

LISTA DE VANTAGENS

As vantagens estão ordenadas pelo Nome, Atributo Básico relacionado, Custo em Pontos de Vantagens e descrição do efeito. O atributo básico relacionado é o atributo normalmente usado em testes com relação à vantagem. Quando as vantagens tiverem níveis diferentes, o custo em pontos estará descrito. Algumas vantagens não possuem atributo básico relacionado.

Absorção de Dano (CON)

Ao gastar 2PEs, o personagem absorve o dano sofrido instantaneamente.

1 ponto : Absorve 3 de dano

2 pontos: Absorve 6 de dano

3 pontos: Absorve 9 de dano

4 pontos: Absorve 12 de dano

5 pontos: Absorve 15 de dano

Adaptabilidade Cultural (INT)

1 ponto: O personagem consegue se adaptar a ambientes culturais ou alienígenas totalmente diferentes do que está acostumado. Ganha +2 em testes de Carisma em ambientes de cultura estranha.

Aliados (CAR)

PdMs (Personagens do Mestre) que estarão à disposição do personagem.

1 ponto : 1 aliado

2 pontos: 2 aliados

3 pontos: 3 aliados

Ambidestria (DES)

1 ponto: Pode agir com a mão e o braço não dominante (direito se for canhoto, esquerdo se for destro) sem a penalidade de -6.

Anfíbio (CON)

2 pontos: Pode respirar debaixo d'água.

Aparência (CAR)

1 ponto: Aparência bela, acima da média, +2 em testes sociais.

2 pontos: Aparência belíssima, muito acima da média, +4 em testes sociais.

3 pontos : Aparência de modelo de nível internacional, +6 em testes sociais.

Ataque Especial (Todos os Atributos)

O personagem possui um ataque especial baseado em um dos seus atributos. O ataque é feito com o ATRIBUTO+Perícia Específica vs. um teste de defesa do alvo (2d6+Atributo de defesa+Perícia específica)

1 ponto: Gasta 1 PEs e dá +1d6 de dano extra em um alvo.

2 pontos: Gasta 2 PEs e dá +2d6 de dano extra em um alvo ou +1d6 de dano extra em dois alvos

3 pontos: Gasta 3 PEs e dá +3d6 de dano extra em um alvo ou +2d6 de dano extra em dois alvos, ou +1d6 de dano extra em três alvos.

4 pontos: Gasta 4 PEs e dá +4d6 de dano extra em um alvo ou +3d6 de dano extra em dois alvos, ou +2d6 de dano extra em três alvos.

5 pontos: Gasta 5 PEs e dá +5d6 de dano extra em um alvo ou +4d6 de dano extra em dois alvos, ou +3d6 de dano extra em três alvos.

Aumento de velocidade (DES)

3 pontos: Gastando 4PEs, o personagem pode aumentar a velocidade do seu corpo, ganhando DES+10, durante 10 minutos.

Aumento da densidade (PODER)

3 pontos: Gastando 3PEs, o personagem pode aumentar a densidade do seu corpo, ganhando RD (resistência a dano) 15. durante 10 minutos.

Braços Cibernéticos (DES e FOR)

4 pontos: Implementos cibernéticos nos braços. Precisa ser recarregado frequentemente (seja com eletricidade, carvão no caso de steampunk, energia mágica, etc.) e precisa de manutenção. Com o gasto de 2PEs, a DES e FOR para tarefas envolvendo os braços cibernéticos aumenta em +4 durante 10 minutos, aumentando o dano pelo valor de Força segundo a tabela de Força. Os braços podem dar um choque elétrico com toque, de 2d6 de dano, se o personagem gastar 4PEs,

Camaleão (CAR)

3 pontos: Gasta 3PEs e altera a aparência para de um indivíduo que já vira antes. Pode mudar alterar sua altura diminuindo ou aumentando até ¼ de sua altura normal. O personagem ganha +4 de modificador de Carisma em testes sociais para se fazer passar pelo indivíduo que está copiando.

5 pontos: Gasta 5 PEs e altera sua aparência para qualquer tipo de ser vivo, ataques causam dano igual a 2d6, pode se transformar em uma criatura de tamanho igual à metade do seu tamanho normal, até uma criatura de tamanho igual a duas vezes o seu tamanho normal.

Carga Extra (FOR)

2 pontos: Personagem usa FOR+3 para calcular a Carga que pode carregar.

Corajoso (INT)

1 ponto: +2 nos testes de medo e insanidade. Se gastar mais pontos, ganha +2 para cada ponto gasto, até um máximo de +10 (5 pontos).

Corpo de Água (CON)

5 pontos: O corpo do personagem é feito de água. Ganha armadura natural de RD 5. Não sofre penalidades por ferimentos. Forma maleável. Pode tentar afogar o oponente envolvendo-o com seu corpo e causando 2d6+3 por rodada. Se chegar a 0 PVs morre, com o corpo dissolvendo.

Corpo de Ar (CON)

5 pontos: O corpo do personagem é feito de ar. Forma maleável. Só pode ser afetado por ataques de energia (fogo, eletricidade, etc.). Gastando 2 PE pode voar a até 60 km por hora durante 10 minutos. Se chegar a 0 PVs morre, com o corpo dissipando no ar. Não sofre ferimentos ou penalidade por ferimentos. Ataques causam dano igual ao dano relativo a FOR, porém podem ser feitos a até 10 metros de distância (ventania).

