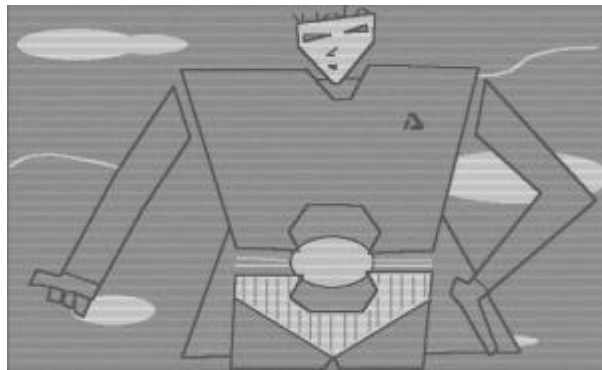


# XR-11

*Edição Asteel*



Cárlisson Galdino

Produção Andarilho d'Catãr

# ÍNDICE

INTRODUÇÃO	04
-->O Que é RPG?	04
-->O Sistema XR	05
-->A versão Asteel	06
-->Asteel & Cia	06
-->Agradecimentos	07
REGRAS	08
-->Como Jogar RPG	08
-->Ficha de Personagem	09
-->Construindo um Personagem	11
-->As Regras Gerais	14
-->Evoluindo por Pontos Alfa	21
CONDUZINDO UMA AVENTURA	23
-->Formas de Mestrar	23
-->Usando os Cenários	24
-->Cenários JIPL	25
LISTAS PARA CONSULTA	26
-->Peculiaridades	26
-->Domínios	27
-->Perícias	27
-->Equipamento	29
ATRIBUTOS ESPECIAIS E REGRAS OPCIONAIS	32
-->Magia em Ordens	32
-->Ordem do Fogo	32
-->Ordem da Água	33
-->Ordem da Terra	34
-->Ordem do Ar	35
-->Ordem da Eletricidade	36
-->Ordem da Luz	38
-->Ordem das Ilusões	39
-->Ordem da Vida	40
-->Ordem do Combate	41
-->Ordem do Mana	42
-->Ordem da Comunicação	44
-->Ordem do Espaço	44
-->Ordem do Feitiço	45
-->Ordem do Tempo	46

<i>--&gt;Ordem da Morte</i>	46
<i>--&gt;Ordem da Força</i>	47
<i>--&gt;Poderes Psíquicos</i>	47
<i>--&gt;Super-caras</i>	48
<i>--&gt;Magia Artística</i>	50
<i>--&gt;Poder da Fé</i>	52
<i>--&gt;Arnings</i>	52
<i>--&gt;Regras Opcionais</i>	55
AVENTURAS PRONTAS	57
<i>--&gt;A Torre da Coragem</i>	57
<i>--&gt;Zilla Ataca</i>	61

# INTRODUÇÃO

## O Que é RPG?

*As forças do mal querem dominar o mundo. Somente um grupo de heróis de bom coração, com a coragem jamais vista em qualquer outro mortal, poderá salvar a Terra da destruição.* Talvez você nunca tenha ouvido falar em Role Playing Game, ou talvez sua sigla já tenha sido encontrada por você enquanto folheava alguma revista. Pois saiba que RPG é um jogo muito especial, e talvez diferente de todos os jogos em grupo que você já tenha visto. Em um jogo como esse, cada jogador toma o papel de um personagem. Um personagem que viverá aventuras em um mundo fictício. Medieval, Cyberpunk, não importa. O que importa é a diversão. Controlando um personagem, em um grupo onde cada um também o faz, segue-se por caminhos perigosos, enfrentando desafios. Enquanto personagens de RPG lutam para salvar a Terra, vencer dragões, resolver um tenebroso mistério, os jogadores buscam através disso a diversão.

*Tudo bem, você saca sua Magnum e dispara. Acerta bem no ombro do homem de terno. Ele pende para um lado, mas não cai, nem sangra. É nesse momento que você vê, através do rasgão em sua roupa, um brilho metálico.* Não, não se trata de loucos vivendo fantasias, mas de rpgistas vivendo fantasias, o que infelizmente, para alguns leigos que vêm de relance, é a mesma coisa. No fundo, cada um de nós já sonhou ou, mais provavelmente, ainda sonha em viver as aventuras de seus personagens favoritos. Qual o seu gênero? Quadrinhos? Não me diga que não gostaria de viver aventuras na pele de um X-Man, do Batman ou do Spawn. Se você gosta de Arquivo X, já deve ter se imaginado na pele do agente Mulder ou Scully. Pois RPG é exatamente isso. Jogando RPG, você pode viver aventuras na pele de seus personagens favoritos ou de um personagem criado por você mesmo. Um personagem que deve ser interpretado, interagindo com outros dentro de uma história interativa, conduzida por um tipo especial de jogador.



*Faça um teste de Força.* É o Mestre. Essa figura enigmática que descreve os ambientes e fatos, trazendo do RPG a diversão procurada. Ele narra como um contador de histórias, é os olhos e ouvidos dos jogadores, e controla cada partícula desse universo imaginário, às vezes se tornando o Deus deste mundo fantástico e abstrato.

*Deu quinze, isso quer dizer que ele não conseguiu atravessar o penhasco andando pela corda como você falou... É, em um jogo de RPG nem tudo pode ser realizado pelos personagens. Para que seja um jogo de representação de fato, com personagens próximos da realidade, são impostos limites a todos os personagens. Mais ou menos como na vida real. É fácil se imaginar saltando prédios, atravessando o penhasco por uma corda... Mas na verdade nem tudo isso é possível. Por isso, em jogos de RPG existem regras. Essas regras servem principalmente para *amarrar* o jogo, prendendo-o a uma realidade aceitável. Há regras que valem para todos os personagens e outras para personagens específicos. Por exemplo, no nosso mundo não é possível uma pessoa sair voando ou escapar ilesa de uma explosão nuclear. Sabe-se também que, devido a um melhor preparo físico, algumas pessoas conseguem saltar distâncias inalcançáveis para outras. É desses dois tipos de regras que estou falando.*

*Ê, meu amigo! O dragão cuspiu fogo... O dano foi de... Vejamos... Cinquenta e cinco pontos de vida e sua armadura absorve a metade! Você ainda está vivo, o que vai fazer?* Há regras gerais para partidas de RPG, mas elas podem ser diferente dependendo do *mundo* onde os personagens vivem. Em um mundo de dragões e elfos seria muito aceitável que existisse *magia*, coisa que não costuma cair muito bem em mundos mais modernos e sérios.

*Uma pistola laser?! Quem disse que pode? A gente vai jogar em Kairot!!!* As restrições gerais constituem o que costumamos chamar de cenários. Isso inclui não apenas o mundo, com suas cidades, celebridades, sua história e geografia, como também o conjunto de coisas que se pode ser ou ter. Em mundos de dragões pode-se usar espadas encantadas, mas não pistolas laser. Em alguns mundos de ficção científica, podemos ter personagens com poderes psíquicos. As regras, de um modo geral, são reunidas em uma só coletânea chamada *Sistema de RPG*.

## **O Sistema XR**

**XR** surgiu já faz algum tempo. No início, suas regras eram misturadas com as restrições de um cenário específico (*a saber, 2016*). Isso significa que as restrições faziam parte do sistema e ele só poderia, a princípio, ser usado para a realidade daquele mundo em particular.

Devido a uma necessidade, as regras foram separadas do cenário e daí ressurgiu **XR** como um Sistema Genérico de RPG (*o que significa dizer que ele pode ser adaptado para a realidade de vários mundos diferentes*). Como todo sistema de RPG, **XR** tem algumas características próprias, algumas boas para

certos cenários e outras para outras coisas. De qualquer forma, basta saber que você tem em mãos um *Sistema de RPG* que pode ser utilizado para mundos próximos da nossa realidade, para mundos de dragões e elfos, para mundos de ficção científica... Basta saber que **XR é mais que um sistema de RPG, é um portal para outros mundos.**

### **A Versão Asteel**

Esta é uma reedição de **XR-II**. Equivale a uma versão 2.1 de **XR**. A diferença da edição *Asteel* para a anterior é basicamente a reestruturação do conteúdo. Tentando-se, dessa forma, tornar o sistema mais acessível àqueles que pretendem começar a se envolver com esse fascinante tipo de jogo que é o RPG.

Outra coisa que muda é que agora há mais exemplos para facilitar a compreensão. Os exemplos virão em texto mais recuado para a direita, e trarão o elenco de *Asteel* vivendo algumas das situações que podem ocorrer.

Resumindo, em **XR-II Asteel** não foram modificadas as regras em sua essência. Se isso houvesse ocorrido, esta versão seria a **XR-III** e não uma versão 2.1. Se você, leitor, já conhecer o sistema **XR-II**, continua sendo interessante possuir a *edição Asteel*, já que está melhor organizada, mas pouca coisa foi acrescida, e apenas às regras opcionais e atributos especiais.

Bom, espero que esta versão tenha ficado mais acessível e completa que a anterior e, qualquer coisa, você pode entrar em contato comigo por email. Boas aventuras!

### **Asteel & Cia**

Estamos em um mundo muito parecido com o nosso. Há corrupção, há jogos, há pessoas pelas ruas, monstros de quilômetros de altura destruindo os edifícios...

*Asteel* veio do planeta *Fjrok* (*não tente pronunciar isso, nem mesmo Asteel consegue*). Ele veio quando era um bebê ainda, e seu planeta natal ia ser destruído. Foi enviado à Terra e cresceu. Devido à combinação dos raios do Sol com a poluição e a quantidade de oxigênio presentes na atmosfera, ele adquiriu poderes incríveis e se tornou o defensor de *Celcity*, uma cidade comum com muitos prédios e vilões e heróis.

Mas *Asteel* não está sozinho, ele tem aliados e inimigos. Dentre eles,

podemos citar:

*Vácuo*, um homem invisível que, apesar de meio calado e individualista, morre de medo de ficar sozinho. Ele é um dos heróis de *Celcity*.

*Míssil Fanático*, um homem normal até o momento em que veste sua poderosa armadura (*projetada e montada nas horas vagas*). Como *Míssil Fanático*, ele é capaz de voar e adquire um bom poder de fogo. É outro dos heróis de *Celcity*.

*Zilla*, um monstro de quilômetros de altura. Todo verde, ele tem como maior divertimento destruir toda a cidade. É o arqui-inimigo de *Asteel* e vilão odiado por toda *Celcity*.

Bem, acho que isso já basta. Podemos prosseguir, então.

### **Agradecimentos**

Preste atenção, não estou querendo *agradecer a mim mesmo*. É que achei este um bom lugar para colocar o meu e-mail: [cbtg@brazilmail.com](mailto:cbtg@brazilmail.com).

Agradeço enormemente o apoio e colaboração de:

**Alberto Fraga**, pelas sugestões e apoio (*a idéia dos exemplos, por exemplo*).

**Dudu Spiderman**, pela aventura *A Torre da Coragem* (*e eu tomei a liberdade de modificar uma coisinha ou outra nela...*)

**Elio José Gavliniski Jr.**, ou *Chocobo*: pela revisão e pelas sugestões que fez a partir do **XR-II**.

Também não tem a ver com agradecimentos, mas, se quiser, há um meio de gerenciar suas campanhas com o **XR-II**, que é através do *Sistema (dessa vez, de informática e não de RPG) Final7*. É um serviço *on-line* para RPG. Através dele, você pode criar campanhas e personagens facilmente. Gerenciar campanhas. Infelizmente ele não tem ainda facilidades para se jogar RPG *on-line* ... O endereço é [www.final7.f2s.com](http://www.final7.f2s.com).

# REGRAS

## Como Jogar RPG

Aqui está **XR**, um sistema genérico, ou seja, para aventuras em qualquer tipo de cenário: qualquer época, qualquer lugar. Por que **XR**? X representa um valor indefinido, variável. É uma letra suficientemente forte para mostrar o quanto este sistema pretende ser flexível. O R vem do próprio RPG. Para jogá-lo, você vai precisar de:



2. uma mesa com cadeiras;
3. um grupo de amigos dispostos a se aventurarem pelo universo do RPG;
4. folhas em branco;
5. lápis e borrachas;
6. uma aventura pronta (parcialmente escrita ou pensada);
7. esse conjunto de regras que você tem em mãos.

Cyber – Página 08

1) Em uma partida de RPG, um dos participantes desempenha um papel especial. É o mestre. Ele não tem uma ficha de personagem. O mestre deve conhecer toda a aventura (*aventura é a história da qual os personagens participam*) e ter uma idéia ao menos razoável das regras. Ele coloca o desafio para os personagens dos jogadores. Ele controla tudo no jogo, com poderes supremos. Ele tem poderes sobre tudo. Apesar de poder fazer qualquer coisa acontecer, o mestre não joga contra os jogadores. E também não joga a favor. É alguém que tem que trazer emoção e desafio às sessões de jogo, sem, no entanto, torná-las ridiculamente fáceis ou tão difíceis que cheguem a matar todos os personagens. O mestre deve ser capaz de equilibrar esses fatores. O primeiro passo para uma partida é decidir quem será o mestre. O escolhido, além de ler e entender todas as regras e o cenário (local e época onde se passará a aventura), deve criar uma aventura, um roteiro. Ou pode tentar conseguir uma aventura já pronta para poupar trabalho.

2) Cinco é o número ideal. Cinco jogadores e um mestre. Você deverá juntar um grupo, com de três a seis jogadores, além do mestre. Uma aventura com dois jogadores pode se tornar chata e, com mais de seis, o mestre (mesmo o que já tem alguma experiência) corre o risco de perder as rédeas do jogo.

3) Junta-se o grupo ao redor de uma mesa (*há outras modalidades de RPG que não usam mesa, como RPG por e-mail, de qualquer forma ela não é essencial*). Cada jogador deverá ter um personagem (*para um grupo experiente, criar um normalmente é divertido, mas no caso de iniciantes, é aconselhável que o mestre já tenha os personagens previamente construídos*). Agora, basta o



mestre pôr em prática a aventura, com uso das regras, os jogadores interpretarem e decidirem por seus personagens.

4) É aconselhável que o jogador que vá exercer o papel de *mestre* tenha um conhecimento ao menos superficial das regras (*ele pode muito bem usar este livro para consulta: não precisa decorá-lo completamente*). Já quanto aos jogadores, para começar precisam saber apenas o que é RPG (*nesse caso, tendo personagens pré-criadas pelo mestre*). O entendimento das características do personagem é útil e, com o tempo, torna-se importante conhecer. No início, basta que saiba o quão forte ou fraco, ágil ou lerdo, seu personagem é. Ele – e o mestre também – não precisa ler esse livro de ponta a ponta. Apesar disso, é aconselhável que o mestre permita a leitura se surgir interesse.

## **Ficha de Personagem**

A ficha de personagem é uma folha de papel onde são anotadas as características do tal personagem, conforme o *Sistema de RPG* utilizado. Em **XR-II**, os personagens são basicamente representados por: *Atributos*, *Peculiaridades*, *Perícias* e *Domínios*. Não esqueça a cabeça, isso será melhor explicado a seguir.

Há um pequeno retângulo vazio no canto superior esquerdo da ficha de personagem. Ele deverá servir para o desenho do personagem. Mas não serve muito bem, não. Ele é pequeno demais. Se o jogador quiser mesmo desenhar o personagem (*completo, não só o rosto*), sugiro que utilize uma outra folha, em branco.

**Nome:** Escreva o nome do personagem, não o do jogador. O nome do jogador é escrito onde tem *Jogador*.

**Espécie:** se o cenário permitir outras espécies ou raças além da humana, a escolha deverá ser registrada aqui.

**Lugar:** lugar específico de onde o personagem é. Se você não achar isso muito importante, pode utilizar esse lugar para dizer de que *cenário* o personagem é.

