo com a necessidade de seu jogo. Utilize as regras de criação de características e de Super-poderes (veja capítulo Poderes) para a criação das características raciais.

Potencial Mágico 3PP por +1, máximo Status/3

Os níveis dos seus Grupos, Poderes Natos e Super-poderes, ganham um bônus de +1 por nível de Potencial Mágico.

Poder Lunar 1PP por +1, máximo Status/2

Seu personagem recebe um bônus de +1 no nível de seus Grupos quando seu personagem pode ver a lua.

Mestre 1PP por +1

Seus testes de Mana na realização das manifestações recebem um bônus de +1.

Penetrante 1PP por -2

Suas manifestações são mais difíceis de resistir. Todos os testes de resistência recebem um redutor de -2 para cada nível desse modificador.

Poder rúnico 3PP

Você é capaz de armazenar manifestações em runas que são ativadas de acordo com o gatilho, seja ele toque, proximidade, ruptura, tempo, etc. Para criar a runa, você deve definir o gatilho da manifestação, a manifestação, gastar o dobro de pontos de Mana e realizar um teste de Mana. Não é necessário material, pois a runa é criada sobrenaturalmente. Você deve definir que aparência suas runas **sempre** terão, como tatuagens, sangue, brilhosas, etc. Os Pontos de Mana gastos não são recuperados enquanto a runa continuar ativa.

Poder vital 2PP

Você pode usar seu poder vital no lugar do poder mágico para realizar suas manifestações. Em jogo, isso significa que você pode usar Pontos de Vida no lugar de Pontos de Mana, para realizar manifestações sempre que assim o desejar.

Combatente Sobrenatural (por Grupo) 1PP

Manifestações que causam dano e que o nível é até nível do Grupo -4 não possuem custo de Pontos de Mana para o personagem. **Por exemplo, se você possuir o Grupo Água 5, você pode realizar manifestações que causam dano com nível 1 sem gastar Pontos de Mana para isso.** Atenção, apenas para manifestações de dano.

Curandeiro 1PP

Manifestações de cura e que o nível é até nível do Grupo -4, não possuem custo de Pontos de Mana para o personagem. Seu personagem precisa de 10 segundos para a realização desse tipo de cura.

Alquimista 2PP

Funciona como Poder Rúnico, com a diferença que são criadas poções que guardam as manifestações. Não são gastos Pontos de Mana mas, para cada nível da manifestação, são gastos \$100 em material e 1 hora de preparação em um laboratório alquímico. O teste de Mana ainda é necessário.

Encantador 3PP

Seu personagem é capaz de criar itens mágicos como os descritos no próximo tópico. Para isso, seu personagem deve ter 1 mês de preparo (com 7 horas diárias de rituais) e \$1.000 para cada PP que seria necessário para a compra do item. Lembre-se que na criação do item você não precisa gastar PP. Em cada mês de preparo você deve passar num teste de Mana + nível do Grupo. Em caso de falha, você deve passar mais outro mês e gastar mais \$1.000 até conseguir um número de sucessos igual ao número de PP's daquele item.

Ataque Resistível -2PP para metade e -4PP para total

Suas manifestações que causam dano podem ser resistidas. Em caso de falha na resistência, o dano é dividido ao meio (-2PP) ou todo dano é evitado (-4PP).

Circunstancial (por Grupo) -1PP por -1

O nível de suas manifestações tem um redutor de -1 para cada nível de Circunstancial, quando as circunstâncias **não** são as propícias. Possibilidades são: dia, noite, campo aberto, em floresta, na água, etc. Atenção, essas circunstâncias devem ser restritivas para o cenário de jogo.

Condicional (por Grupo) -4PP

Como Circunstancial, porém suas manifestações só funcionam naquela circunstância.

Demorado (por Grupo) -2PP

Suas manifestações necessitam de dois turnos ao invés de uma para ser executada. Desse modo, você passa um turno se preparando e no segundo você efetua a

19

manifestação.

Custo acentuado (por Grupo) -1PP por +1

O custo de Pontos de Mana de suas manifestações que falharam no teste de realização sofre um acréscimo de +1 para cada nível dessa característica.

ITENS MAGICOS

Caso seu narrador permita, você pode possuir um item mágico. Esse item é capaz de realizar manifestações com custo de 1PP por nível da manifestação. Caso a manifestação seja do tipo "sempre ligado", como **Invisibilidade** ou **+2 na Força**, basta o usuário tocar no item para a manifestação ocorrer. Em caso contrário, o personagem usa uma carga por manifestação, sem necessidade de testes de Mana ou gasto de Pontos de Mana. Itens mágicos padrões possuem 50 cargas e recuperam cargas na velocidade de MF por dia. Efeitos resistíveis devem ser feitos com testes de Mana como explicado em Resistindo manifestações.

Esses itens são vendidos em média por \$5.000 por PP e só podem ser comprados com dinheiro durante o jogo e não na criação do personagem. Na criação eles são adquiridos com PP, sempre. Mercados com escassez vendem esses objetos pelo dobro ou até dez vezes esse valor!

Cargas: 50 cargas **sem custo**, 75 cargas **+1PP**, 100 cargas **+2PP**, 200 cargas **+4PP**, cargas ilimitadas **+8PP**.