Corpo de Fogo (CON)

5 pontos: O corpo do personagem é feito de fogo. Forma maleável. Seu toque causa 2d6 extras de dano de fogo. Sofre 1d6 de dano extra sempre que sofrer ataque com água ou gelo. Não sofre penalidades por ferimentos,mas pode ter membros amputados. Gastando 2 PE pode esticar um dos membros a até 3 metros. Se chegar a 0 PVs morre, com o corpo dissolvendo. Ataques causam dano igual ao dano relativo a FOR, porém podem ser feitos a até 3 metros de distância. Pode voar a um Deslocamento de 10 m/s ou 36km/hora. Solta um raio de fogo a até 10 metros que causa 2d6+3 de dano.

Corpo de Gelo (CON)

5 pontos: O corpo do personagem é feito de gelo. Ganha armadura natural de RD 5. Não sofre penalidades por ferimentos,mas pode ter membros amputados. Toque causa 1d6 de dano extra de gelo. Gastando 2 PE pode esticar um dos membros a até 3 metros. Se chegar a 0 PVs morre, com o corpo dissolvendo. Ataques causam dano igual ao dano relativo a FOR, porém podem ser feitos a até 3 metros de distância. Solta um raio de gelo a até 10 metros que causa 2d6+3 de dano.

Corpo de Metal (CON)

5 pontos: O corpo do personagem é feito de metal. Ganha armadura natural de RD 10. Imune a dano por projéteis, se o total de dano for menor que 20. Não sofre penalidades por ferimentos,mas pode ter membros amputados. Causa 1d6+FOR+4 de dano em ataques corporais. Se chegar a 0 PVs morre, com o corpo dissolvendo. O peso normal aumenta em 200 kg.

Corpo de Terra (CON)

5 pontos: O corpo do personagem é feito de terra. Ganha armadura natural de RD 10. Não sofre penalidades por ferimentos,mas pode ter membros amputados. Gastando 2 PE pode esticar um dos membros a até 3 metros. Se chegar a 0 PVs morre,

com o corpo dissolvendo. Ataques causam dano igual ao dano relativo a FOR, porém podem ser feitos a até 3 metros de distância.

Corpo de Pedra (CON)

5 pontos: O corpo do personagem é feito de metal. Ganha armadura natural de RD 10. Não sofre penalidades por ferimentos, mas pode ter membros amputados. Causa $1d6+FOR+4$ de dano em ataques corporais. Se chegar a 0 PVs morre, com o corpo dissolvendo. O peso normal aumenta em 200 kg.

Crescimento (FOR)

3 pontos: Gastando 3PEs o personagem aumenta seu tamanho em $\frac{1}{2}$ do seu tamanho original durante 10 minutos. Assim, se originalmente o personagem tiver altura igual a 1,80m ele passa a ter 2,70m. Nesse caso ele fica com FOR+5, CON+5, DES+5, com limite de 22 para personagens humanos e sobre-humanos

4 pontos: Gastando 4PEs o personagem duplica o seu tamanho original durante 20 minutos. Assim, se originalmente o personagem tiver altura igual a 1,80m ele passa a ter 3,60m. Nesse caso ele fica com FOR+8, CON+8, DES+8; com limite de 22, para personagens humanos e sobre-humanos

5 pontos: Gastando 5PEs o personagem triplica seu tamanho original durante 30 minutos. Assim, se originalmente o personagem tiver altura igual a 1,80m ele passa a ter 5,40m. Nesse caso ele fica com FOR+6, CON+6, DES+6 com limite de 10 para personagens humanos e sobre-humanos.

Defesa Mental (INT)

1 ponto: +4 no teste de INT contra ataques mentais.

2 pontos: +6 no teste de INT contra ataques mentais.

3 pontos: +8 no teste de INT contra ataques mentais.

Defesa Ampliada (DES)

2 pontos: Personagem ganha +2 no teste de DES quando estiver se defendendo no combate usando um escudo ou aparando com uma arma de mão. Se gastar mais pontos, o bônus sobe até +6 (5 pontos), +1 para cada ponto gasto comprando esta vantagem.

Deslocamento Ampliado (DES)

2 pontos: Personagem aumenta seu deslocamento em +2 m/s. Se gastar mais pontos, o bônus sobe +1 para cada ponto adicional gasto comprando essa vantagem, até um máximo de +6 no deslocamento (5 pontos).

Destino (CAR)

5 pontos: O personagem tem um destino determinado (será um rei, libertará determinado povo, é o messias de uma profecia). Em momentos dramáticos em que seu destino pode não ser realizado, ele invoca o destino, e seguindo a autorização do

mestre, recebe um bônus de +12 em uma rolagem de dados; ou altera a narrativa para que seu destino se cumpra. O personagem pode fazer isso apenas uma vez por sessão de jogo, ou a cada 4 horas de jogo.

Direção Absoluta (SAB)

1 ponto: Nunca se perde, como se tivesse uma bússola embutida no cérebro, sempre sabe onde é o norte, voltar pelo caminho que fez, etc.