**Aparência:** cor dos olhos, cabelos...

**Peculiaridades:** traços da personalidade do personagem. Uma aversão (*à altura, por exemplo*), o que ele gosta (*pode gostar de viagens*), uma intolerância a um determinado grupo de pessoas, um tique nervoso, qualquer coisa que ajude na interpretação e caracterize o personagem. Devem ser neutras, ou seja, não influenciarem positiva nem negativamente no personagem como um todo. Devem objetivar o enriquecimento do personagem (*para*

*interpretação*). Caso não seja neutra, será tratada de forma um pouco diferente, como é visto em Lista de Peculiaridades. Dos exemplos aqui citados, aversão e intolerância são coisas ruins que alguém pode ter.

**Atributos:** São as características do personagem em sua essência. Cada personagem tem oito atributos básicos, sendo três físicos – Força, Destreza e Vitalidade –, três mentais que equivalem aos físicos – Vontade, Reflexo e Inteligência, e dois que não se enquadram em nenhuma das duas categorias: Carisma e Pontaria. Dependendo do cenário em uso, um personagem pode ter também atributos especiais, como poderes psíquicos e ligados à magia. Alguns atributos especiais são tratados na seção *Atributos Especiais e Regras Opcionais*. O valor nos atributos costuma variar entre 1 e 7.

Força é a capacidade que o personagem tem de levantar materiais pesados;

Destreza é a habilidade corporal e manual do personagem;

Vitalidade é sua saúde, sua resistência corporal;

Vontade é a força mental do personagem. O quanto ele é decidido e resiste a influências e torturas;

Reflexo, apesar do que possa parecer, está ligado à mente. Trata-se da *agilidade mental*. O tempo de reação do personagem. Quanto maior seu valor em *Reflexo* mais rápido ele consegue reagir a surpresas e mais rápido ele deduz coisas mecânicas. Em outras situações, este atributo seria considerada a parte mais *visível* da *Inteligência*.

Inteligência aqui é a resistência mental. Confuso? Quando uma pessoa é um pouco burra, costuma-se dizer *meio doente*, não? Bem, a *Inteligência* aqui representará, pois, a *saúde mental* do personagem.

Carisma é o quanto o personagem é capaz de atrair atenção e agradar pessoas *só de olhada* ou *de fala*. Por regra, mais de noventa por cento dos heróis de filmes, desenhos e coisas assim têm um bom carisma. E o *Carisma* não precisa estar ligado à aparência. A própria forma de agir do personagem, de se expressar – a personalidade – pode, por si só, conquistar o carinho de quem o cerca.

Pontaria é a habilidade manual do personagem quando o assunto é acertar alguma coisa em algum lugar. É uma combinação de coordenação motora, habilidade e experiência com isso. Este atributo existe para tornar mais dinâmicos os momentos de combate entre personagens.

**Pontos de fadiga:** após um longo tempo de trabalho cansativo, você cansa. Se o trabalho foi corporal, perderá pontos de fadiga física. Se foi trabalho mental, pontos de fadiga mental. Quando qualquer um desses contadores chegar a zero, o personagem perderá a consciência pela exaustão. No caso de se perder de uma só vez pontos que o deixariam com -10 (*menos dez, situação mais comum para magos*) em fadiga mental ou física, o jogador deve fazer um teste de Vontade contra a *Morte Súbita*. *Testes de Atributo* serão vistos mais

adiante.

**Pontos de vida:** sua essência. Sua vida medida em pontos. Quando seus pontos de vida chegarem a zero ou menos, seu personagem deverá fazer um teste normal de Vontade para continuar de pé. Se falhar no teste, cairá inconsciente. Quando esses mesmos pontos chegarem a dez negativos, seu personagem morrerá.

**Fator Armadura Total (FAT):** a soma de todos os Fatores Armadura (*veja definição a seguir*) que o personagem está recebendo. Algumas criaturas têm Fator Armadura Natural (FAN).

**Fatores Armadura:** são bônus concedidos pelo uso de qualquer coisa que proteja seu corpo e seja capaz de amenizar os danos recebidos em um ataque. Fatores Armadura serão tratados simplesmente pela sigla FA.

**Pontos alfa:** sua experiência em pontos, explicada no capítulo *Evoluindo por Pontos Alfa*.

**Equipamento:** aquilo que seu personagem possui. Acompanhado do valor e de algum detalhe que seja importante (*dano ou FA*).

**Perícias:** o que seu personagem sabe fazer. Utilizam dois atributos e o tempo que foi empregado para aprendê-la. Quanto aos dois atributos, um sempre será Inteligência, o outro varia e nos permite dividir as perícias em três grupos: as que usam *Destreza (\*)*, as que usam *Reflexos (@)* e as que usam *Carisma (!)*.

**Domínios:** o conhecimento de armas do personagem. Isso poderia ser perícia – e na versão 1 de **XR** era –, mas tratando dessa forma, os combates ficam mais dinâmicos. Cada personagem pode apenas *não saber usar uma arma, saber usar uma arma ou ser especialista nela*.

**Habilidades Natas/Anotações:** seu espaço. Se seu personagem pertencer a alguma raça ou espécie não-humana, você pode escrever aqui as diferenças práticas. O que achar importante durante a aventura, pode rabiscar aqui também. É uma espécie de *Meu Espaço* que têm naquelas agendas de estudante...

## **Criando um Personagem**

O ideal é que se tenha uma idéia, ao menos aproximada, de como será o personagem. Dessa forma, tudo fica bem mais fácil. A seqüência mostrada a seguir não precisa ser seguida rigorosamente, podendo até ser modificada por

completo.

Vamos fazer a ficha do **Asteel** agora. Nome é **Asteel** mesmo, a espécie é sobrehumano e ele é de Fjrok.

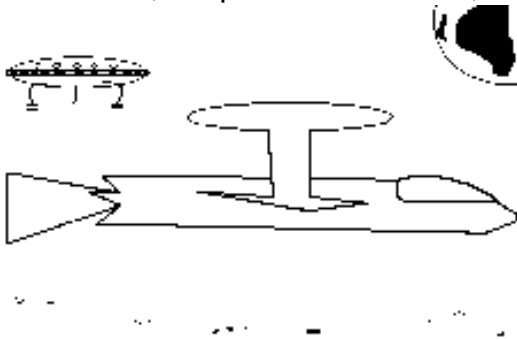
**Básico:** defina o nome do personagem e as peculiaridades (*neutras*). Você pode tirar um ponto de perícia para colocar uma peculiaridade positiva ou colocar uma peculiaridade negativa e ganhar um ponto de perícia.

Quanto às peculiaridades, **Asteel** (1) *gosta de dar ordens*, (2) *é famoso*, (3) *vaidoso*, (4) *tem mania de querer ajudar todo mundo*, (5) *medo de lugares fechados* e (6) *gosta de passear pelos céus de Celcity*. Dessas, considerou-se que a quinta influencia. No caso, apenas negativamente. Como um ponto de peculiaridade equivale a um ponto de perícia, **Asteel** tem 21 pontos de perícia ao invés de 20.

**Aparência:** Defina cor de olhos, cabelos, pele. Para detalhes bizarros, peça autorização do mestre. Alguns cenários inspirados em Anime, por exemplo, permitem cabelos naturalmente coloridos.

**Asteel** tem olhos amarelos, pele clara e poucos cabelos negros e pontiagudos. Ele tem ombros largos e costuma se vestir com o seu *traje de super-herói*, que consiste em um uniforme de um pano meio vermelho, com a cueca amarela por cima e capas e luvas cósmicas, de um tecido de cor especial vindo do seu planeta.

**Pontos de atributos:** Se houver algum atributo especial disponível pelo cenário, ele pode ser utilizado, desde que o mestre aceite. O mestre deverá



Espaço – Página 12

conceder uma quantidade total de pontos igual para cada jogador. Normalmente são 20 para personagens normais e 25 para heróis. Vale lembrar que em quase todos os casos os personagens de jogadores serão heróis. Um humano só pode ter inicialmente de um a cinco pontos por atributo. Depois, durante a aventura, esses valores podem evoluir através de pontos alfa, a até sete. Calcule os pontos de vida (*Vitalidadex5*) e fadiga (*física: Forçax5 e mental: Vontadex5*), a partir dos atributos originais.

Como super-herói, **Asteel** não é tão forte assim no final das contas. Ele tem *Força* apenas 3, e muitos humanos o superam de longe. Sua *Destreza* e *Vitalidade* são 4, o que quer dizer que ele tem uma boa agilidade e uma boa energia vital (*não tão boas assim para os*

*padrões super-heróicos*). Tem *Vontade* 3, *Reflexo* 4 e *Inteligência* 3. O seu ponto mais forte é o *Carisma*: ele tem *Carisma* 5! Sua pontaria é bem normal, apenas 2, nada muito heróico... Tem também dois pontos empregados em atributos especiais (*Vôo* e *Raio*, um em cada, mas isso é tratado mais adiante). Como consequência desses valores, **Asteel** possui  $5 \times 4 = 20$  pontos de vida e pode resistir  $5 \times 3 = 15$  e  $5 \times 3 = 15$  pontos de fadiga, física e mental.

**Perícias:** Tenha sempre em mente como será seu personagem. Se você tiver perícias raras ou incompatíveis com o tipo de personagem, o mestre deverá exigir uma boa explicação na sua história. Para "comprar" uma perícia, você deve, depois de escolhê-la e registrar na ficha, transcrever a *Inteligência* do personagem e o atributo associado ao tipo da perícia escolhido para, respectivamente, o **x** e o **y** na ficha. Em seguida, defina o número de pontos que você empregará nela. Algo como *quanto ele treinou*. Esse valor vai de 1 a 7 por perícia, mas no decorrer do jogo, você pode aumentá-lo. No fim, basta somar tudo e ter o valor numérico da habilidade de seu personagem. Cada personagem deverá começar com 20 pontos para distribuir entre as perícias. Fica a cargo do mestre aumentar ou diminuir esse valor quando for realmente necessário.

**Asteel** fala inglês e espanhol, além do português, que é sua língua pátria (*Celcity é uma cidade hipotética e americanizada ao norte de Tocantins*). Ele também tem conhecimentos sobre oratória, trato social, comércio e um pouquinho mesmo de criminalística. Assim,

Idioma <inglês>  $4+3(\text{Inteligência})+4(\text{Reflexo})=11$   
Idioma <espanhol>  $4+3(\text{Inteligência})+4(\text{Reflexo})=11$   
Orador  $5+3(\text{Inteligência})+5(\text{Reflexo})=13$   
Trato Social  $3+3(\text{Inteligência})+4(\text{Reflexo})=10$   
Comércio  $4+3(\text{Inteligência})+4(\text{Reflexo})=11$   
Criminalística  $1+3(\text{Inteligência})+4(\text{Reflexo})=08$

**Domínios:** um personagem normal tem **um domínio simples** de uma arma. Heróis têm **4 domínios simples** e **1 domínio expert**. Esta regra pode ser modificada e, dependendo do cenário, um personagem normal pode não ter domínio nenhum, tudo depende da decisão do mestre. No caso de baixar esse número ou aumentá-lo, aconselho enormemente que o mestre leia a seção *Evoluindo por Pontos Alfa* e compense com pontos equivalentes em outras coisas, como atributos básicos e pontos de perícia.

**Asteel** sabe usar uma pistola, espingarda, bastão, arremesso, mas o bom dele é mesmo briga. Portanto *Pistola – sabe usar*, *Espingarda – sabe usar*, *Bastão – sabe usar*, *Arremesso – sabe*

*usar e Briga – especialista .*

**Equipamento:** Escolha o que seu personagem terá. O mestre deverá mostrar-lhe a lista e definir com quanto dinheiro cada um começará (*o comum é X\$ 500 ou X\$ 1.000*). Ah, e **X\$** é a representação da moeda *genérica-padrão* de **XR**, o *Xisto*.

O equipamento que ele usa é uma coisa exclusiva, não usaremos lista nenhuma de consulta: ele tem uma roupa vermelha de malha grossa, uma cueca suja e capa e luvas de um tecido próprio do seu planeta de origem. Ah, e ele usa também um par de tênis genérico!

**Background:** uma coisa muito importante na criação de um personagem é o background. Ele deve contar a história do personagem, traçando também sua descrição física e comportamental, seu modo de agir... É muito útil na interpretação, mas não precisa ser tão extenso. Quanto ao estilo na criação de um background, é individual. Não se pode obrigar alguém a escrever exatamente como outra pessoa, mas todos devem trazer clara a história, mesmo que em poucas linhas.

O *background* de **Asteel** é aquele texto sobre ele que foi apresentado na introdução. O texto é bastante pequeno e poderíamos complementar com alguns detalhes:

**Asteel** conheceu um jogador de futebol de Camarões chamado Al Liz em uma feira de ciências de um colégio local. Ocorreu uma tragédia e Al Liz foi banhado por uma meleca química radioativa, transformando-se num monstro de trezentos metros de altura, passando a se chamar **Zilla**. Ele culpa **Asteel** pelo que ocorreu e destrói a cidade por causa dele.

**Asteel** sente um pouco de culpa e por isso não mata o vilão de uma vez (*quer dizer, mesmo que quisesse, não teria poder pra isso mesmo...*). Ele se acha um *popstar* de *Celcity* e é capaz até de parar no meio de uma luta só para dar um altógrafo!

Bem, agora temos o começo da história do herói. O resto virá das seções de jogo, onde ele poderá evoluir não apenas em pontos de personagens, como também enriquecendo a história e tornando-se mais e mais interessante e carismático.

### **As Regras Básicas**

Todo sistema de RPG precisa de regras. Regras que devem ser usadas para resolver pequenos problemas que podem aparecer durante uma aventura. É bom – embora não fundamental – que o mestre conheça o maior

número possível das regras do sistema e lhe é permitido modificá-las como e quando quiser. Afinal, essas regras não são nenhum código jurídico. O mestre tem todo o poder para moldar algumas regras, ignorar outras e até substituir totalmente algumas por outras alternativas (há algumas regras alternativas na seção Regras Opcionais, que podem ser utilizadas no lugar das aqui presentes, mas o mestre está autorizado a criar suas próprias regras).

Estas regras são para as situações mais comuns, não podendo cobrir, obviamente – e nenhum sistema o pode – todas as situações possíveis. Em casos não cobertos por regras, fica valendo a lei do bom-senso.

**Tempo:** a unidade de tempo usada neste sistema é a rodada, sem um valor exato pré-definido. Em um rodada, um personagem pode fazer algo que exija um *teste de atributo (serão tratados logo adiante)*; mover-se o dobro da sua *Destreza*, em metros, andando; mover-se o quádruplo, correndo (*o que pode causar pontos de fadiga, se for por muito tempo*); pode fazer algo que use uma determinada perícia (*a não ser que a descrição da perícia diga que seu uso exige mais tempo*); ou realizar um ataque, usando um Domínio.

Tomemos como exemplo o nosso amigo **Asteel**. Em uma rodada ele pode fazer uma das seguintes coisas: fazer algo que exija um *teste de atributo (isso significa que ele pode tentar erguer algo muito pesado, por exemplo)*; pode se mover 8 metros andando, ou 20 metros correndo, já que sua *Destreza* é **4**; pode tentar falar *inglês, espanhol*, fazer uma *oratória*, resolver algum mistério criminal ou efetuar um ataque com um pistola, espingarda, bastão, arremessar alguma coisa ou sair no braço (*no caso de não ter nada à mão*). **Asteel** pode fazer qualquer uma dessas coisas em uma rodada, mas, como pode também fazer coisas mais simples, ele decide que vai é na vendinha comprar um picolé.