Instável: o nível do item é variável. Nesse caso você não compra níveis, apenas dados de nível. O nível da manifestação em cada utilização será definido através dos dados. **+3PP por 1d**.

Lacrado: funciona apenas quando ativado com uma palavra-chave ou através de toques especiais. **+1PP**

Fiel: funciona apenas com uma pessoa. Quando essa pessoa morre, a próxima pessoa que tocar o item vira seu novo dono se passar num teste de Força de Vontade. Em caso de falha, aquela pessoa poderá refazer o teste depois de um mês e caso ninguém mais toque o item. **+2PP**

Recuperação rápida: recupera cargas duas **+2PP** ou quatro **+4PP** vezes mais rápido.

Voador: retorna para a mão do último usuário quando o mesmo deseja, voando numa velocidade de 10m/s. **+2PP**

Seletivo: funciona apenas com uma raça **sem custo**, ou situação (dia, noite, em

20

ter modificadores próprios que conferem bônus/redutores ou habilidades especiais. **Por exemplo, 2 níveis de Grupo Telecinete custa 4PP. Se o jogador quiser ser um especialista nessa área, ele pode comprar um bônus de +2 no nível, custando mais 2PP. Assim, ele ficará com Telecinete 4 por 6PP, mas por conta do modificador Especialista, todos os seus demais Grupos sofrerão um redutor de -2 no nível.**

Grupo de Poder 2PP por nível

Permite ao personagem efetuar manifestações (magia, super-poderes, etc), gastando 1 Ponto de Mana por nível da manifestação e passando em um teste de Mana. Os Pontos de Mana são gastos caso o teste seja bem-sucedido ou não. O nível máximo da manifestação é delimitado pelo nível de Grupo comprado em PP.

Poderes natos 1PP por nível

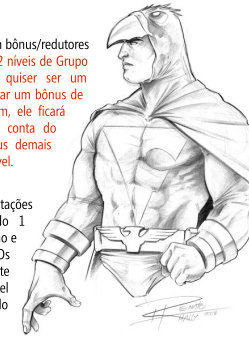
Ao invés de comprar o Grupo, o personagem é capaz de realizar apenas uma manifestação do nível comprado, gastando um número de Pontos de Mana igual ao nível e sem necessidade de teste de Mana. Nesse caso, o nível da manifestação é fixo, sem possibilidade de diminuir para um gasto menor de Pontos de Mana.

Super-poderes 3PP por nível

Funciona como os Poderes Natos, com a diferença que o nível pode ser diminuído para manifestações menos poderosas e não há gasto de pontos de Mana. Essa característica deve ser permitida previamente pelo Narrador e se encaixa melhor em jogos de super-heróis.

Especialista (por Grupo) 1PP por +1 no nível

Seu personagem ganha um bônus de +1 para cada PP gasto nesta característica no nível do Grupo escolhido. Em contrapartida, todos os demais Grupos do personagem recebem -1 no nível por PP em Especialista. Esse redutor também afeta Poderes Natos e Super-poderes. Você só pode comprar esse modificador para um único Grupo.



17

Anões

Seres baixos de não mais que 1,20m, fortes, rudes, briguentos, territorialistas e apaixonados por dinheiro, metal e jóias. Cultivam suas barbas com honra e nunca as cortam. Lendas dizem que eles nascem das rochas e que quando morrem seus corpos viram rocha sólida ou até pedras preciosas. Suas criações em metais e jóias são as mais belas de todos os seres.

Força 6-16, Vitalidade 5-15

Características obrigatórias

Pele grossa: a pele dos anões confere um NP igual a 1. **2PP**

Paixão material: os anões ganham bônus de +1 em conhecimentos relacionados com criação de armas e armaduras, lapidação, fundição e outros ofícios que envolvam criações com metal e pedras, preciosas ou não. **2PP**

Intolerância a elfos: os anões possuem uma inimizade natural com os elfos, o que confere um redutor de Carisma de -2 para ambas as raças entre si. **-2PP**

Características opcionais

Resistência a magias: os anões são mais difíceis de serem alvos de magias. Eles ganham um bônus de +1 em resistência a magia para cada 2PP gasto nessa característica. **2PP por +1**

Teimosia: teimosos por natureza, quando uma anão decide algo ele não costuma voltar atrás. Interprete isso! **-1PP**

Elfos

Esguios, ágeis e belos, os elfos são uma das raças mais misteriosas existentes. Completamente ligados à natureza, os elfos são imortais e suas belas cidades nas florestas são obras de arte vistas por poucos. Costumam ser loiros ou de cabelos prateados e possuem orelhas pontiagudas.

Destreza 5-15, Inteligência 4-14, Aparência 7-17

Características obrigatórias

Ligação com a natureza: os elfos ganham um bônus de +1 em conhecimentos relacionados aos animais, plantas e de rastreamento em áreas verdes. **2PP**

Senso de Dever com a natureza: os elfos sempre que possível tentarão defender a natureza, sua flora e fauna. **-1PP**

Intolerância a anões: os elfos possuem uma inimizade natural com os anões, o que confere um redutor de Carisma de -2 para ambas as raças entre si. **-2PP**

Características opcionais

Olhos de água: alguns elfos conseguem enxergar muito longe. Eles conseguem ampliar sua visão à distância em até 10 vezes. **3PP**

22