Duplicação (INT)

3 pontos: Ao custo de 2 PEs, o personagem pode criar uma cópia de si mesmo, idêntico em todos os sentidos. A cópia fica ativa durante 1 minuto (10 rodadas) até desaparecer. **Perícia Duplicação 3.** O personagem precisa ser bem sucedido em um teste de INT+Duplicação toda rodada de combate para controlar a cópia, se não passar. Fora de combate, ao passar em um teste de INT+Duplicação, a cópia criada fica ativa por 10 minutos. Se a cópia for destruída antes de ser dispensada pelo personagem, o personagem sofre 2 de dano.

4 pontos: Ao custo de 2 PEs, o mesmo que o de 3 pontos, mas o personagem cria duas cópias de si mesmo. Cada cópia que for destruída antes de ser dispensada pelo personagem que a criou causa 2 de dano no personagem. **Perícia Duplicação 4.**

5 pontos: Ao custo de 2 PEs, mesmo que o de 3 pontos, mas o personagem cria três cópias de si mesmo. Cada cópia que for destruída antes de ser dispensada pelo personagem que a criou causa 2 de dano no personagem. **Perícia Duplicação 5.**

Duro de Matar (CON)

1 ponto: O personagem tem +6 PVs extras.

2 pontos: O personagem tem +8 PVs extras.

3 pontos: O personagem tem +10 PVs extras.

4 pontos: O personagem tem +12 PVs extras.

5 pontos: O personagem tem +14 PVs extras.

Energia Extra (CON)

1 ponto: Personagem ganha +2 PEs extras. Para cada **ponto adicional** gasto com Energia Extra, o personagem ganha +2 PEs, até um máximo de +10 PEs extras (5 pontos).

Empatia com Animais (CAR)

1 ponto: Animais não atacam e pode tentar controlar ou domar um animal selvagem com um teste de CAR.

Espírito Guardião (especial ou PODER)

4 pontos: Gastando 4PEs o personagem invoca seu Espírito Guardião, um ser espiritual/criatura mágica/construto nanotecnológico etc. Esse Espírito possui poderes e está sob o total controle do personagem. O jogador do personagem cria o Espírito

Guardião com os seguintes pontos: 30 pontos de Atributos, 20 pontos de Perícias, 5 pontos de Vantagens, com limite de 22 para aventuras de nível de poder humana ou sobre-humana

Estômago de Ferro (CON)

1 ponto: Personagem é imune a venenos, a intoxicação ou qualquer tipo de dano via comida.

Esquiva Ampliada (DES)

2 pontos: Personagem tem um bônus de +3 no teste de DES quando estiver se defendendo em combate. Se gastar mais pontos, o bônus sobe até +6 (5 pontos), +1 para cada ponto gasto comprando esta vantagem.

Famíliares (INT ou CAR)

2 pontos: O personagem possui uma pequena criatura (animal, espírito, capetinha, etc.) inteligente, que o segue para todos os lugares, entende comandos simples e pode levar mensagens por ele. Gastando 2PEs o personagem pode ver pelos olhos do familiar por 10 minutos. Outro gasto de 2PEs permite um contato telepático com o familiar, para passar e receber mensagens simples. O familiar possui 10 pontos de atributos e 10 pontos de perícia.

Favor Divino (CAR)

3 pontos: O personagem invoca o seu deus, ou usa o poder de sua fé para receber um auxílio em uma cena narrativa do jogo ou +6 em uma rolagem de dados. Pode fazer isso uma vez por sessão de jogo, ou uma vez a cada 4 horas de jogo.

Flexibilidade (DES)

1 ponto: O personagem ganha +2 nos testes para escapar de agarrões, entrar em locais estreitos, e fazer tarefas onde a flexibilidade conta.

Gadeteer (INT)

1 ponto: Personagem pode criar geringonças eletrônicas, mecânicas, de tecnologia a vapor, alquímicas etc. com 10 pontos de atributo, 5 de perícia e 1 ponto de vantagens. Dano varia de acordo com a FOR dada à geringonça.

2 pontos: Personagem pode criar geringonças eletrônicas, mecânicas, de tecnologia a vapor, alquímicas etc. com 15 pontos de atributo, 10 de perícia e 2 pontos de vantagens. Dano varia de acordo com a FOR dada à geringonça.

3 pontos: Personagem pode criar geringonças eletrônicas, mecânicas, de tecnologia a vapor, alquímicas etc. com 20 pontos de atributo, 15 de perícia e 3 pontos de vantagens. Dano varia de acordo com a FOR dada à geringonça.

4 pontos: Personagem pode criar geringonças eletrônicas, mecânicas, de tecnologia a vapor, alquímicas etc. com 25 pontos de atributo, 20 de perícia e 4 pontos de vantagens. Dano varia de acordo com a FOR dada à geringonça.

5 pontos: Personagem pode criar geringonças eletrônicas, mecânicas, de tecnologia a vapor, alquímicas etc. com 30 pontos de atributo, 20 de perícia e 5 pontos de vantagens.

Garras (FOR)

1 ponto: garras naturais ou implantadas, dano +2. O dano pode aumentar em +1 para cada ponto gasto nessa vantagem; assim 5pts equivalem a garras +6 de dano. As garras diminuem a penalidade da mão não dominante em ataque duplo em -2.

Gueiras (CON)

1 ponto: O personagem pode respirar debaixo d'água.