**Testes:** testes são feitos jogando-se os três dados de seis faces (*conhecidos como 3d6 ou 3d, como vai ser chamado neste jogo*), somando seus resultados e comparando com o valor do teste. Se os dados alcançarem valor menor ou igual ao do teste, seu personagem conseguiu passar no teste e realizar a ação desejada. Se o valor foi maior, o teste foi falho. Embora um teste possa ser feito contra valores acima de dezoito, 3 (1-1-1) é sempre um acerto e 18 (6-6-6) é sempre falha. Se o jogador precisa tirar um valor negativo em 3d, considera-se que é impossível e ele não tem direito ao teste (*se tivesse, um três seria um acerto, mas temos que nos lembrar de que nem tudo pode ser feito*). De modo oposto, por maior que seja o valor de teste e por mais que o sucesso pareça garantido (*por exemplo, tirar 28 em 3d*), ainda assim o teste deverá ser feito, e o **18** será sempre falha.

**Asteel** voava pela cidade quando encontra um helicóptero da TV

*Local*. Eles falam sobre um novo ataque de **Zilla** e **Asteel** decide que deve fazer um belo discurso às câmeras para aumentar ainda mais sua popularidade. Para fazer isso, ele precisa passar em um *teste de Oratória*, já que ele tem a perícia *Orador*. O seu valor em *Orador* é 13, o que significa que ele deve tirar de 13 para baixo em um lance de dados (3d). Os dados são rolados e sai um **2**, um **6** e um **4**. Dá **12**! Isso significa que ele conseguiu fazer um bom discurso, mas por pouco. Um **13** daria também um sucesso, mas a partir do **14**, qualquer número resultaria em fracasso.

**Testes de atributo:** esse tipo de teste é feito para testar *algo que use quase que apenas um dos atributos*. Como levantar algo pesado (*Força*) ou perceber algo importante (*Reflexo*). Eles são feitos contra um múltiplo do atributo, dependendo da dificuldade. Para testes fáceis, usa-se o quíntuplo do atributo (*Força x 5 para sustentar outra pessoa mais leve que você, usando as*



Giga – Página 16

*duas mãos, com um bom apoio para os pés, por exemplo*). Para testes normais, usa-se o quádruplo do valor (*Força x 4 para sustentar essa mesma pessoa, sem ter tanto apoio ou para sustentar uma pessoa de mesmo peso que você, nas condições acima, por exemplo*). Para testes difíceis, usa-se o triplo do valor (*Força x 3 para segurar com uma mão uma pessoa mais leve*

*que você que está em queda, por exemplo*). Para testes muito difíceis, o valor para teste é o dobro do atributo básico (*Força x 2 para segurar uma pessoa cadente com peso igual ao seu, ou um pouco maior, com uma das mãos, por exemplo*). Para testes ainda mais difíceis, praticamente heróicos (e assim serão chamados aqui), usa-se o valor básico sem ajustes (*Força para segurar uma pessoa com peso maior que o seu, que cai, enquanto com a outra mão, segura uma corda, sem apoio para os pés*). Não existem testes muito fáceis. Em situações *muito fáceis*, o sucesso é automático.

**Zilla** arremessa um cofre contra **Asteel** e este, ao invés de sair da frente, tem a *brilhante* idéia de segurar o cofre. Mas isso não é pra qualquer um! O cofre está vindo a uma velocidade razoável! Portanto, decide-se que **Asteel** precisará de um *teste heróico de Força* para ser bem-sucedido. Como sua *Força* é *apenas 3*, ele precisará tirar **1**, **1** e **1** nos três dados que serão jogados.

**Testes de perícia:** uma perícia é formada pelo treino que o personagem teve nela (*ptos.*), somado à sua condição natural: seus atributos que ajudam a executá-la ("**x**" e "**y**"). Um teste de perícia é feito jogando-se três dados e comparando com a habilidade do personagem, como descrito em



*Testes*. Mas há um porém. E se o teste for extremamente fácil ou absurdamente difícil? Nesse caso, o ideal é que se aplique *modificadores* aos testes. Se o teste é fácil, aumente a habilidade do personagem em alguns pontos, temporariamente, para encontrar uma habilidade relativa (*bônus*). Do mesmo modo, se for muito difícil, retire alguns pontos (*penalidades*). O bom é que seja seguido um padrão, que o mestre pode criar. (*Por exemplo: +2 ou +3 para fácil, -5 para muito difícil e -2 ou -3 para difícil. Se quiser usar esses valores, pode ir em frente, mas sinta-se à vontade para mudar isso, aplicar bônus e penalidades ainda maiores se necessários(as).*) Tentativa de fazer algo que não sabe exige um teste muito difícil de Inteligência (*talvez até heróico*).

Sempre que o **Camaleão-Alface** aparece em *Celcity*, **Asteel** tem problemas... É que o **Camaleão-Alface** tem a mania de fazer crimes de assassinatos, roubos e de todos os tipos sem deixar pistas. **Asteel**, sempre que tem que resolver um desses crimes, deve fazer um teste muito difícil de *Criminalística* e, como seu nível em *Criminalística* é **8** e o mestre determinou que *testes de perícia*, quando muito difíceis, devem ser feitos com *penalidade -5*, **Asteel** deverá tirar **3** em **3d**. Ainda bem que não é o **Camaleão-Alface** quem ataca a cidade dessa vez...

**Combate:** em um combate, o procedimento é o seguinte: o mestre decide secretamente o que os personagens controlados por ele farão. Em seguida, os jogadores definem o que farão seus personagens, sucessivamente. Baseando-se na Destreza (*o de maior Destreza age primeiro*), eles fazem o que definiram. Não se pode mudar de idéia e agir de outra forma, no entanto o personagem não é obrigado a levar adiante sua ação, podendo desistir, ficando parado até a próxima rodada de combate, quando se decidirá novamente as ações.

Eis que aparece **Míssil Fanático** para salvar **Asteel**, atirando no cofre. Lá embaixo, ninguém pode ver, mas o **Vácuo** também está pronto para a luta. **Zilla** está ali comendo o prédio da prefeitura e tem início o combate. O mestre decide o que os personagens que ele controla vão fazer.

Enquanto o *xerife* ficará apontando o dedo para **Zilla** e mostrando sua extrela de *xerife*, **Zilla** vai arrancar uma haste do prédio e tentar acertar o **Asteel** com ela e a prefeita vai pra janela gritar por socorro. Isso é o que o mestre decide que seus personagens vão fazer.

**Asteel** decide que, após agradecer rapidamente a ajuda de **Míssil Fanático**, vai pedir para ele atacar pelo outro lado e partir a toda velocidade para aplicar no **Zilla** um belo soco.

**Míssil Fanático** planeja ficar onde está, atirando no **Zilla**.

**Vácuo** vai procurar uma pedra pra jogar no monstro.

De um modo mais prático, quando o rodada de combate começa, o jogador escolhe o que fazer (*normalmente algo que seja efetivo na batalha, como atacar com uma arma*), dizendo ao mestre. Na seqüência do rodada, quando chegar sua vez de agir, o jogador decide se vai mesmo fazer o que tinha pensado. Em um ataque, o personagem atacado pode ter definido que iria se esquivar caso isso acontecesse (*nesse tipo de ação, é recomendável que não a coloque na seqüência, e sim, como resposta ao ataque do agressor. Ou seja, o jogador que diz que vai se esquivar não terá sua ação de acordo com sua Destreza, e sim com a ação do outro personagem que o atacará*). Para fazer isso, deverá fazer um teste normal de Destreza (*se as circunstâncias pedirem, esse teste pode ser fácil, difícil ou mesmo impossível, como um microtorpedo teleguiado. O mestre deve definir a dificuldade do teste*). Se o defensor consegue se esquivar, o ataque é inutilizado. Se não conseguiu, ou não tentou, ele deve receber o dano do ataque. Em alguns casos, pode-se fazer um contra-ataque. A regra funciona de forma análoga à esquiva, mas o personagem que pretende contra-atacar deve ter maior *Destreza* que o outro (*ou igual*) e só poderá atacar depois da esquiva (*o teste de Destreza; desta vez, muito difícil*).

A primeira rodada de combate se passa (*não vou descrevê-la aqui*), e o monstro erra o golpe. **Asteel** acertou um soco e **Míssil Fanático** acertou os tiro. Infelizmente **Vácuo** não achou a pedra que estava procurando. Nessa rodada...

**Zilla** vai continuar tentando acertar **Asteel**, o xerife vai continuar falando que *é o xerife e o Zilla tem que se render* e a prefeita continuará pedindo por socorro. Isso é o que o **Mestre** decidiu e, como sempre, ele não disse isso pra ninguém, certo?

**Asteel** vai esperar o ataque de **Zilla** para tentar desarmá-lo, golpeando o monstro na mão.

**Míssil Fanático** vai continuar atirando (*ele ouviu a prefeita pedindo socorro, mas vai deixar pra lá...*).

**Vácuo** vai continuar procurando a pedra.

Como **Asteel** decidiu esperar um ataque, ele não agirá ao mesmo tempo que seus dois aliados, como na primeira rodada (*os três têm Destreza 4 e **Zilla** tem Destreza 2*). Ele só atacará depois de **Zilla** e depois que passar no teste muito difícil de *Destreza (2x4=8 em 3d)*.

O ataque é feito testando-se o atributo *Pontaria*, de acordo com o domínio do personagem na arma em uso. Se o personagem sabe usar a arma, precisará de um teste normal para acertar. Se não souber, o teste será muito difícil. Se for especialista, entretanto, o teste será fácil.

Quando **Zilla** ataca, **Asteel** passa no teste, tirando **1, 5 e 2**. Agora é

a vez de atacar. **Asteel** vai atacar usando o *Domínio Briga*. Devido ao tamanho de **Zilla** não é tão difícil acertar sua mão. Portanto o teste será bem normal, como um combate normal entre pessoas do mesmo tamanho. Dessa forma, **Asteel** precisa passar em um teste fácil de *Pontaria*. Isso significa que ele precisa de um resultado ( $5 \times 2 = 10$ ). **Asteel** tira **4, 4 e 2**. É o valor máximo que ele poderia tirar para passar no teste.

Um ataque que acerta um alvo causa dano físico a ele. O dano é expresso na forma de equação do primeiro grau:  $Ad+B$ , sendo  $d$  a incógnita ( $2d+3, 5d, 1d-1$ , por exemplo). Para calculá-lo, você deverá jogar **A** dados e somar **B**. Caso saia um dano negativo, é considerado nulo (*nenhum ataque aumenta os pontos de vida do inimigo. Pelo menos, não em circunstâncias normais*). Ah, e não é muito bom jogar um só dado e multiplicar pelo  $\hat{A}$ . Não costuma dar muito certo...

Na versão II de **XR**, o dano provocado por armas de mão passou a ser modificado pela *Força*. Não se assuste ao ver algo como  $1d+Força-2$ . Lembre-se de que *Força* é um valor bem-definido e esse é o valor genérico de dano. O valor individual será tão simples quanto os anteriores. Se seu personagem tiver *Força 3*, o dano será  $1d+1$ . Só não se esqueça de colocar entre parênteses que o dano é modificado pela *Força*,  $1d+1(F)$ .

Adicionalmente, um personagem que não sabe utilizar uma arma sempre recebe a penalidade  $-1$  no dano causado com ela, enquanto quem é especialista sempre causa o dano normal  $+1$ .

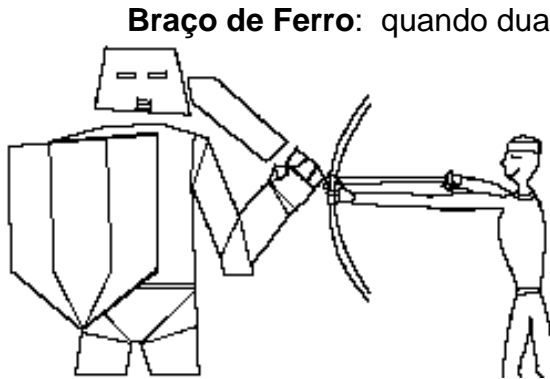
**Asteel** acertou o soco, então devemos calcular o dano causado. A fórmula do soco é  $1d+Força-7$ . Para **Asteel**, que tem *Força 3*, isso significa  $1d+3-7$ , ou seja,  $1d-4(F)$ . Como **Asteel** é *especialista* em *Briga*, é somado **1** ao dano. Assim, o dano é  $1d-3$ . **Asteel** joga um dado e tira um **4** e o resultado desse cálculo todo é apenas um **1**. Isso porque **Asteel** é *especialista*. Se não o fosse, não teria causado dano algum com esse soco...

Mas nem sempre o ataque chega a ferir um alvo. Principalmente quando ele usa uma armadura reforçada ou algo assim. Caso o personagem atingido tenha um *Fator Armadura*, que pode ser qualquer coisa que seja capaz de resistir ao dano que ele esteja usando entre a arma do oponente e o próprio corpo, o *FAT* (*Fator Armadura Total*) deverá ser subtraído do dano. Como assim? Se um cavaleiro tem *FAT 4*, significa que sua armadura absorverá 4 pontos de dano de cada ataque que o cavaleiro sofra nessas condições. Um dano 5, causaria apenas 1 ponto de dano. O dano líquido (*depois de todos*

esses cálculos) é subtraído dos pontos de vida da vítima.

Sabemos que **Asteel** acertou o **Zilla** e o resultado até agora é um **1**. Como **Zilla** não possui nenhum *Fator Armadura (ainda bem)*, ele irá receber todo o dano. Azar o dele, pois se tivesse um *FA*, mesmo que só com o valor **1**, não sofreria qualquer dano nesse ataque.

Um personagem que seja ferido antes de agir como planejara, pode perder sua ação nesse rodada, dependendo unicamente da gravidade do ferimento.



**Braço de Ferro:** quando duas pessoas se confrontam em algo que utiliza quase que somente um de seus atributos. Nesses casos, cada um dos dois joga 3d. Daí, vê-se quem conseguiu o melhor resultado para o valor de seu atributo. Se passaria em um teste fácil, normal... Quem obtiver um melhor resultado, ou seja, quem passaria em um teste de maior dificuldade, vence.

Guerreiros – Página 20

É, teve um dia que o **Vácuo** fez uma *queda de braço* com o **Napoleão**. O **Vácuo** tinha – e até hoje ainda tem – *Força 3*, mas o **Napoleão** era um gigante! Tinha *Força 5*! Nessa disputa, cada um jogou três dados. O resultado para **Vácuo** foi um maravilhoso **7**, enquanto o de **Napoleão** acabou num **12**.

Com um **7**, **Vácuo**, que tem *Força 3*, passaria em um teste difícil ( $3 \times 3 = 9$ ), mas **Napoleão** também passaria em um teste difícil com seu resultado ( $3 \times 5 = 15$ ). Portanto, a disputa prosseguiria por outra rodada.

No lance de **Vácuo** sai **1, 1** e, sob muita expectativa, um **4**... **Napoleão** joga e tira **3, 5** e **5**. Desse modo, **Vácuo** passaria em um teste muito difícil ( $2 \times 3 = 6$ ), mas **Napoleão** passaria apenas em um teste difícil com seu **13**. Assim, mesmo sendo mais forte, **Napoleão** perdia essa *queda de braço*. O consolo foi ter perdido justo para **Vácuo**. Como este era *invisível*, ninguém viu quem ganhou!