Herdeiro (CAR)

3 pontos: O personagem é herdeiro de uma fortuna considerável e tem acesso a grandes recursos financeiros, de acordo com o que o mestre determinar.

4 pontos: O personagem é herdeiro de uma fortuna imensa, e tem acesso a imensos recursos financeiros, de acordo com o que o mestre determinar.

5 pontos: O personagem é herdeiro de uma fortuna ilimitada e tem acesso a recursos ilimitados, de acordo com o que o mestre determinar.

Identidade Alternativa (CAR)

O personagem possui uma identidade alternativa, completamente legal.

1 ponto: 1 identidade alternativa.

2 pontos: 2 identidades alternativas.

3 pontos: 3 identidades alternativas.

Imortalidade (PODER)

5 pontos: Caso o personagem morra completamente, ele retorna à vida depois de 1d6 dias, regenerando completamente o seu corpo (mesmo se tenha sido destruído). Para um personagem ser imortal, o mestre e o jogador deverão definir qual é a única coisa que pode matar completamente o personagem, o poder imortalidade tem sempre que ter algum tipo de ponto fraco. Por exemplo, decapitação com Vampiros, balas de prata para Lobisomens, etc.

Imunidade à Doença (CON)

2 pontos: O personagem é imune a qualquer tipo de doença, de nível de poder humano e sobre-humano

Imunidade a Veneno (CON)

2 pontos: O personagem é imune a qualquer tipo de veneno, de nível de poder humano e sobre-humano

Imunidade a Ataques Mentais (INT ou PODER)

3 pontos: O personagem é imune a qualquer tipo de ataque mental de nível de poder humano e sobre humano.

Imunidade Jurídica (CAR)

1 ponto: Por algum motivo o personagem não pode ser julgado criminalmente pela justiça comum.

Insubstancialidade (PODER)

4 pontos: O personagem possui um corpo insubstancial, que o torna imune a ataques físicos, apesar de poder ser afetado por ataques mágicos e de energia.

Invisibilidade (PODER)

4 pontos: Com o gasto de 4 PEs, o personagem fica invisível por 10 minutos e só pode ser percebido por sensores não óticos (visão de calor, sensores de vibração, etc.).

Invisibilidade a Máquinas (PODER)

2 pontos: O personagem não pode ter sua imagem capturada por nenhum tipo de aparelho ou máquina, não aparece em vídeo nem em fotos.

Invulnerabilidade (PODER)

5 pontos: O personagem é imune a qualquer tipo de dano físico e de energia, balas refletem dele, passa imune por explosões, etc. Pode sofrer dano por gás se precisar respirar, e pode sofrer dano por meio de poderes mentais ou magia.

Memória Eidética (INT)

3 pontos: O personagem possui uma memória fotográfica, e se lembra de tudo que conseguiu botar os olhos na vida. Todas as vezes que durante a narrativa for necessário algum tipo de informação obscura, o personagem pode rolar Perícia Memória Eidética 3+INT mais penalidades pela dificuldade do assunto, se for bem sucedido o personagem se lembrou daquele assunto. Pode-se usar pontos extras para elevar a Perícia Memória Eidética até 5, ao custo de um por um.

Membros Extras (DES)

3 pontos: O personagem possui um membro extra. Em combate, esse membro extra permite mais um ataque simultâneo, sujeito às penalidades extras. Um indivíduo com um membro extra pode, por exemplo, atirar em 3 direções (2 mãos mais a mão extra) ao mesmo tempo, porém depois da mão dominante, as demais mãos sofrem penalidades crescentes (2ª mão atira a -6 e terceira mão atira a -8). Ambidestria diminui as penalidades, indo para -4 na segunda mão e -6 na terceira mão.

4 pontos: O personagem possui 2 membros extras, sujeitos às penalidades de ações em combate se usados em uma ação simultânea (-6 na segunda mão, -8 na terceira, -10 na quarta).

5 pontos: O personagem possui 3 membros extras, sujeitos às penalidades de ações em combate (-6 na segunda mão, -8 na terceira, -10 na quarta e -12 na quinta).

Não comer / beber (CON)

2 pontos: O personagem não necessita comer ou beber para sobreviver. Ele sustenta seu corpo por algum outro meio (luz solar, magia, tecnologia, etc.). Ele não perde PEs por falta de comida (perda normal de 2 PEs por dia, não recuperáveis a não ser com alimentação, por falta de comida e 4PEs por dia, não recuperáveis a não ser com água, por falta de água).

Não dorme (CON)

1 pontos: O personagem não necessita dormir, recupera todos os PEs depois de 6 horas de descansando.

2 pontos: O personagem recupera todos os PEs depois de 4 horas descansando, não precisa dormir.

Não Precisa Respirar (CON)

2 pontos: O personagem não tem necessidade de oxigênio para viver, por algum motivo genético, cibernético, sobrenatural.

Planar/Flutuar (PODER)

1 ponto: Gasta 1PE e pode planar a até 50m de altura e se move seu deslocamento normal.

2 pontos: Gasta 2PEs e pode planar a até 100 m de altura e mover seu deslocamento normal.

3 pontos: Gasta 3PEs e pode planar a até 200m de altura e desloca a 50km/h;

4 pontos: Gasta 4PEs e pode voar a até 120m de altura a uma velocidade 100km/h..

5 pontos: Gasta 5PEs e pode voar a até 240m de altura a uma velocidade de 200km/h.