**Armas de fogo:** elas possuem velocidade, em disparos por rodada. Entretanto, como se supõe, não é tão fácil disparar três tiros próximos quanto um por minuto. A mira fica prejudicada. No caso de armas normais, ou seja, que disparam até 4 tiros por rodada, pode-se fazer testes mais difíceis de Pontaria (*normais para especialistas, difíceis para quem sabe usar e heróicos para quem não sabe usar*), um para cada tiro. No caso das outras armas, ou em que se

queira rajadas, faz-se apenas um teste de Pontaria do mesmo modo que foi especificado para casos normais. A diferença entre o valor de teste e o resultado no lance de dados (*em caso de sucesso*) é o número de balas que atingiu o alvo. Lembrando: não se pode acertar um número de balas maior que o que foi disparado (*isso é óbvio! Acontece que o que tem de jogadores apelões por aí...*).

### **Evoluindo por Pontos Alfa**

Ao término de cada aventura, cada um dos personagens dos jogadores deverá ganhar:

- 1 ponto alfa por ter participado da aventura
- +1 para cada peculiaridade que o jogador seguiu
- 1 para cada peculiaridade que o jogador desobedeceu (*se não houve situações onde a peculiaridade pudesse ser usada, o jogador não ganha, nem perde ponto por isso*)
- +1 para cada desafio vencido / objetivo alcançado (*enigma desvendado, combate ganho: apenas pelo personagem. Se foi por mais de um, ninguém ganha ponto por isso*)
- 1 para cada objetivo não alcançado (*morte de reféns, artefato mágico quebrado... Neste caso, sim, todos os culpados ganham -1*)

Ninguém pode ganhar pontos negativos: o mínimo é **zero**. O máximo que se pode ganhar, também, não pode ultrapassar **10**.

**Três pontos alfa** podem ser trocados por um ponto de perícia, a ser acrescentado a qualquer perícia, ou a uma nova. Não há limite de pontos que possam ser gastos em uma perícia. No caso de perícia nova, o mestre pode exigir que o personagem saia da próxima aventura e aprenda com alguém. O personagem deve ter alguém com quem aprender ou o mestre pode proibir que ele faça essa operação. E no caso de aumentar em 1 ponto uma *perícia* já posuída pelo personagem, o jogador só poderá escolher uma que ele tenha usado algumas vezes durante a última aventura. De outro modo, ele deverá, da mesma forma que quando se quer adquirir uma nova, se afastar por uma aventura para treinar (*outra opção é os personagens ficarem desligados de aventuras por um tempo, tendo umas férias entre uma aventura e outra*).

Também são **três pontos** que pagam uma peculiaridade positiva ou eliminam uma negativa.

**Dez pontos alfa** pagam um *Domínio* simples de alguma arma (nível sabe usar).

**Quinze pontos** alfa aumentam o *Domínio* de uma arma, de sabe usar

para expert (*sabe usar para especialista*). Uma operação de *vinte e cinco pontos*, de não sabe usar para especialista, só pode ser feita durante a construção do personagem.

**Quinze pontos alfa** podem ser trocados por um ponto de atributo básico (*Força, Destreza...*) ou *Atributo Especial* até um limite de sete por atributo.

Um personagem só pode fazer uma operação, de um dos tipos acima citados, por início de aventura. Ele pode deixar seus pontos guardados, acumulando para mais tarde, mas não poderá fazer isso pensando que será possível, no meio da aventura, misteriosamente aprender a usar uma arma rara no momento em que se viu frente a frente com uma.

# CONDUZINDO UMA AVENTURA

## Formas de Mestrar

Existem alguns fatores que, combinados, constituem alguns punhados de formas diferentes de se conduzir uma aventura. Pretendo expor alguns tópicos deste assunto para que você, futuro mestre, crie uma forma própria, combinando o que achar melhor.

**Divisória:** se você nunca jogou RPG, talvez não saiba o que é isso. *Divisória*, *escudo* ou *screen* é um pedaço de cartolina ou algum material equivalente, dividido em três ou quatro partes (*cada uma do tamanho de uma folha de papel*) usado para separar a parte da mesa correspondente ao mestre. É um bom esconderijo para a aventura escrita, além de esconder os lances de dados do mestre (*ataques e dano dos inimigos, por exemplo*). Agora que você já sabe o que é, vamos discutir um pouco o assunto. A *divisória* é opcional e, se você quiser fazer uma, basta pegar um pedaço de cartolina, recortar e dobrar, para que fique com duas dobras, e cada um dos três pedaços tenha as medidas de uma folha de ofício.

O uso da *divisória*, além de esconder a aventura, ao permitir que os jogadores não vejam os lances de dados do mestre (*tornando possível que o mestre trapaceie*) acaba se tornando um bom estabilizador de aventura. Quando um personagem vai morrer, o mestre pode dizer que simplesmente o inimigo não o acertou (*claro, sem abusar muito disso para não deixar os jogadores confiantes demais*). Ajuda muito a manter as rédeas do jogo. E mais: você pode fazer algumas tabelas ou quadros com informações importantes sobre o sistema no lado de dentro da *divisória*, desenhando ou colando algumas ilustrações do outro. No entanto, um mestre sem *divisória* torna a partida mais dinâmica. Claro que agora os personagens dos jogadores sempre serão atingidos quando os dados disserem, e isso talvez seja o maior mal. Além do cuidado extra para com a aventura, afinal, desse modo não há mais aquele lugar seguro e confiável.

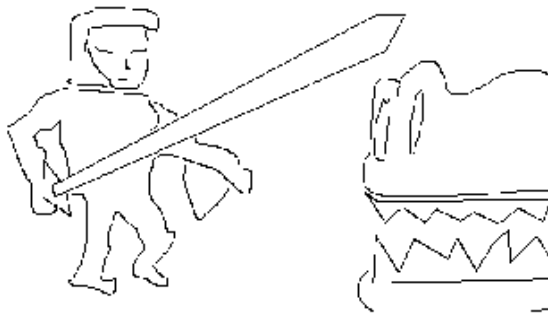
**A Aventura:** o acompanhamento da aventura também é outro importante fator. Alguns mestres, principalmente iniciantes, costumam usar uma aventura pronta para mestrar (*conduzir uma aventura*). Isso é ótimo, pois dessa forma o mestre pode se preparar melhor, podendo inclusive usar alguns artifícios, como um tabuleiro em cartolina, com miniaturas, para representar melhor a posição dos jogadores e melhorar a visualização do ambiente. No entanto, um simples detalhe não notado pelos jogadores ou uma previsão errada de qual seria a reação do grupo pode forçar o mestre a tomar uma atitude mais drástica, a forçar o grupo a participar da aventura de qualquer forma. Para evitar

esse problema, alguns mestres resolvem mestrar totalmente desprovidos de um roteiro. Se por um lado isso é bom, permitindo que os jogadores tenham um leque mais amplo, quase que infinito, de opções, por outro essa mesma liberdade pode ser prejudicial. Nesse caso, discussões e lapsos de memória são bem mais comuns.

Por isso existe um modo alternativo de mestrar. Faz-se um roteiro básico, um resumo da história, com os fatores mais importantes, e o resto é incluído no meio do jogo pelo mestre.

**Padrão estético:** isso tem mais relação com a ilustração que com o jogo em si. Embora aparentemente inútil, esse tópico pode se tornar importante em alguns momentos (*não muito, creio eu*).

Não se tem muito o que falar sobre esses padrões. Há o padrão *Anime*, que permite que personagens tenham cabelos coloridos, olhos grandes,



Cloudy – Página 24

etc. Tem o *HQ Clássico*, onde os personagens não podem ter tatuagens, usar roupas extravagantes; homens com cabelo curto e nada de brincos. Há o *HQ Contemporâneo*, olhos sem pupila quando um poder especial é usado, cabelos compridos e brincos para homens, tatuagens, liberdade de expressão; homens fortes têm

músculos até nos dentes; expressionismo. Desculpem-me se esqueci algum, mas se o fiz, você pode usá-lo, mesmo que não conste aqui.

**Pacote para iniciantes:** para um iniciante sugiro que comece mestrando com *divisória*, aventura toda escrita. Isso de início, e à medida em que se sinta mais livre e confiante, o mestre poderá mudar alguns traços e seguir rumo ao caminho que o leve à sua forma ideal e definitiva.

## Usando os Cenários

Cenários, não se preocupe tanto assim com eles. Não de forma prejudicial. Preocupe-se apenas em segui-los tanto quanto puder. Os *cenários para XR-II* serão simples, não haverá problemas em usá-los. Cada cenário trará uma descrição, *Atributos Especiais* (*magia, poderes psíquicos, etc.*), caso tenha, as perícias usadas, os equipamentos...

O *Kit XR-II* é um conjunto pronto para jogar. Ele é constituído de um número de personagens (*normalmente, cinco*), acompanhados de uma



aventura, da qual participarão em um jogo que use todo o **kit**. A partir dessa aventura você poderá iniciar com seu grupo uma campanha (*seqüência de aventuras que se estendem indefinidamente*), onde o mestre cria as aventuras seqüenciais e o grupo permanece o mesmo. É simples, basta querer.

Se quiser, você poderá também juntar cenários, criando amálgamas (*fusões permanentes*) ou crossovers (*fusões temporárias*). É algo como usar poderes psíquicos no lugar de magia em um cenário medieval ou usar magia na era atual, onde somos atacados por alienígenas. Qualquer coisa pode acontecer, tudo depende da criatividade do mestre.

### **Cenários JIPL**

**JIPL** é sigla para Jogo de Interpretação de Papéis Livre e pronuncia-se JI-Pê-éLi, como uma referência à licença de programas de computador GPL. Um cenário JIPL é apenas informações, em texto puro. A forma mais genérica – ou abstrata – possível de se colocar um cenário.

A idéia inicial de JIPL é ser uma forma de jogar RPG onde não há dados, planilhas de personagens ou regras pré-estabelecidas. O mestre decide tudo, com uso apenas do bom-senso. Como esta é uma forma um pouco difícil de se jogar: a maioria dos grupos não está preparada para algo assim (não só pelo mestre ou pelos jogadores, talvez até por nenhum dos dois, só pelo hábito), é aconselhável o uso desses cenários por outros sistemas, genéricos, de RPG.

Como é texto puro, tudo é adaptável. Para cenários próximos da nossa Terra atual, fica fácil, talvez não se precise fazer regra nenhuma. Para outros cenários algumas regras podem ser necessárias. No caso específico de XR, a idéia é que ele tenha, com o tempo, regras para todos os cenários JIPL que estarão disponíveis em Andarilho d'Catã ([www.andarilho.rg3.net](http://www.andarilho.rg3.net)).

# LISTAS PARA CONSULTA

## Lista de Peculiaridades

Segue abaixo uma lista (de peculiaridades, claro!) para servir de exemplo e até de fonte para a criação rápida de personagens. Se você escrever antes a história do personagem, com seu passado, seus ideais e coisa e tal, dificilmente precisará recorrer a uma lista como esta.

- Age friamente
- Age por instinto
- Agressivo
- Ambidestro (+)
- Apaixonado por armas poderosas
- Autoritário
- Aversão a lugares muito altos
- Azarado (-)
- Canhoto
- Confia plenamente em seus companheiros (-)
- Depressivo (-)
- Detesta discriminação
- Estrategista
- Excessivamente auto-confiante (-)
- Fala muito
- Fala pouco
- Famoso
- Fica nervoso facilmente
- Gosta de cantar
- Gosta de falar besteiras (-)
- Gosta de se sobrepor aos outros
- Luta por diversão
- Mascarado (*não retira a máscara*)
- Medo de escuro (-)
- Não gosta de lutar
- Pensa antes antes de agir (+)
- Problema de vista (usa óculos) (-)
- Sanguinolento (-)
- Sortudo (+)
- Veste sempre preto

É importante perceber que esses valores positivos e negativos dependem bastante do cenário onde ocorrerão as aventuras. O que em algum lugar é vantagem é desvantagem em outro, para muitos casos. Quem dá a

última palavra sobre isso é o mestre.

### Lista de Domínios

Seguem abaixo alguns domínios.

Briga (*soco causa dano 1d+Força-7 e chute 1d+Força-6, arredondando para 1, se negativo*)

Adaga (*e faca*)

Arco e flechas

Bastão (*e lança*)

Chicote

Esgrima (*sabre, florete*)

Espada

Espada curta (*e facão*)

Espada longa (*cimitarra*)

Espingarda

Fuzil (*e fuzil laser*)

Laço

Metralhadora

Arremesso (*dardos e outros projéteis arremessáveis*)

Pistola (*pistola automática, revólver, pistola laser, lança-agulhas magnético*)

### Lista de Perícias

A lista que segue abaixo possui algumas perícias genéricas, tanto para um uso rápido (sem um cenário formalmente definido) como para evitar a repetição nos cenários que não de ser criados.

! *Adestramento de animal*<>

Sabe treinar um animal de uma determinada espécie (*determinada na compra da perícia*) para que obedeça e execute alguns truques. Limitada à inteligência do animal. Dependendo do que se quer ensinar, também, pode ser imposta uma penalidade. Exemplos: *cães, cavalos, papagaios*.

@ *Armeiro*

O personagem sabe construir armas e armaduras. Para tanto, precisa de material, condições adequadas e tempo.

\* *Artesanato*<>

O personagem é capaz de fazer obras de artesanato. Exemplos:



Lady – Página 28

*\* Cavalgar*

Sabe andar a cavalo. Testes são exigidos dependendo das situações (*da mesma forma, dependendo da situação, uma penalidade pode ser imposta*).

*@ Ciência<>*

O personagem domina uma

determinada ciência

(*pré-determinada*). Exemplos: *Herbalismo, História, Zoologia* .

*@ Comércio*

Trabalhar com venda, compra e troca. Serve também para se procurar locais onde determinado produto é comercializado. Penalidade no teste se o produto for ilegal.

*\* Condução de veículo<>*

O personagem é capaz de conduzir um veículo (*de um tipo determinado quando a perícia for escolhida*). Não precisa de teste para um passeio simples (*a não ser que o personagem não saiba dirigir muito bem. Nesse caso, faz-se testes com bônus*). Exemplos: *Automóveis, motocicletas, charretes* .

*\* Dança<>*

Saber dançar um certo tipo de dança. Exemplos: *Samba, Tango, Valsa* .

*\* Escalada*

O personagem é capaz de escalar muros e superfícies favoráveis.

*\* Esporte<>*

Saber praticar algum esporte, que deve ser selecionado na hora em que você escolher esta perícia. Exemplos: *Futebol, Tênis, Natação* .

*@ Estratégia*

O personagem sabe comandar um exército ou grupo de batalha.

*\* Furtividade*

O personagem pode se mover sem ser notado, à metade do movimento normal. Redutores por piso, audição de quem deve ser enganado, etc.

*\* Furto*

O personagem sabe bater carteiras

@ *Idioma*<>

O personagem conhece uma outra língua além da sua própria. Qual é esse idioma deve ser decidido pelo jogador e anotado. Para mais idiomas, mais perícias... Exemplos: *Inglês, Espanhol, Francês*.

\* *Jogo*

O personagem sabe identificar trapaças em jogos e fazer trapaças.

! *Lábia*

O personagem pode convencer alguém a repentinamente fazer algo sobre o qual esteja incerto. O personagem é capaz de influenciar nas tomadas de decisões de outras pessoas.

! *Orador*

Usado para se falar em público e prender a atenção de uma platéia.

@ *Pescaria*

O personagem sabe pescar. Um sucesso e pesca um peixe, um sucesso grande e pesca um peixão! Redutores e intervalo de tempo em que se pode fazer testes dependem do local de pesca.

@ *Rastreamento*

O personagem sabe seguir pistas. Sabe seguir um animal ou pessoa em floresta, na cidade, basta passar em um teste com possíveis redutores provenientes do lugar.

@ *Sobrevivência*<>

O personagem sabe se virar em um determinado ambiente. Sabe onde encontrar comida, onde se abrigar e como enfrentar os perigos da região. Exemplos: *Deserto, Floresta, Montanha*.