Poderes de Ilusão (INT ou PODER)

1 ponto: Gastando 1PE, o personagem pode criar pequenas ilusões (de até 1m de altura) em um área de até 1mx1m e que duram 1 minuto/10 rodadas. O personagem ganha a perícia Poderes de Ilusão 1. O personagem faz um teste de INT+Poderes de Ilusão contra INT do alvo (mais modificadores ou perícias). A ilusão pode ser estática ou ter movimento (nesse caso, penalidade de -4 no teste contra alvo da ilusão). Ataques e efeitos da ilusão, caso seja acreditada pelo alvo, dão dano de 1d6.

2 pontos: Gastando 2PEs, o personagem pode criar ilusões (de até 2m de altura) em um área de até 6mx6m e que duram 1 minuto/10 rodadas. O personagem ganha a perícia Poderes de Ilusão 2. O personagem faz um teste de INT+Poderes de Ilusão contra INT do alvo (mais modificadores ou perícias). A ilusão pode ser estática ou ter

movimento (nesse caso, penalidade de -4 no teste contra alvo da ilusão). Ataques e efeitos da ilusão, caso seja acreditada pelo alvo, dão dano de 2d6.

3 pontos: Gastando 3PEs, o personagem pode criar ilusões (de até 5m de altura) em um área de até 10mx10m e que duram 3 minutos/30 rodadas. O personagem ganha a perícia Poderes de Ilusão 3. O personagem faz um teste de INT+Poderes de Ilusão contra INT do alvo (mais modificadores ou perícias). A ilusão pode ser estática ou ter movimento (nesse caso, penalidade de -2 no teste contra alvo da ilusão). Ataques e efeitos da ilusão, caso seja acreditada pelo alvo, dão dano de 3d6.

4 pontos: Gastando 4PEs, o personagem pode criar ilusões (de até 20m de altura) em um área de até 30mx30m e que duram 30 minutos. O personagem ganha a perícia Poderes de Ilusão 4. O personagem faz um teste de INT+Poderes de Ilusão contra INT do alvo (mais modificadores ou perícias). A ilusão pode ser estática ou ter movimento. Ataques e efeitos da ilusão, caso seja acreditada pelo alvo, dão dano de 4d6.

5 pontos: Gastando 5PEs, o personagem pode criar ilusões (de até 50m de altura) em um área de até 50mx50m e que duram 1 hora. O personagem ganha a perícia Poderes de Ilusão 5. O personagem faz um teste de INT+Poderes de Ilusão contra INT do alvo (mais modificadores ou perícias). A ilusão pode ser estática ou ter movimento. Ataques e efeitos da ilusão, caso seja acreditada pelo alvo, dão dano de 5d6.

Poderes de Lobisomens (todos os atributos)

5 pontos: transforma em lobisomem gastando 2 PEs, personagem fica com FOR 7,DES 7,CON 7,SAB 7 (até um máximo de 22), +4 de dano extra pelas garras e presas, RD 8, recupera 10 PVs causados por dano normal se gastar 4 PEs, sofre dano x 3 se atingido por balas de prata, não cai inconsciente abaixo de 0 PVs, morre e volta a forma humana se chegar a -FOR+CON em PVs. Se uma vítima for mordida, faz teste normal (versus número alvo 12) de CON+Resistência (CON) a -5 (Doença Licantropia 5), uma vez nos 7 dias seguintes, se falhar em um dos testes ele adquire licantropia, e na próxima lua cheia, se transforma em Lobisomem!

Poderes Vampíricos (todos os atributos)

5 pontos: personagem fica com FOR 6, ganha o Super Hipnotismo (CAR) 5, RD 7, recupera 5 PVs causados por dano normal em uma rodada se gastar 4 PEs, causa dano e suga PEs (representa o sangue) equivalente à metade +3 mais metade do dano normal de FOR (mordida), se receber estacada no coração (madeira ignora o RD do vampiro) fica paralisado, dano por garra e presas de criaturas sobrenaturais só pode ser regenerado 24 horas depois, morte apenas por fogo ou decapitação, só fica inconsciente a - PVs. Morte sob luz solar em 10 rodadas (1 minuto), ou 2d a cada rodada sob ignorando o RD.

Pontos de Vida Extras (FOR)

1 ponto: Personagem ganha +4 PVs extras. Para cada **ponto adicional** gasto com Energia Extra, o personagem ganha +4 PVs, até um máximo de +20 PVs extras (5 pontos).

Prontidão (SAB)

2 pontos: +10 em jogadas de iniciativa e jamais é pego de surpresa.

Queda Suave (DES)

1 ponto: Personagem ignora 4 pontos de dano por queda.

2 pontos: Personagem ignora 6 pontos de dano por queda.

3 pontos: Personagem ignora 8 pontos de dano por queda.

4 pontos: Personagem ignora 10 pontos de dano por queda.

5 pontos: Personagem ignora 12 pontos de dano por queda.

Raio Elétrico (DES ou PODER)

1 ponto: Com um gasto de 1PE o personagem solta um Raio Elétrico que dá até 1d6 de dano (o personagem controla o dano), com alcance de 5 metros, alvo faz teste normal de CON para não ficar desmaiar por 1 rodada. Perícia Raio Elétrico 1

2 pontos: Com um gasto de 2PEs o personagem solta um Raio Elétrico que dá até 2d6 de dano (o personagem controla o dano), com alcance de 10 metros, alvo faz teste normal de CON para não ficar desmaiar por 1 rodada. Perícia Raio Elétrico 2

3 pontos: Com um gasto de 3PEs o personagem solta um Raio Elétrico que dá até 3d6 de dano (o personagem controla o dano), com alcance de 30 metros, alvo faz teste normal de CON para não ficar desmaiar por 1 rodada. Perícia Raio Elétrico 3

4 pontos: Com um gasto de 4PEs o personagem solta um Raio Elétrico que dá até 4d6 de dano (o personagem controla o dano), com alcance de 60 metros, alvo faz teste normal de CON para não ficar desmaiar por 1 rodada. Perícia Raio Elétrico 4

5 pontos: Com um gasto de 5PEs o personagem solta um Raio Elétrico que dá até 5d6 de dano (o personagem controla o dano), com alcance de 120 metros, alvo faz teste normal de CON para não ficar desmaiar por 1 rodada. Perícia Raio Elétrico 5

Reflexos em Combate (DES)

2 pontos: +4 na iniciativa antes de um combate e +2 nos testes de Percepção para Sentir Perigo ou para agir em uma rodada de surpresa.

Resistência a Dano (FOR)

O personagem ganha resistência a dano, seja por um armadura corporal, pele metálica, magia, etc.

1 ponto: RD 2 ; **2 pontos:** RD 4; **3 pontos:** RD 6, **4 pontos:** RD 8, **5 pontos:** RD 10.

Resistência à Dor (CON)

2 pontos: +2 de CON e +4 nos testes de resistência à dor.

Sangue Curador (CON)

1 ponto: Sangue regenera 4 PVs do personagem (ao invés da 2 PVs diários normais). Se o personagem doar o sangue, quem recebeu o sangue também regenera 4 PVs durante 1d6 dias.

Sorte Sobrenatural ou Super Sorte (CAR)

1 ponto: Uma vez por sessão de jogo (ou a cada 4 horas de jogo), o personagem pode rolar um **teste de sorte**. Um **teste de sorte** é um rolamento de 2d6s ao invés de rolar um teste de perícia, ataque, cena narrativa, etc. Se tirar 6 ou mais do que 6 personagem foi bem sucedido na tarefa, **seja qual for a tarefa!**

2 pontos: O personagem fazer 2 testes de sorte por sessão (ou a cada 4 horas de jogo).

3 pontos: O personagem fazer 3 testes de sorte por sessão (ou a cada 4 horas de jogo).

4 pontos: O personagem fazer 4 testes de sorte por sessão (ou a cada 4 horas de jogo).

5 pontos: O personagem fazer 5 testes de sorte por sessão (ou a cada 4 horas de jogo).

Super Audição (SAB)

1 ponto : Gastando 2PEs, pode escutar tudo em até 1km de distância, concentrar em um som específico, escutar sons abaixo do limiar humano de escuta e ultrassons

3 pontos : Gastando 2PEs pode escutar tudo em até 10km de distância, concentrar em um som específico, escutar sons abaixo do limiar humano de escuta e ultrassons

Super Carisma (CAR)

2 pontos: Capacidade de controlar as emoções de um alvo. Perícia Super Carisma (CAR) 2 (pode aumentar com gastos de pontos). Teste: CAR+Super Carisma versus INT+modificadores do alvo. Se for bem sucedido no teste, o alvo fica apaixonado ou completamente devoto ao personagem que usou Super Carisma. O alvo pode fazer um teste (INT vs. CAR+Super Carisma) para se libertar se sofrer dano físico ou depois de 10 minutos.

Super Cura (PODER)

A cura normal de um personagem humano é 2PVs por dia, de um sobre-humano é 4PVs por dia.

3 pontos: O personagem cura 6PVs por dia, ou 1 a cada 4 horas de repouso.

4 pontos: O personagem cura 8PVs por dia ou 1 a cada 3 horas de repouso.

5 pontos: O personagem cura 12PVs por dia ou 1 a cada 2 horas de repouso.

Super Empatia (SAB)

2 pontos: Personagem tem a capacidade de ler os sentimentos dos outros, como uma espécie de telepatia emocional. Para saber os sentimentos de um indivíduo consciente, basta gastar 1 PE e ser bem sucedido em um teste de SAB+Super Empatia versus INT+ (perícia de defesa mental, se tiver).

Super Força (FOR)

3 pontos: Personagem possui FOR 6

4 pontos: Personagem possui FOR 8

5 pontos: Personagem possui FOR 10

Super Intuição (SAB)

2 pontos: O personagem jamais pode ser emboscado, tem um senso de perigo igual a um radar e ganha +10 em testes de Percepção para sentir perigos, sentir inimigos escondidos, perceber mentiras e descobrir intenções ocultas.

Super Senso do Perigo (SAB)

2 pontos: O personagem é praticamente um radar contra o perigo, percebendo sempre quando existe algo que o irá emboscar, etc. Perícia Super Senso do Perigo 2; +6 no teste versus DES+Furtividade do oponente, teste normal contra DES+Super Furtividade.