@ *Trato Social*

Conhecer boas maneiras, bons modos, educação.

! *Trovador*

O personagem sabe contar histórias, lendas, etc.

## **Equipamento**

Segue abaixo um conjunto de equipamento em uma moeda genérica Xisto (X\$). O valor entre colchetes é o preço da munição, uma carga completa. A

velocidade é medida em disparos por rodada.

<b>Item</b>	<b>Preço (X\$)</b>	<b>Dano</b>	<b>Vel</b>	<b>Características</b>
Aljava[flecha]	30[5]	–	–	10 flechas
Arco	900	1d+Força	2 a 3	
Básico pessoal	5			
Bastão	20	1d+Força–4		
Bebida alcóolica	15			
Bicicleta	120			
Binóculos	40			
Canivete suíço	25			
Cantil para 1L	10			
Carro	6000			
Chicote	20	1		Teste de vontade
Colete pr.balas	500	–	–	FA+3
Corda	1/m			
Espada	100 a 200	1d+Força		Força mínima 3
Espada longa	450	2d+Força–2		Força mínima 4
Espingarda	500[10]	4d	2	2 balas
Faca/Adaga	30	1d+Força–5		
Fuzil	1000[100]	7d	3	20 balas
Fuzil laser	2000[70]	2d+3	3	12 tiros
Gasolina	0,4/L			
LAM	1000 [20]	1d+2	9	100 agulhas
Lanterna	10	–	–	Usa 3 pilhas
Metralhadora	400[75]	3d–1	10	30 balas
Mochila	10			
Montante	1000	3d+Força		Força mínima 5
Motocicleta	2500			
Ônibus	1			
Passagem aérea	1000			
Pé–de–cabra	8			
Picareta	16			
Pilha	1			
Pistl. automática	750[20]	2d	3	9 balas
Pistola laser	1000[70]	1d+2	4	20 tiros
Refeição	7,5			
Relógio de pulso	25			
Revólver	200[12]	2d–1	3	6 balas
Roupas	30			
Sabre	700	1d+Força–2		
Saco de dormir	25			
Táxi	10/Km			
Vara de pescar	55			
Walkie Talkie	100/unidade	–	–	Alc. 3km, 3 pilhas

Estojo de primeiros socorros recupera 1d/2 pontos de vida por pessoa, por dia. Deve ser usado como bônus no teste da perícia Medicina. O estojo pode ser usado 25 vezes. *LAM* é sigla para *Lança–Aguas Magnético*.

# ATRIBUTOS ESPECIAIS E REGRAS OPCIONAIS

## Magia em Ordens

Nesta modalidade de magia, o mago deve escolher a ordem à qual pertencerá. Não pode ser simplesmente mago. Ele deve serguir uma ordem.

Para *lançar* uma magia, o mago precisa lidar com a *energia mística*, aqui chamada de *mana*. O *mana* é uma energia irradiada pelo planeta como um todo. Pela vida que lá habita, pelos mares, pelos ventos... É como se fosse a *alma do mundo*. Um mago utiliza essa energia para fazer as *magias*.

Magias são efeitos que se causa a partir do *mana*. Aqui serão tratadas como perícias, mas precisam de aptidão para serem usadas. O mago precisa ter tendência à magia. Não se ganha ou perde isso. Ou se nasce com isso ou não.



Mago – Página 32

Quem o tem é mago. E, dependendo do grupo de magias relacionado, ele pertencerá a uma ordem específica. São dezesseis ordens no total: Fogo, Água, Terra, Ar, Eletricidade, Luz, Ilusão, Vida, Combate, Fluxo de Mana, Comunicação, Espaço, Feitiço, Tempo, Morte e Força. Coloque em um dos campos livres para *Atributos Especiais* a ordem a qual pertencerá,

se for mago (*you must spend at least 1 point in it initially, as you cannot create the dom: it is hereditary*).

Regras para magia: para cada magia usada, o personagem ganha um determinado número de pontos de fadiga mental. Quando o número de fadiga mental for igual à fadiga máxima, ele cairá inconsciente. Para recuperar esses pontos, só mesmo com descanso. Um por hora de inatividade.

Uma magia utiliza o conhecimento empregado nela (*pts*), Inteligência (*x*) e uma tendência mágica específica (*y*). Na hora de ver quem age primeiro, compare Destreza de quem vai agir corporalmente (*ataque direto, flechas, etc*) com Reflexos de quem vai lançar uma magia.

A seguir estão as perícias mágicas, divididas por ordens. Ao anotar uma dessas ordens em sua ficha de personagem, é bom escrever "**Ordem:**" antes do nome da *ordem* para evitar algumas confusões.

## Ordem do Fogo



**Criar Fogo:** o personagem pode criar uma simples faísca (*Fogo 1*), um chama de vela (*Fogo 2*), uma fogueira grande (*Fogo 3*), uma pequena bola de fogo flutuante (*Fogo 4*), uma média bola de fogo flutuante (*Fogo 5*), uma grande bola de fogo flutuante, com dez metros de diâmetro (*Fogo 6*), ou um show de explosões (*Fogo 7*).

Tipo	Fogo mín.	Custo em Pontos de Fadiga Mental	Dano
inflamar	1	1	–
inflamar	2	2	1d–3
inflamar	3	3	1d–2
criar	4	4	1d–1
criar	5	5	1d+1
criar	6	6	2d+2
criar	7	7	3d+3

**Controlar Fogo:** o personagem pode aumentar ou diminuir fogo. A partir do nível 6, pode dar forma, moldando o fogo e o controlando.

Tipo	Fogo mínimo	Custo em PdFM	Dano
controle	1	1	+1 ou –1 em dano
controle	2	2	+2 ou –2 em dano
controle	3	3	+3 ou –3 em dano
controle	4	4	+ ou – 1d em dano
controle	5	5	danox2 ou dano/2
animar	6	4/rodada	Dura 1 rodada. Dê forma ao fogo, que pode atacar com pontaria igual à sua pontaria–1 e dano 1d+queimadura(1d). Criaturas de fogo ( <i>parecidas com algumas reais, só que de fogo</i> ): no máximo, de médio porte.
animar	7	5/rodada	Igual ao anterior, mas com dano 1d+2+queimadura(1d), pode ser grande.

#### União ao Fogo:

Fogo mínimo	Custo em PdFM	Efeito
1	1	Dano por fogo (sofrido)/2 por 1d rodadas.
2	2	Dano por fogo/2 por 2d rodadas
3	3	Dano por fogo/2 por 3d rodadas.
4	4	Imunidade ao fogo por 1d rodadas
5	5	Imunidade ao fogo por 2d rodadas
6	6	Imunidade ao fogo por 3d rodadas
7	5/rodada	Tornar-se em fogo: não sofre dano por contusão, perfuração, etc. Dano por socox2. Quem lhe tocar recebe 1d de dano.

## Ordem da Água

**Criar Água:** o personagem cria água do nada. A água criada não pode ser consumida diretamente, pois é água destilada. Deve-se adicionar alguns sais para seu consumo.

Água mínima	PdFM	Efeito
1 de água	1	Cria um copo de água se já houver um pouco
2 de água	2	Cria um balde de água se já houver um pouco
3	3	Cria um balde de água do nada
4	4	Cria quatro balde de água do nada
5	5	Cria 50l de água do nada
6	6	Cria 100l de água do nada
7	4/rodada	9 metros cúbicos de água por rodada.

**Controlar Água:** o personagem pode direcionar, acelerar e moldar a água.

Água mínima	PdFM	Tipo/Efeito
1	1	Acelerar/acelera a água em 1m/s
2	2	Acelera a água em 2m/s
3	1/rodada	Direciona água na horizontal, pois não pode ainda vencer a gravidade.
4	2/rodada	Direciona água na vertical e horizontal
5	3/rodada	Controla até 5 litros de água, moldando e deslocando como quiser
6	4/rodada	Controla até 10 litros, como acima
7	5/rodada	Controla até 20 litros, acelera e tudo o mais

**União à Água:**

Água mínima	Custo em PdFM	Efeito
1	1/rodada	FAN1 ou detectar água ( <i>direção</i> )
2	2/rodada	FAN2 ou detectar água
3	2/rodada	FAN3
4	3/rodada	FAN4 ou respirar água
5	3/rodada	FAN6
6	4/rodada	FAN8 e respirar água
7	5/rodada	FAN10, invisibilidade se imerso em água; movimentox3 em água; forma líquida total, imune a projéteis.

### Ordem da Terra

**Criar Terra:**

Terra mínima	PdFM	Efeito
1	1	Cria uma pequena pedra a partir de areia
2	2	Cria uma pequena pedra do nada

3	3	Cria uma pedra média do nada
4	4	Cria uma pedra maior do nada
5	5	Cria uma pedra do tamanho humano do nada
6	6	Cria uma pedra do tamanho de três homens do nada
7	7	Cria um meteoro do nada

**Controlar Terra:** o personagem molda e controla a terra (*rocha*).

<b>Terra necessária</b>	<b>PdFM</b>	<b>Efeito</b>
1	1/rodada	Levantar uma pedra média e a controlar sem tocá-la
1	1	Um pequeno jato de areia é disparado na direção indicada pelo mago, como um ataque que pode cegar temporariamente
2	1/rodada	Moldar uma pedra média
3	2/rodada	Levantar e controlar uma pedra grande
4	2/rodada	Moldar uma pedra grande
5	3/rodada	Levanta e controla uma pedra de tamanho humano
6	3/rodada	Molda uma pedra de tamanho humano
7	5/rodada	Causa um terremoto.
7	5/rodada	Levanta, controla e molda até um meteoro

**União à Terra:**

<b>Terra necessária</b>	<b>PdFM</b>	<b>Efeito</b>
1	1/rodada	FAN1
2	1/rodada	FAN2
3	2/rodada	FAN3
4	2/rodada	FAN4
5	3/rodada	Parecer de pedra, FAN5
6	3/rodada	Caminhar na terra, entrar em uma montanha, por exemplo
7	5	Transformar uma pessoa em pedra. Danos irreversíveis se a magia não for cancelada em meia hora.
7	5/rodada	FAN10, dano por socox3, fingir-se de estátua

## Ordem do Ar

**Criar Ar:**

<b>Ar necessário</b>	<b>PdFM</b>	<b>Efeito</b>
1	1	Cria uma esfera de ar com 10cm de diâmetro ( <i>esfera: forma do volume</i> )
2	2	Cria uma esfera de ar com 10cm de diâmetro

3	3	Cria uma esfera de ar com 0,5m de diâmetro
4	4	Cria uma esfera de ar com 1m de diâmetro
5	5	Cria uma esfera de ar com 2m de diâmetro
6	6	Cria uma esfera de ar com 5m de diâmetro
7	7	Cria uma esfera de ar com 10m de diâmetro

#### Controlar Ar:

Ar necessário	PdFM	Efeito
1 diâmetro	1/rodada	Controla uma esfera de ar com até 20cm de
2 diâmetro	1/rodada	Controla uma esfera de ar com até 50cm de
3	2/rodada	Controla uma esfera de ar com 1m de diâmetro
4	2/rodada	Controla uma esfera de ar com 2m de diâmetro
5	3/rodada	Controla uma esfera de ar com 5m de diâmetro
6 etc	4/rodada	Ar sólido. Barreira com FA2, globo de vácuo,
7	5/rodada	Rajadas de ar, tufões, furacões podem ser gerados dessa forma. O furacão não causa dano algum por si só, mas árvores voando e até pessoas sendo arremessadas contra o chão causam bastante dano.

#### União ao Ar:



Maloqueiro – Página 36

Ar	PdFM	Efeito
1	1/rodada	Movimento=Reflexo
2	1/rodada	FAN=Reflexo
3	2/rodada	Movimnt=Reflexo+2
4	2/rodada	FAN=Reflexo+2
5	3/rodada	Movimnt=Reflexox2
6	3/rodada	FAN=Reflexox2
7	5/rodada	5e6(Mv e FAN=Rx2)

### Ordem da Eletricidade

**Contato com Eletricidade:** o personagem pode invocar eletricidade e, em maior controle, gerá-la. Essa energia fica em sua mão (*se puder se proteger*) ou próximo, flutuando, até ser utilizada.

Eletricidade necessária	PdFM	Efeito
1 1d-2 de dano	1	Invoca eletricidade para a mão:
2 1d-2 de dano	1	Invoca eletricidade para perto:
3	3	Invoca eletricidade para a mão:

4	1d+2 de dano	3	Invoca eletricidade para perto:
5	1d+2 de dano	3	Gera eletricidade para a mão:
6	1d+2 de dano	5	Invoca eletricidade para a mão:
7	2d de dano	5	Invoca eletricidade para perto: 2d de dano

**Controlar Eletricidade:** o personagem direciona, anima ou amplia a força da eletricidade. Direcionar: força necessária para romper temporariamente a atração elétrica da Terra.

	<b>Eletricidade necessária</b>	<b>PdFM</b>	<b>Efeito</b>
1		1	Direciona por 1m
2		2	Direciona por 3m
3		2/rodada	Direciona por 3m
4		3/rodada	Animar eletricidade: Força=0, Destreza=Reflexo do mago, magnetiza metal, Pontaria=Pontaria do mago -1, dano=2d
5		4	Ampliar eletricidade: qualquer danox2, qualquer controle posterior exige o dobro dos gastos
6		5	Amplia eletricidade, mas com danox3 e o dobro dos gastos para qualquer controle posterior
7		5/rodada	Animar(5), mas com dano=3d. Atrai metais

**União à Eletricidade:** funcionam até o fim do dia, a não ser o gasto seja por rodada e as instatâneas.

	<b>Eletricidade necessária</b>	<b>PdFM</b>	<b>Efeito</b>
1		1	Dano sofrido por eletricidade reduzido em 1d
2		2	Dano sofrido por eletricidade reduzido à metade
3		3	Imunidade à eletricidade
4		4	FAN3 para dano causado por arma metálica
5		4	Dano por metal reduzido à metade
6		5	Imune a armas metálicas
7		6	Teleporte para até 1km, tornando-se o mago eletricidade

## Ordem da Luz

**Contato com Luz:** gera luz.

Luz necessária	PdFM	Efeito
1	1/rodada	Gerar luz num raio de 1m
2	2/rodada	Gerar luz num raio de 3m
3	3/rodada	Gerar luz num raio de 10m
4	4/rodada	Gerar luz num raio de 30m
5	5	Atribuir fonte de luz ( <i>raio de 3m, torna alguma coisa a geradora da luz</i> )
6	6	Atribuir fonte de luz ( <i>5m</i> )
7	7	Atribuir fonte de luz ( <i>10m</i> )

**Controlar Luz:** o personagem direciona ou anima a luz.

Luz necessária	PdFM	Efeito
1	1/rodada	Direcionar luz em arco de 270 graus. Claridade e temperatura sobem 10% ( <i>25 graus viram 27,5 graus</i> )
2	1/rodada	Direcionar luz em arco de 180 graus. Claridade e temperatura sobem 25% ( <i>25 viram 31 Celcios</i> )
3	2/rodada	Direcionar luz em arco de 90 graus. Claridade e temperatura sobem 50% ( <i>25 viram 37,5 Celcios</i> )
4	2/rodada	Direcionar luz em arco de 45 graus. Claridade e temperatura sobem 75% ( <i>25 viram 40 Celcios</i> ). Cega quem olhar diretamente ( <i>visão ótica e infra</i> ). Dano: 1d/2 por rodada
5	3/rodada	Direciona/intensifica luz, como em (4), mas num arco de 90 graus
6	4/rodada	Direciona/intensifica luz, como em (4), mas num arco de 120 graus
7	5/rodada	Ser de luz: Força=Vontade do mago, Destreza=Reflexo do mago e vitalidade=Inteligência do mago. Pontaria=Pontaria do mago-1. Ninguém pode vê-lo. Só se pode notá-lo com segurança usando outros sentidos. Dos PdJs ( <i>personagens de jogador</i> ), só um kiftol pode encará-lo sem penalidades ( <i>kiftol é uma espécie humanóide que se orienta por ecolocalização, do mesmo modo que morcegos. Kiftols são melhor descritos no cenário Den-Rex.</i>

**União à Luz:**

Luz necessária	PdFM	Efeito
1	1/rodada	Dano recebido causado por luz é reduzido em 2.
2	1/rodada	Camuflagem parcial: elfos notam; humanos só se passarem em teste normal de Reflexo
3	1/rodada	Olhos de luz: ver no escuro (para visão ótica)
4	3/rodada	Dano causado pela luz é reduzido à metade
5	3/rodada	Invisibilidade parcial: kiftols notam; elfos só se passarem em teste normal de Reflexo

6	5/rodada	Imunidade aos danos da luz
7	5/rodada	Invisibilidade ( <i>kiftols notam</i> )

## Ordem das Ilusões

**Sons Ilusórios:** o personagem faz gerar sons de uma fonte qualquer próxima a ele. A ilusão de cada tipo descrito abaixo é a que engana os humanos e elfos: kiftols têm direito a um teste muito difícil de *Reflexo* para não serem enganados.

Para cada efeito acima do nível usado da magia, humanos e elfos podem fazer teste e os testes dos três são mais fáceis que no nível anterior. Por exemplo: se um ilusionista de nível 1, quiser fazer sons baixos e nítidos (*como uma conversa educada*), humanos e elfos farão um teste heróico de *Reflexo*. Kiftols fazem teste normal.

Ilusões necessária	PdFM	Efeito
1	1/rodada	Sons minúsculos como cliques, inaudíveis em badernas
2	2/rodada	Sons não tão minúsculos (pegadas leves), mas ainda inaudíveis em confusões
3	3/rodada	Sons baixos e nítidos (conversa educada)
4	4/rodada	Latidos, rosnados e coisas do tipo
5	5/rodada	Uivos, rugidos e espadas
6	6/rodada	Monstros enormes e inimagináveis
7	6/rodada	Esse nível só funciona com kiftols.

Pode-se inutilizar sua ecolocalização (enquanto a magia age); deixá-los temporariamente surdo (que dá no mesmo); ou enganá-los com respostas erradas do radar (você pode fazê-los não notarem sua presença, não verem alguém ou algo, ver algo que não existe na realidade, etc). Neste último caso, o kiftol pode perceber a fraude, passando em um teste heróico de *Reflexo*

**Imagens ilusórias:** o personagem gera imagens, cores. Afetam somente humanos.

Ilusões necessária	PdFM	Efeito
1	1/rodada	Algo claramente irreal e instável, a não ser que se queira uma ilusão pequena vista à distância
2	1/rodada	Um objeto muito pequeno e próximo ou uma ilusão barata à distância
3	1/rodada	Uma ilusão muito fácil. Percebe-se com um teste fácil de <i>Reflexo</i>
4	2/rodada	Percebe-se com um teste normal de <i>Reflexo</i>
5	3/rodada	Percebe-se com um teste difícil de

6	Reflexo de Reflexo	4/rodada	Percebe-se com um teste muito difícil
7	Reflexo	5/rodada	Percebe-se com um teste heróico de

**Odor ilusório:** essa afeta as três espécies que podem ser controladas por jogadores.

	<b>Ilusões necessária</b>	<b>PdFM</b>	<b>Efeito</b>
1	fácil de Reflexo	1/rodada	Muito fácil de perceber a fraude. Teste
2	perceberem a fraude	2/rodada	Teste normal de Reflexo para
3		3/rodada	Teste difícil de Reflexo
4	notam facilmente	4/rodada	Teste muito difícil de Reflexo. Animais
5	podem notar	5/rodada	Teste heróico de Reflexo. Animais
6	dificuldade	5/rodada	Indetectável. Animais notam com
7	dificuldade	5/rodada	Indetectável. Animais notam com muita

## Ordem da Vida

### Detectar Vida:



Terra e Ar – Página 40

### Vida PdFM Efeito

1	1	Detecta vida em 10m, mas só seres grandes
2	1	Detecta vida em 20m, basta ser vida não-unicelular
3	1	Detecta vida em 50m, como acima
4	2	Detecta vida em 100m, por forma específica de vida: mamíferos, répteis...

<b>Vida</b>	<b>PdFM</b>	<b>Efeito</b>
5	2	Detecta vida em 250m, como acima
6	3	Detecta vida por 1k, por forma específica
7	4	Detecta vida em 2km, por espécie específica

**Suprir Oxigênio:** supre oxigênio para o mago, exceto pelo (6) e pelo (7).

### Vida necessária PdFM Efeito



1	1	Supre oxigênio pelos próximos três rodadas
2	2	Supre oxigênio pelos próximos sete rodadas
3	3	Supre oxigênio pelos próximos quinze rodadas
4	3	Supre oxigênio pelos próximos trinta rodadas
5	3	Supre oxigênio pelos próximos sessenta rodadas
6	3	Supre oxigênio em terceiro pelos próximos trinta rodadas
7	6	Supre oxigênio em até cinco pessoas, incluindo o mago, pelos próximos vinte rodadas

**Restaurar:** pode curar ferimentos, regenerar ou até ressucitar!

**Vida necessária PdFM Efeito**

1	2	Cura 1d pontos de vida perdidos por contusão
2	2	Cura 1d pontos de vida perdidos por corte, perfuração ou contusão
3	2	Cura 1d pontos de vida perdidos por fogo ou ácido
4	2	Cura 1d pontos de vida
5	5	Regenera parte pequena de um corpo (dedo, por exemplo)
6	5	Regenera parte maior de um corpo (mão, pé, antebraço, etc)
7	7	Ressucita, desde que o corpo esteja são (sem machucados, de modo que estaria sadio, não estando morto. Caso não esteja assim, é preciso curar e usar regenerações antes). Volta com cinco pontos de vida

**Suprir Nutrientes:** supre o alvo com nutrientes para 24 horas. Exige vinte minutos de descanso após a execução da magia, para que não haja reações de rejeição por parte do organismo, como vômitos. O custo em pontos de fadiga mental é  $(8 - \text{Ordem:Vida})$ . Ou seja, se o personagem tem Vida 1, terá 7 pontos de fadiga. Se for 5, terá três e, caso seja 7, perderá apenas um. Pode ser usado em terceiros.

**Ordem do Combate**

**Espada Mística:** essa magia cria uma espada de energia mística.

**Combate necessário PdFM Efeito**

1	3	A espada aparece e ataca alguém que você deseja, causando 1d-3 de dano
2	3	O mesmo, mas 1d-2
3	3	O mesmo, mas 1d-1
4	3	O mesmo, mas 1d
5	5	Atinge a até 3m, 1d+1
6	6	Atinge até onde se possa ver, 1d+2

7 7 Cria uma espada mística. Dano de 1d+4, dura 10 rodadas e pode ser manuseada apenas pelo mago, com o Domínio Espada (*não há penalidades pela força, nem esta modifica o dano, afinal, a espada é mística*)

**Flechas Místicas:** flechas partem do nada, ou da mão do mago, para atingir um oponente. Usa as regras de Armas de Fogo e o mago não precisa ter um Domínio especial: considere que ele sabe usar.

Combate necessário	PdFM	Efeito
1	1	1 flecha que causa 1d-3 de dano
2	1	2 flechas que causam 1d-3
3	2	3 flechas que causam 1d-3 ou 1 que causa 1d-1
4	2	4 flechas que causam 1d-3
5	3	5 flechas que causam 1d-3 ou 2 flechas que causam 1d-1
6	4	6 flechas que causam 1d-3, ou 3 flechas que causam 1d-1 ou 1 que causa 1d+1
7	5	7 flechas que causam 1d-3, ou 2 flechas que causam 1d+1 ou 1 que causa 1d+3

**Escudo místico:** um escudo que surge no braço do mago.

Combate necessário	PdFM	Fator Armadura
1	1	1 para projéteis
2	1	1
3	2	2
4	3	3
5	3	4
6	4	5
7	5	7

**Carga:** aumenta magicamente o dano de uma arma, por um número de rodadas igual a quatro vezes a Ordem:Combate do mago. Carga é cumulativa, mas aumenta apenas o tempo de duração do efeito, não o bônus.

Combate necessário	PdFM	Bônus adquirido
1	1	+1
4	3	+2
6	5	+3
7	7	+4

### Ordem do Mana

**Detectar Fluxo de Mana:** o personagem vê onde há fluxo de mana, ou seja, onde há magia, seja através de um mago ou objeto encantado.

<b>Mana necessário</b>		2	3	4	5	6	7
<b>PdFM/rodada</b>		1	2	2	3	3	4
<b>Alcance(m)</b>	1	2	5	10	25	50	100

**Ocultar Fluxo de Mana:** oculta um específico fluxo de mana. Só alguém com Detectar Fluxo de Mana e Mana maiores que o do mago pode detectá-lo posteriormente. Custa em PdFM seu valor em Ordem:Mana (*Você pode gastar menos e ter um ocultamento como que feito por alguém de mana menor*).

**Acumular:** com essa magia, você pode acumular magias em um objeto. Pode ser magia para uso posterior.

<b>Magia a ser colocada</b>	1a.	2a.	3a.	4a.	5a.	6a.	7a.	8a.
<b>PdFM</b>	2	4	6	8	10	12	14	16
<b>Mana necessário</b>	1	2	2	3	3	3	4	4
<b>Penalidade no NH</b>	-	-	-	-	-	-	-	-
<b>Magia a ser colocada</b>	9a.	10a.	11a.	12a.	13a.	14a.	15a.	16a.
<b>PdFM</b>	18	20	22	24	26	28	30	32
<b>Mana necessário</b>	4	4	5	5	5	5	5	6
<b>Penalidade no NH</b>	-	-	-	-	-	-1	-2	-3
<b>Magia a ser colocada</b>	17a	18	19a.	20a.	21a.	22a.	23a.	24a.
<b>PdFM</b>	34	36	38	40	42	44	46	48
<b>Mana necessário</b>	6	6	6	6	6	7	7	7
<b>Penalidade no NH</b>	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	-11
<b>Magia a ser colocada</b>	25a.	26a.	27a.	28a.				
<b>PdFM</b>	50	52	54	56				
<b>Mana necessário</b>	7	7	7	7				
<b>Penalidade no NH</b>	-12	-13	-14	-15				

De modo geral, um objeto poderia ter tantas magias quanto se quisesse, dependendo, no entanto, da Ordem:Mana e da Vontade do mago (*além da habilidade em Acumular*). Para 50 magias, por exemplo, seria preciso Vontade=20 (*100 pontos de Fadiga Mental!*), Ordem:Mana=10 e Acumular, no mínimo, 40 (*3 neste teste!*). Para ficar razoável, H47 (*10 no teste*). Isso só para para a 50a. magia. E as outras 49 que ele deveria colocar antes?

Como não é totalmente aconselhável supers aqui (*não os personagens de jogadores ou não em casos normais, pelo menos*), um personagem de jogador, por melhor que seja, não poderá colocar mais que 28 magias em um objeto, já que a 29a. precisa de Ordem:Mana 8, o que para um humano normal é impossível.

**Anular Fluxo de Mana:** é a desmancha prazeres. Estraga meses de

trabalho com acumular em uma mísera rodada. Até mana 5, com 3PdFM, anula apenas magias conjuradas no mesmo rodada que a Anular (*uma magia apenas*). Com Mana 6 ou 7, com 8 PdFM, pode-se anular uma magia de um objeto ou pessoa: uma magia que está em ação.

## Ordem da Comunicação

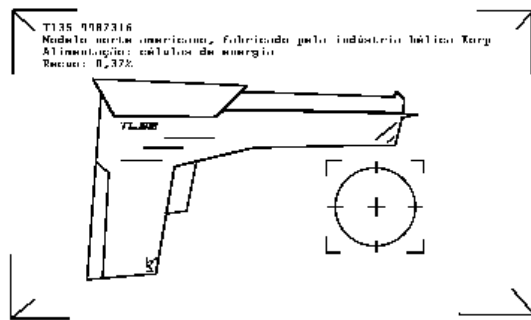
**Comunicar-se com Plantas:** as plantas não vêem, nem ouvem, mas sentem, melhor que ninguém, os tremores da Terra. Percebem quando há alguém perto, se é pesado. Pode ser útil se comunicar com uma.

Comunicação necessária	PdFM	Efeito
1 necessário	1/rodada	Plantas grandes, toque
4 desnecessário	3/rodada	Plantas grandes, toque
7	5/rodada	Qualquer planta a menos de 10m

**Comunicar-se com animais:** o personagem pode entender a linguagem de animais.

Tipo	Comunicação necessária	PdFM
Mamífero	2	2/rodada
Réptil	3	2/rodada
Ave	4	3/rodada
Anfíbio	5	3/rodada
Peixe	6	4/rodada
Inseto	7	5/rodada

**Telecomunicação:** o mago pode se comunicar com outra pessoa à distância, e o melhor, sem linguagem expressa materialmente (pensamentos).



Com.	PdFM	Área de efeito
1	1/rodada	o mago precisa tocar o alvo
2	2/rodada	3m
3	2/rodada	6m
4	3/rodada	12m
5	3/rodada	24m
6	4/rodada	50m
7	5/rodada	100m

## Ordem do Espaço

**Portal:** o personagem pode abrir um portal que leve para algum lugar próximo. Qualquer um (*de tamanho suficiente*) pode passar por ele. Por rodada

podem passar até 3 pessoas (*correndo apressadamente*).

<b>Espaço necessário</b>	1	2	3	4	5	6	7
<b>PdFM/rodada</b>	1	2	2	3	3	4	5
<b>Distância do transporte</b>	1m	5m	25m	150m	750m	3km	15km

**Viagem:** o personagem desaparece, levando consigo apenas suas roupas e pertences não muito grandes. É uma espécie de teleporte. Ele some e reaparece em outro lugar, de acordo com seu próprio desejo.

<b>Espaço necessário</b>	1	2	3	4	5	6	7
<b>PdFM</b>	1	2	2	3	3	3	4
<b>Distância do transporte</b>	5m	50m	500m	5km	50km	...	

**Portal Dimensional<>:** o personagem abre portais que ligam essa dimensão a uma outra, a ser especificada na perícia. Funciona tanto para interligar (*5PdFM/rodada*) quanto para abrir portais na outra dimensão (*substitui Portal neste caso*). Funciona por espaço, como em portal. Para voltar da outra dimensão, use Portal, que nada mais é do que um *Portal Dimensional*<"sua dimensão">.

**Viagem Dimensional<>:** teleporte para uma dimensão especificada (*4PdFM*). Dentro da dimensão para qual foi definido, funciona como Viagem. Para voltar, use Viagem ou Portal.

## Ordem do Feitiço

**Enfeitiçar Pessoas:** o personagem pode enfeitiçar alguém das seguintes formas.

<b>Feitiço necessário</b>	<b>PdFM</b>	<b>Efeito</b>
3	2	Carisma +1 em relação àquela pessoa
5	4	A vítima crê que o mago é um amigo
6	5	A vítima sente pelo mago o que ele quer
7	7	Controle da vítima
7	6	Desenfeitiçar pessoa

O efeito dessa magia dura uma hora.