Super Sentidos (SAB)

5 pontos: Possui Super Audição a até 1KM, Super Visão telescópica (aumenta 100x a visão normal), Super Olfato (identifica cheiros impossíveis de serem sentidos por um ser humano)

Super Visão (SAB)

3 pontos: Enxerga 100x a visão normal humana.

Técnica da Mão de Ferro (PODER)

2 pontos: Técnica secreta das artes marciais onde o personagem gasta 2PEs e seu punho adquire a densidade e a resistência do aço por 3 rodadas (18 segundos), dando FOR+3 de dano ao dar um soco.

Tolerância a Álcool (CON)

1 ponto: Imune aos efeitos do álcool. Bode beber e nunca ficará bêbado.

Transe (INT)

1 ponto: Personagem consegue entrar em um transe meditativo e recuperar 6PEs a cada 10 minutos de meditação (três vezes mais rápido do que a recuperação normal de 2PEs para cada 10 minutos de descanso).

Visão de 360 Graus (SAB)

2 pontos: O personagem pode ver em um ângulo de 360°, devido a algum motivo (sobrenatural, racial, implante cibernético, magia, superpoder, etc.).

Visão Noturna (SAB)

1 ponto: Visão em ambientes com pouca ou quase nenhuma luz. É a famosa visão preto-e-branco de câmeras noturnas. Pode ser ofuscado por luminosidade normal quando estiver usando a visão noturna.

Voo (PODER)

1 ponto: Gasta 1PE e pode voar a até 10m de altura a uma velocidade de 5m/s (20km/h) por 10 minutos.

2 pontos: Gasta 2PEs e pode voar a até 30m de altura a uma velocidade de 10m/s (40km/h) por 30 minutos.

3 pontos: Gasta 3PEs e pode voar a até 60m de altura a uma velocidade de 20m/s (80km/h) por uma hora.

4 pontos: Gasta 4PEs e pode voar a até 120m de altura a uma velocidade de 30m/s (120km/h) por três horas.

5 pontos: Gasta 5PEs e pode voar a até 240m de altura a uma velocidade de 60m/s (240km/h) por dez horas.

Poderes de Água

Capacidade de criar e manipular água, causar afogamentos criando bolas de água em torno da cabeça de inimigos, consegue respirar debaixo d'água, pode criar gelo.

1 ponto: Pode criar e manipular a água, causa 1d6 de dano, cria até 1m, alcance de 2m, área de 1x1m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

2 pontos: Pode criar e manipular a água, causa 2d6 de dano, cria até 2m, alcance de 4m, área de 2x2m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

3 pontos: Pode criar e manipular a água, causa 3d6 de dano, cria até 4m, alcance de 8m, área de 4x4m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

4 pontos: Pode criar e manipular a água, causa 4d6 de dano, cria até 8m, alcance de 16m, área de 8x8m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

5 pontos: Pode criar e manipular a água, causa 5d6 de dano, cria até 16m, alcance de 32m, área de 16x16m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

Poderes dos Animais

Capacidade de invocar e controlar animais, conversar com animais, tornar animais aliados, usar animais como espões etc.

1 ponto: Pode invocar e controlar 1d6 animais pequenos ou enxames de insetos, causam 1d6 de dano, cria até 1m , alcance de 2m, área de 1x1m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

2 pontos: Pode invocar e controlar 1d6 animais médios, grandes enxames de insetos, causa 2d6 de dano, cria até 2m, alcance de 4m, área de 2x2m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

3 pontos: Pode invocar e controlar 2d6 animais médios, enormes enxames de insetos, causa 3d6 de dano, cria até 4m, alcance de 8m, área de 4x4m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

4 pontos: Pode invocar e controlar 2d6 de animais grandes, enxames de insetos gigantescos , causa 4d6 de dano, cria até 8m, alcance de 16m, área de 8x8m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

5 pontos: Pode invocar e controlar 1d6 animais gigantescos, 2d6 grandes, e gigantescos enxames de insetos, causa 5d6 de dano, cria até 16m, alcance de 32m, área de 16x16m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

Poderes do Ar

Capacidade de manipular o ar, criar ventos cortantes, voar e levantar outros inimigos, criar bolas de vácuo, etc.

1 ponto: Pode criar e manipular o ar, causa 1d6 de dano, cria até 1m , alcance de 2m, área de 1x1m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

2 pontos: Pode criar e manipular o ar, causa 2d6 de dano, cria até 2m, alcance de 4m, área de 2x2m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

3 pontos: Pode criar e manipular o ar, causa 3d6 de dano, cria até 4m, alcance de 8m, área de 4x4m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

4 pontos: Pode criar e manipular o ar, causa 4d6 de dano, cria até 8m, alcance de 16m, área de 8x8m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

5 pontos: Pode criar e manipular o ar, causa 5d6 de dano, cria até 16m, alcance de 32m, área de 16x16m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

Poderes do Fogo

Capacidade de criar fogo, objetos de fogo, criaturas de fogo, sentir calor de criaturas, ganha visão de calor,etc.