**Enfeitiçar Animais:** o animal é enfeitiçado por uma hora e, nesse intervalo...

<b>Feitiço necessário</b>	<b>PdFM</b>	<b>Efeito</b>
2 real necessidade	2	Crê que o mago é amigo dele e só atacará em
4	4	Crê que o mago é amigo e não o atacará
6	5	Protegerá o mago
7	7	Fará o que o mago quiser

### Ordem do Tempo

**Velocidade:** pode ser usada em qualquer pessoa, inclusive no próprio mago. O alvo dessa magia age normalmente, mas para o resto do mundo, ele se torna mais rápido. Alguém rápido usa:

Destreza+2  
Pontaria+1  
Dano causado+50%  
Dano recebido-50%

Também pode ser usada para tornar alguém lento. Ele terá:

Destreza-2  
Pontaria-1  
Dano causado-50%  
Dano recebido+50%

Note que essas alterações na Destreza não são apenas em relação a adversários, pois o tempo passando mais devagar para alguém melhorará seu desempenho em atividades como escalada, pois será mais fácil vencer a gravidade (*lembre-se de que um objeto lançado mais rápido para cima sobe mais alto*).

<b>Tempo necessário</b>	1	2	3	4	5	6	7
<b>PdFM</b>	3	4	5	6	7	8	10
<b>Duração/rodada</b>	1	2	3	4	5	6	10

**Viagem Temporal:** o personagem afetado desaparece, ressurgindo em outro lugar, em outro tempo. Mas além de essa magia ser encontrada com raridade surpreendente, ela é instável. A permanência do alvo sob essas novas condições é curta e às vezes ocorre, adicionalmente, algo não esperado. É aconselhável não liberar o uso desta perícia para personagens de jogador.

<b>Tempo necessário</b>	1	2	3	4	5	6	7
<b>PdFM</b>	3	4	5	6	7	8	9
<b>Duração (rodadas)</b>	10	25	50	100	250	500	1.000

**Permanência:** altera a duração da magia para permanente. Note que não funciona em alguns casos, como viagem. Custo 12PdFM.

### Ordem da Morte

**Morte:** o personagem mata alguém instantaneamente, se possível, ou retira pontos de vida. O mago deve estar próximo da vítima.

<b>Morte necessária</b>		2	3	4	5	6	7
<b>PdFM</b>	1	2	3	4	5	6	7



cumulativo com o redutor de manutenção de elos.

Um **telecinético** tem a força. Ele é capaz de levantar ou empurrar objetos, acionar dispositivos, bastando que o alvo esteja sendo visto pelo telecinético e que esteja a até dez metros dele. O objeto deve ter até dez quilogramas. Para cada dez quilogramas adicionais, o telecinético receberá redutor **-1**. Levantar duas coisas ao mesmo tempo resulta em redutor **-3**, cumulativo com os redutores por massa.

Um **antipsi** tem o poder regulador. Ele anula os poderes dos outros psíquicos. Cada teste bem-sucedido reduzirá os poderes de quem estiver a até dez metros dele em um ponto. O teste seguinte deverá ser feito com redutor **-1**, de modo que o número de pontos funcionais seja subtraído do número total de pontos, na hora do teste. Imagine que o teste conta com os pontos adormecidos e que, ao ativar um ponto, este não mais entrará no teste. Desta forma, um poder antipsi não anula outro antipsi, mas os dois se juntam para criar uma área ainda mais antipsíquica.

## Super-Caras

A primeira característica de um super é que ele pode transpor – o quanto puder – o limite de **7** para atributos. Supers podem ter valores bem mais altos. Para não bagunçar muito, um personagem super inicial precisa obedecer a um limite de **7** por atributo (*correspondente ao limite 5 para normais*).

Supers são feitos com **30** pontos de personagem (*sugiro este valor, mas o mestre está livre para modificá-lo conforme lhe pareça mais*



Vácuo – Página 48

*conveniente*). Além dessas vantagens, um super-cara tem o direito de ter até três dos atributos especiais que serão listados a seguir. Super-caras podem adquirir um atributo especial no decorrer da história. Tudo depende da boa-vontade do mestre, já que para isso ocorrer, além dos pontos alfa necessários, é preciso acontecer algum evento pouco comum que justifique isso. Aqui seguem nove super-atributos:

**1.FAN (Fator Armadura Natural)**: comumente aplicada a animais. Todo ser humano, elfo, anão ou do tipo tem FAN 0, o que quer dizer que não tem Fator Armadura Natural e todo o dano que recebam será sofrido na íntegra. O nível nesse atributo especial será exatamente o valor da FAN, a se somar com qualquer armadura para que se conseguir um bom FAT (*Fator Armadura Total*). O jogador deve definir porque a pele do super é mais resistente que o



normal.

**2.Regeneração:** o personagem pode recuperar, a cada três rodadas, um número de pontos de vida igual ao seu valor neste atributo. Lembrando que, sob nenhuma hipótese, o número de pontos de vida pode exceder o valor padrão pois, além de padrão ele é também o limite. Mesmo com o personagem inconsciente este atributo age.

**3.Raio:** o personagem é capaz de disparar um raio pelos olhos, pela mão... O jogador define. O dano causado por esse raio é  $Xd$ , para X igual ao valor em Raio. Para raio 4, o dano é 4d. Existe também o Domínio Raio e sem ele as coisas ficarão um pouco mais difíceis (leia-se: testes muito difíceis).

**4.Vôo:** com asas, controle dos ventos, poder mental ou seja lá o que for (mais uma vez, o jogador define o quê na construção do personagem). O valor no atributo define o controle que se tem. Para Vôo 1, para voar é preciso um sucesso em um teste heróico de Destreza. Para Vôo 5, teste fácil; para Vôo 6 em diante, sem testes (*situações incomuns podem exigir testes, independente de qualquer coisa*).

**5.Teleporte:** o personagem pode se teleportar para um lugar próximo (*valor 1*), um outro lugar no mesmo bairro (*valor 2*), na mesma cidade (*valor 3*), no mesmo estado ou país pequeno (*valor 4*), em um país grande ou conjunto de países (*valor 5*), no mesmo continente, na América do Norte+Central ou na América do Sul (*val. 6*) e assim por diante. Para cada viagem, é feito um teste de Reflexo com dificuldade dependendo da precisão requerida. Por exemplo, para um teleporte internacional. Se eu quiser ir do Brasil ao Paraguai será fácil. Se quiser ir a uma cidade específica, como Assunção, será normal. Se quiser ir a um bairro específico de lá será difícil. Se quiser ir à rua onde moro... Ir direto ao meu apartamento então será algo heróico! Para cada pessoa que se leve junto, mais difícil será o teste de Reflexo.

**6.Bateria energética:** o super, sempre que receber um golpe baseado em energia (*como um raio ou um disparo de pistola laser*), pode absorvê-lo, ou parte dele. Funciona como uma FAN. Um teste normal de Reflexo e o poder funciona em um ataque específico. Daí, o atributo funciona como um Fator Armadura, absorvendo um nível de dano igual ao seu valor. O que exceder causa dano. Ao contrário do FAN, entretanto, o que foi recebido é guardado para ser devolvido. O jogador deve definir na construção do personagem se a devolução é na forma energética, cinética (*por socos, chutes e ataques contusivos*), expansiva (*com armas de mão*) ou remota (*com armas de fogo*). Se for energética, o personagem precisará ter Raio. Os pontos acumulados ficam guardados – impedindo o atributo de ser usado novamente – por dez rodadas ou até ser usado. Nesse intervalo, o primeiro ataque feito com a forma pré-definida de devolução causará o dano normal acrescido do que estiver

acumulado.

**7.Bateria cinética:** do mesmo modo que Bateria energética, mas absorve dano por contusão, como socos, chutes...

**8.Metamorfo:** o personagem se metamorfosea em alguém: (*valor 1*) do mesmo sexo e tipo corpóreo; (*val. 2*) de aproximadamente a mesma massa; (*v 3*) qualquer pessoa; (*4*) qualquer animal de massa maior que a metade da do super ou menor que seu dobro; (*5*) qualquer animal existente. Para se transformar, precisa-se de um sucesso em teste normal de Reflexo.

**9.Intangibilidade:** o personagem pode mudar de estado normal para intangível (*como um fantasma*) em 6-valor rodadas. O mesmo vale para o caminho inverso. Não exige teste. Enquanto estiver no estado intangível, o super não poderá pegar nenhum objeto (*exceto o que já estava com ele*). Socos seus atravessarão outros personagens e socos dos outros lhe atravessarão. Sem causar danos. A única forma de ataque que o personagem poderá sofrer e usar é energética.

**10. Invisibilidade Controlável:** o personagem tem o poder de ficar invisível quando quiser. Ele pode fazer um teste de *Invisibilidade Controlável*, um teste que dependerá do estado emocional do personagem. Em momentos críticos, quando o personagem estiver nervoso, o teste é muito difícil. Essa invisibilidade deverá ter um defeito a ser especificado na construção do personagem. Este defeito pode ser: *sombra é visível, imagem aparece no espelho, não afeta as roupas...*

**11. Invisibilidade Permanente:** o personagem não tem poder sobre sua invisibilidade. No nível **1**, ele só fica invisível enquanto estiver prendendo a respiração e tenta ficar parado, sem se mover. No nível **2**, basta prender a respiração. No nível **4**, não se vê reflexo no espelho (*antes disso se vê sim*). No nível **6** o personagem fica *realmente* invisível, sem apresentar sombra (*é, antes disso a sombra é visível...*). Nosso amigo **Vácuo** possui *Invisibilidade Permanente 5*.

Estas são apenas algumas das possibilidades. Outros poderes podem ser aceitos se o mestre estiver disposto a criar regras para eles.

## **Magia Artística**

Para se ser um mago artista (*ou bardo*) é preciso que se tenha o atributo especial Magia Artística. Não é preciso ter nenhuma perícia, nada além disso.

Nesta modalidade de magia, o mago, ao invés de decorar palavras

mágicas e rituais, simplesmente fala o que quer que aconteça, na forma de poesia. A magia deve vir em versos. Cada magia lançada causa 1d pontos de fadiga mental (*o valor se adapta ao limite, caso o ultrapasse. Se você tem 3 pontos sobrando e tira 5 no dado não vai ficar com -2 pontos de fadiga: fica com 0.*). Quanto à forma que a magia deve apresentar, depende do nível do mago (*do valor do atributo Magia Artística*).

**Nível 1:** Uma estrofe de sete versos, com a estrutura de rima: ABCBCBC. Exemplo:

*Oh, grandes forças da natureza  
Por cinco minutos eu lhe rogo  
Me transforme em um ser alado  
Como pombo sei que não me afogo  
Me permita ficar nesse estado  
Para que eu possa, como um pombo, logo  
Alcançar do rio o outro lado*

**Nível 2:** Um sexteto, na estrutura ABCABC, conforme o exemplo:

*Oh, forças da vida e do ar  
Por cinco minutos, lhes rogo  
Me transformem em um ser alado  
Me permitam, tão leve voar  
Para que eu possa, como um pombo, logo  
Alcançar do rio o outro lado*

**Nível 3:** Uma quadra na forma ABAB. Exemplo:

*Ventos, por cinco minutos, rogo  
Me transformem em um ser alado  
Para que eu possa, como um pombo logo  
Alcançar do rio o outro lado*

**Nível 4:** Uma quadra também, mas pode ser ABBA ou AABB. Exemplo:

*Que as águas deste inerte lago  
Me mostrem a imagem de tal mago  
O inimigo, não importa onde esteja  
Meu inimigo permita que eu veja*

**Nível 5:** Também uma quadra, mas apenas uma rima é necessária: ABCB.

**Nível 6:** Um terceto, na forma ABA.

**Nível 7:** Um dueto com rima no fim.

Um mago de qualquer nível pode usar magias de níveis inferiores ao

seu.

## Poder da Fé

Alguém com o atributo especial Fé pode expulsar mortos vivos, entre outras coisas.

Teste	Faz
Fácil	Expulsar fantasmas simples, espectros.
Médio	Expulsar zumbis
Difícil	Expulsar esqueletos
Heróico	Expulsar fantasmas mais poderosos

Usar o poder da fé desta forma causa **1d** de fadiga mental.

Pode-se também curar alguém. Isso também causa 1d pontos de fadiga mental. Cura um número de pontos resultado de um lance com uma quantidade de dados igual ao seu valor em Fé. Para Fé 3, jogue 3d; para Fé 1, jogue 1d...

## Arnings

Arnings são pessoas que têm poderes especiais, que têm *Magia no Sangue*. Originários do cenário **Ases**, eles possuem um dom único, cada um. A principal diferença entre eles e os magos é que, enquanto estes precisam estudar bastante a magia, os arnings não precisam. Eles fazem tudo bem naturalmente.

Cada arning terá, portanto, um atributo especial – e apenas um – dos listados abaixo.



Vampiro – Página 52

**Carga:** o personagem é um arning de Carga. Um objeto com carga causa dano normal+ Carga. Carregar um objeto consome 2 pontos de fadiga mental e não exige teste. Carga não é cumulativa. Um objeto com Carga não explode, mas parece possuído.

**Telecinese:** teste normal de Telecinese para levantar até 5kg. Para até 25kg, teste difícil. Para até 100kg teste muito difícil. Teste heróico

para até 250kg. Ativar o poder consome 5 pontos de fadiga mental e o poder dura até o objeto ser colocado no chão ou o mago perde a concentração. O

número máximo de objetos é o valor do mago em Reflexo.

**Teleporte:** sem teste para um lugar aleatório; teste fácil para um estado; teste normal para a precisão de uma cidade; difícil para um bairro; muito difícil para uma rua, praça ou avenida e heróico para um prédio. Cada pessoa levada a mais dificulta ainda mais o teste. Consome 4 pontos de fadiga mental.

**Luz:** o arning cria luz em uma das três intensidades: Clarear (teste normal. Cria luz fraca, mas suficiente para enxergar bem. Custa 3 pontos de fadiga mental e dura 5 rounds), Cegar (teste difícil. Luz direcionada a um alvo o cega. Veja no fim regras mais detalhadas. Custa 3 pontos de fadiga mental) e Emitir Luz (teste muito difícil. O personagem emite luz. Será mais difícil um oponente acertá-lo assim. Dura cinco rodadas e consome 5 pontos de fadiga mental).

**Infravisão:** o personagem enxerga fontes de calor por cinco rodadas e a até *Infravisão* x3 metros. Consome 2 pontos de fadiga mental. Os olhos brilham, enquanto em uso, e o personagem não vê como um humano. Teste fácil de vontade.

**Frio:** é capaz de esfriar, podendo: *Esfriar o Ar* (a temperatura a até *Frio* x3 metros do arning é reduzida em 1 grau. Teste normal de Frio) ou *Toque Gelado* (O toque gelado causa dano igual ao valor de Frio, mas consome 5 pontos de fadiga mental. Exige um teste normal, mas você precisa tocar a vítima...)

**Feitiço:** você pode comandar outra pessoa. Teste normal para uma ordem comum e aceitável pelo alvo; teste difícil para uma ordem comum, mas receável pelo alvo; teste muito difícil para uma ordem negável pelo alvo; teste heróico para uma ordem suicida ou traidora. Consome 3 pontos de fadiga mental para uma ordem de execução instantânea e 5 para uma ordem que demore até uma hora pra ser cumprida.

**Fogo:** o arning pode produzir fogo das seguintes formas: *Bola de Fogo* (uma bola de fogo surge e parte em uma direção, podendo acertar um alvo, causando 1d+Fogo . Teste difícil. Consome 5 pontos de fadiga mental) e *Mãos de Fogo* (suas mãos entram em chamas. Acrescenta o valor do atributo Fogo ao dano. Dura cinco rodadas e o teste é normal. Consome 4 pontos de fadiga mental).