1 ponto: Pode criar e manipular o fogo, causa at 1d6 de dano, cria até 1m de fogo, alcance de 2m, área de 1x1m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

2 pontos: Pode criar e manipular o fogo, causa 2d6 de dano, cria até 2m de fogo, alcance de 4m, área de 2x2m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

3 pontos: Pode criar e manipular o fogo, causa 3d6 de dano, cria até 4m de fogo, alcance de 8m, área de 4x4m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

4 pontos: Pode criar e manipular o fogo, causa 4d6 de dano, cria até 8m de fogo, alcance de 16m, área de 8x8m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

5 pontos: Pode criar e manipular o fogo, causa 5d6 de dano, cria até 16m de fogo, alcance de 32m, área de 16x16m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

Poderes da Luz

Capacidade de manipular a luz, criar lasers, criar ilusões, etc.

1 ponto: Pode criar e manipular a luz, causa 1d6 de dano, cria até 1m, alcance de 2m, área de 1x1m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

2 pontos: Pode criar e manipular a luz, causa 2d6 de dano, cria até 2m, alcance de 4m, área de 2x2m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

3 pontos: Pode criar e manipular a luz, causa 3d6 de dano, cria até 4m, alcance de 8m, área de 4x4m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

4 pontos: Pode criar e manipular a luz, causa 4d6 de dano, cria até 8m, alcance de 16m, área de 8x8m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

5 pontos: Pode criar e manipular a luz, causa 5d6 de dano, cria até 16m, alcance de 32m, área de 16x16m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

Poderes Necromânticos

Capacidade de invocar e controlar mortos-vivos. Os mortos vivos surgem do chão ou materializam do plano astral.

1 ponto: Pode invocar e controlar 1d6 zumbis capengas, com PV 5, FOR 1, DES 1, CON 1, INT 0, SAB 1, CAR 0, ataque +3 e dano 1d6.

2 pontos: Pode invocar e controlar 1d6 zumbis, com PV 10, FOR 2, DES 2, CON 2, INT 0, SAB 2, CAR 0, ataque +6 e dano 2d6 ou 2d6 zumbis capengas.

3 pontos: Pode invocar e controlar 1d6 carniçais, com PV 15, FOR 3, DES 3, CON 3, INT 0, SAB 3, CAR 0, ataque +8 e dano 3d6, ou 2d6 zumbis, ou 3d6 zumbis capengas.

4 pontos: Pode invocar e controlar 1d6 devoradores, com PV 20, FOR 4, DES 4, CON 4, INT 0, SAB 4, CAR 0, ataque +10 e dano 4d6, ou 2d6 carniçais, 3d6 zumbis, ou 4d6 zumbis capengas.

5 pontos: Pode invocar e controlar 1d6 vampiros, com PV 20, FOR 6, DES 6, CON 6, INT 0, SAB 4, CAR 4, ataque +10 e dano 5d6, ou 2d6 devoradores, 3d6 carniçais, 4d6 zumbis, ou 5d6 zumbis capengas.

Poderes das Plantas

Capacidade de criar e manipular plantas, fazê-las nascer e crescer em qualquer lugar, usar plantas para imobilizar ou matar inimigos, gerar plantas venenosas ou que forneçam alimento, conversar com plantas e florestas, etc.

1 ponto: Pode criar e manipular as plantas, causa 1d6 de dano, cria até 1m , alcance de 2m, área de 1x1m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

2 pontos: Pode criar e manipular as plantas, causa 2d6 de dano, cria até 2m, alcance de 4m, área de 2x2m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

3 pontos: Pode criar e manipular as plantas, causa 3d6 de dano, cria até 4m, alcance de 8m, área de 4x4m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

4 pontos: Pode criar e manipular as plantas, causa 4d6 de dano, cria até 8m, alcance de 16m, área de 8x8m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

5 pontos: Pode criar e manipular as plantas, causa 5d6 de dano, cria até 16m, alcance de 32m, área de 16x16m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

Poderes de Terra

Capacidade de criar e manipular a terra, causar terremotos localizados, criar utensílios, derreter e moldar rochas, mergulhar na terra como se ela fosse água, etc.

1 ponto: Pode criar e manipular terra, causa 1d6 de dano, cria até 1m , alcance de 2m, área de 1x1m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

2 pontos: Pode criar e manipular terra, causa 2d6 de dano, cria até 2m, alcance de 4m, área de 2x2m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

3 pontos: Pode criar e manipular terra, causa 3d6 de dano, cria até 4m, alcance de 8m, área de 4x4m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

4 pontos: Pode criar e manipular terra, causa 4d6 de dano, cria até 8m, alcance de 16m, área de 8x8m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

5 pontos: Pode criar e manipular terra, causa 5d6 de dano, cria até 16m, alcance de 32m, área de 16x16m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

Poderes das Trevas

Capacidade de manipular sombras, criar áreas de escuridão, criar tentáculos de sombras capazes de causar dano, cegar inimigos, etc.

1 ponto: Pode criar e manipular as trevas, causa 1d6 de dano, cria até 1m , alcance de 2m, área de 1x1m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

2 pontos: Pode criar e manipular as trevas, causa 2d6 de dano, cria até 2m, alcance de 4m, área de 2x2m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

3 pontos: Pode criar e manipular as trevas, causa 3d6 de dano, cria até 4m, alcance de 8m, área de 4x4m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

4 pontos: Pode criar e manipular as trevas, causa 4d6 de dano, cria até 8m, alcance de 16m, área de 8x8m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).

5 pontos: Pode criar e manipular as trevas, causa 5d6 de dano, cria até 16m, alcance de 32m, área de 16x16m (dano de área será a metade do dano em um único alvo).