**Vôo:** você pode ficar suspenso no ar de duas formas: *Vôo* (teste difícil, voa em todas as direções. Consome 2 pontos de fadiga mental a cada *Vôo* rounds) e *Levitar* (você levita, subindo e descendo a um terço da velocidade de alguém andando. Teste normal e consome 1 ponto de fadiga mental a cada *Vôo*

rounds).

**Ilusão:** teste normal para ilusão de tamanho humano; teste mais difícil para uma maior; mais difícil para uma ilusão com som; mais difícil ainda se for com cheiro. Para criar um gigante resmungão e mal-cheiroso, seria preciso um teste heróico. O uso da magia cobra 5 pontos de fadiga mental para cada cinco rounds.

**Eletricidade:** formas de usar: Curto-circuito (*todo equipamento eletrônico em uso a até cinco metros do arning queima. Teste normal e consome 2 pontos de fadiga mental*), Contato elétrico (*sua mão transmite eletricidade, causando 1d+Eletricidade-2. Consome 4 pontos de fadiga mental*) e Relâmpago (*um relâmpago parte em linha reta, a partir de você. Jogue um número de dados igual ao seu valor em Eletricidade para calcular o dano. Consome 15 pontos de fadiga mental*).

**Metamorfose:** você muda a forma para a de uma outra pessoa ou de um animal, ser mitológico... Com os mesmos atributos: teste normal. Teste mais difícil para aumentar um atributo em dois pontos, mas não podem mudar os atributos mentais nem Metamorfose. Consome 5 pontos de fadiga mental. Teste fácil para voltar ao normal, que consome apenas um ponto de fadiga mental.

**Tempo:** você muda o tempo para chuvoso, nublado ou sem nuvens com um teste normal. Quanto mais radical for a mudança, mais difícil será o teste. Consome 6 pontos de fadiga mental.

**Água:** para suprir as necessidades de água em seu próprio corpo, teste normal e 2 pontos de fadiga mental. Pode conjurar torrentes que causam 1d+Água+2, mas consomem 5 pontos de fadiga mental e exigem um teste muito difícil.

**Terra:** arremessar pedra, depende da pedra. teste normal e 1 ponto de fadiga mental para pedra que cause 1 ponto de dano; teste difícil e 2 pontos de fadiga mental para uma que cause 1d pontos de dano; teste muito difícil e 4 pontos de fadiga mental para uma que cause 1d+Terra+2...

**Ar:** teste normal para criar pequenos ventos traquinas (*para apagar velas, derrubar papéis...*), consome 1 ponto de fadiga mental.

**Regras adicionais:** Regras para cegar: um personagem cego só pode acertar o alvo se passar em um teste heróico de heróico de pontaria (*muito difícil se for especialista na arma*). Após dois rounds, tem direito a um teste muito difícil de Vitalidade; se falhar, o próximo teste será na quinta rodada após a cegueira, mas o teste será difícil; se não conseguir passar no teste, novos testes

serão feitos a cada cinco rodadas, testes cada vez mais fáceis, de modo que, mesmo que fique em todos os testes, após vinte rodadas o efeito da magia terá passado.

**Custo das Magias:** o valor em pontos de fadiga mental apresentado como custo das magias será retirado do personagem só no momento em que ele passar no teste necessário. E em casos extremos, o custo das magias pode ser pago em Pontos de Vida.

**Arnings, não magos:** esses usos do dom arning não são as únicas formas de se usar esse dom. Os jogadores devem se sentir motivados a usar esses poderes de outros modos. Nesse caso, o mestre deverá dizer o resultado preciso e o valor cobrado em pontos de fadiga mental.

### **Regras Opcionais**

Nenhuma regra deste sistema pertence ao Código Penal Brasileiro. Você pode usá-las (*normalmente, far-se-á isso*), ignorá-las, trocá-las por outras ou modificá-las. Esteja livre para isso. Regras opcionais são para substituir as oficiais, como reservas em um time de futebol. Você pode ignorá-las, testá-las ou utilizá-las como se fossem as oficiais. Crie também suas próprias regras opcionais.

**Método alternativo para a construção de personagens:** Atributos normais: o valor de **1d-1** para cada atributo. Em caso de 0, o valor é 2; Atributos especiais: **1d-1** enquanto houver atributos. Em caso de 0, não tem. Pontos de vida: para cada ponto de Vitalidade, role **2d**. No caso de se sortear os pontos de vida, o mestre pode aceitar a conversão de **3** pontos alfa por um ponto de vida adicional.

**Testes de atributo unificados:** Testes de atributos são feitos com **1d**. O resultado tem que ser menor que ou igual ao valor do atributo testado. Seis não pode ser considerado acerto. Em caso de atributos maiores que cinco, se der seis joga-se de novo contra o atributo subtraído **5**.

Exemplo: Ston tem força 7 e precisa fazer um teste de força. Como o mestre usa a regra opcional de testes unificados, ele precisa jogar apenas 1d e tirar entre 1 e 5. Joaquim, quem joga com Ston, rola o dado e tira um 6. Isso significa que ele terá que jogar o dado mais uma vez. Como ele já teve 5 pontos de chance, eles serão retirados para esse novo lance. Joaquim deverá fazer o teste de Força de Ston contra 7-5, ou seja, deverá tirar 1 ou 2 na próxima jogada. Se tirar outro valor, ficou no teste.

**Braço de Ferro Constante:** um valor sempre garante vitória sobre outro que seja menor do que ele (*sem testes*). Em caso de empate, joga-se três dados (*de cada lado*) até que os dois lances resultem em valores diferentes. O que tirar menor valor ganha.

**Braço de Ferro em Quantidade de Força Empregada:** cada participante da disputa joga um número de dados igual ao valor do atributo em questão. A maior soma vence.

**Habilidade de Realizar Ações Impossíveis:** esta regra é especialmente útil quando lidamos com super-heróis. Seguinte: acrescente



Viking – Página 56

HRAI em algum lugar na ficha de personagem (*não pode ser tratado como atributo, pois seu valor estará além do alcance dos heróis*). Para alimentar o HRAI, para cada ponto acima de 5 em qualquer atributo, acrescente 1 ponto ao HRAI. Sempre que o grupo estiver em situação difícil, alguém pode usar a imaginação e tentar fazer algo impossível. Testes são feitos com 3d e, em caso de falha, HRAI

só pode ser usado depois de 10 rodadas.



# AVENTURAS PRONTAS

## A Torre da Coragem

Esta é uma aventura medieval típica, para personagens iniciantes. Esta aventura não apresenta personagens prontos, mas estes podem ser feitos com as regras normais de **XR-II**, sendo algumas coisas opcionais permitidas. No caso de ser uma aventura para *jogadores* iniciantes, é sugerido que o mestre crie os personagens com antecedência. Quanto ao tipo (*ou profissão*), os personagens poderão ser:

**Guerreiros:** Os guerreiros novatos são ensinados por um espadachim (*um guerreiro veterano*). Eles são treinados na arte de guerrear. Devem ter algum (*ou alguns*) domínio(s) e *Força* mínima **4** para que sejam efetivamente considerados guerreiros.

**Clérigos:** Os clérigos iniciantes são automaticamente devotados a seguir os deuses, por essa devoção rígida que todos os clérigos aprendem a ser valorosos Guerreiros com poder divino. Em **XR-II**, um clérigo tem que ter o atributo especial *Poder da Fé*.

**Guerreiros Místicos:** são basicamente guerreiros, mas com o atributo especial *Ordem: Combate*. Eles são treinados para ser verdadeiros batalhadores, dispostos a vencer a qualquer custo.

**Magos:** Os magos iniciantes têm um mestre que ensina as magias através da disciplina. Os magos são os únicos nesta aventura que poderão ter dois atributos especiais (*e eles deverão ter esses dois atributos*), sendo um deles obrigatoriamente *Ordem: Mana* e o outro podendo ser qualquer das seguintes ordens: *Fogo, Água, Terra, Ar, Eletricidade, Luz, Ilusões, Espaço* ou *Feitiço*.

**Ladrões:** Os ladrões aprendem a arte de bater carteira por eles mesmos. Precisam ter *Destreza*, no mínimo, **4** e possuir perícias como *Furtividade* e *Furto*.

Quanto à raça, eles poderão ser **humanos, anões, elfos** ou **halflings**. Nesta aventura, não haverá muita diferença entre essas raças, apenas algumas pra começar:

**Anões:** Os anões podem ser qualquer coisa, menos magos e guerreiros místicos. Eles são menores que os humanos (*como você já deve ter*

*notado*) e possuem o que chamamos de *Infravisão*, que lhes permite enxergar no escuro total. Eles, resmungões e grosseiros como são, costumam ter boa *Vitalidade* e péssimo *Carisma*.

**Elfos:** Os elfos, assim como os anões, têm essa tal de *Infravisão*. Eles não são muito receptivos para com outras raças e têm fama de sabedoria. Mais delicados, eles possuem boa *Destreza*, bom *Carisma* e baixas *Vitalidade* e *Força*. Eles podem seguir qualquer daquelas profissões e têm uma tendência a se interessar por magias.

**Halflings:** Aproximadamente da mesma altura dos *anões*, os *halflings* são um povo pacato que vive em suas próprias comunidades. São curiosos e gostam de conversar e festejar. Eles podem seguir qualquer profissão, mas não tendem a se tornar aventureiros lá muito corajosos... Eles possuem ótima *Destreza* e *Pontaria* não tão ruim. Sua *Força* e *Vontade* é que não são seu forte. Devido à sua capacidade de se mover sem ser notado, eles tendem a se tornar *ladrões* se forem ser aventureiros (*não que roubem, mas que tenham habilidades de ladrões*).

### **A aventura começa assim:**

Os personagens estão na taverna (*bar medieval*) quando chega o mensageiro do chefe do vilarejo. Ele dirá:

*O vilarejo precisa de um grupo honrado e corajoso para que livre essas terras do mal. Quem se interessar pela missão, por favor me siga. Haverá recompensa.*

Espera-se que os jogadores colaborem e aceitem o desafio. Razões não faltam. Os personagens são iniciantes e precisam de: chance de participar de aventuras, dinheiro, fama e experiência. Deixe os personagens decidirem o que farão. Enquanto isso, interprete o homem rude da taverna ou a garçonete. O mensageiro esperará que alguém se apresente como voluntário para poder sair. E é claro que ninguém que esteja na taverna além dos jogadores aceitará o convite antes deles, não é mesmo?

Se os personagens quiserem se candidatar, eles serão levados à casa do chefe, onde o encontrarão atrás de um birô. Ele perguntará coisas como: *Vocês têm algum medo?*, *Já participaram de alguma aventura importante?*

Isso tudo será só papo furado. Se depender dele, os heróis vão ser encarregados da missão.

A missão é: ir à torre e acabar com todas as criaturas malignas que lá

existem. A torre não é tão grande assim, mas, segundo o chefe, em alguns meses talvez se torne realmente perigosa. Por isso os personagens precisam acabar com ela de uma vez. A recompensa? O chefe dirá que não tem muito a oferecer, apenas **X\$ 1.000** ao grupo pelo serviço. Se insistirem, ele pagará **X\$ 200** adiantado. Se ainda assim, o grupo relutar em seguir à torre, o chefe dirá que conhece prefeitos de algumas cidades e muita gente importante. Dirá que poderá indicar o grupo a essas pessoas em caso de sucesso. Além do mais, não cansará de dizer que na torre provavelmente há tesouro e que o grupo poderá ficar com tudo de lucrativo que houver.

Então o lance é o seguinte: o chefe diz que a torre tem **5** níveis e eles devem desocupá-la em todos os níveis. O chefe não dirá, mas pretende fazer um quartel general como nenhum outro usando a torre. Teriam, assim, uma fortaleza incrível em caso de invasões ou guerras.

Na venda local, além dos itens tradicionais, eles poderão comprar poções de cura a **X\$ 80** cada. Essas poções restauram **3d+2** pontos de vida. Em cada nível há um só tipo de criatura. Há um número de criaturas fixo expresso entre parênteses, mais **3d** criaturas que o mestre deve sortear o número.

Vamos lá: a torre parece um templo oriental. É marrom e abandonada.

**Nível 1**(*térreo: aqui há apenas uma sala ampla e iluminada fracamente pela luz que vem da entrada. Há uma escada à frente. O tesouro está atrás da escada. Os heróis só o terão se procurarem por lá*): Orcs(0)

Fator Armadura Total = 4

Pontos de Vida = 6

Ataques por rodada = 1

Pontaria = 3

Força = 3

Dano = arma

Perfil: caóticos e mesquinhos

Baú de tesouro = X\$ 500

**Nível 2**(*Há um corredor escuro com cinco quartos. Os zumbis estão espalhados por eles e nenhuma porta está fechando*): Zumbis(1)

Fator Armadura Total = 2

Pontos de Vida = 11

Ataque = garra ou arma

Pontaria = 2

Força = 4

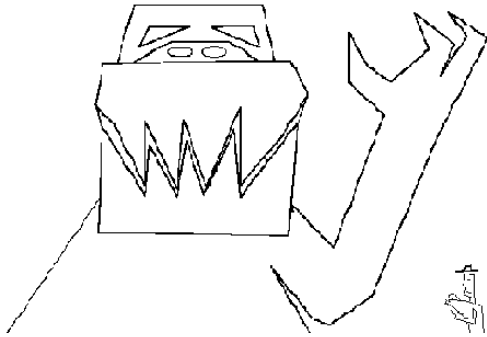
Dano = 1d8 ou por arma

Perfil = não têm consciência e atacam tudo que aparecer (*e não for*

zumbi também)

**Nível 3**(*Há três quartos e o corredor é fracamente iluminado pela luz que atravessa a imunda janela do outro lado. O baú está no segundo quarto*): **Goblins(3)**

Fator Armadura Total = 4  
Pontos de Vida = 5  
Ataque = 1  
Pontaria = 3  
Força = 3  
Dano = arma  
Perfil = Caótico, egoísta e trapaceiro  
Baú de tesouro = X\$ 300



Zilla – Página 60

**Nível 4**(*há um corredor com treze salas, mas não há barulho de monstros. Ao caminharem pela sala, há uma chance em seis – jogue secretamente 1d e verifique se deu 1 –, para cada personagem, de o solo ceder e ele cair no nível 3, perdendo 1d pontos de vida. Há um baú na quinta sala à direita*):  
**nenhuma criatura**

Baú de tesouro = nada (hehehe...)

**Nível 5**(*parece ser o último nível e há apenas duas salas separadas por uma porta. Uma delas é a que tem a escada de onde vieram os personagens. Na outra há os esqueletos e algumas mesas. Depois da luta. Se os heróis olharem bem, verão que há uma passagem para cima – eles terão que arrastar alguns móveis se quiserem ir pra lá*): **Esqueleto(4)**

Fator Armadura Total = 3  
Pontos de Vida = 7  
Ataque = 1  
Pontaria = 2  
Força = 5  
Dano = arma  
Perfil = irracional e ataca qualquer coisa que aparecer

**Nível 6**(*aqui é realmente o último nível. O telhado está bem em cima dos personagens e há bastantes morcegos. O baú está do outro lado*): **Morcego(12)**

Fator Armadura Total = 3 (pelo vôo disforme)  
Pontos de Vida = 5

Ataque = 1

Pontaria = 3

Dano = 1d

Perfil = caótico: atacam vindode todos os lados

Baú de tesouro = três adagas mágicas que, quando arremessadas, ao se dizer o nome da vítima, acertam a vítima e causam dano máximo. A vítima tem que estar presente. Mais **X\$ 1.000**.

Se os personagens sobreviverem o chefe do vilarejo diz:

*Todos vocês conseguiram sobreviver naquela maldita torre. Bem, creio que foi difícil mas eu tenho certeza que todos foram recompensados. De qualquer forma, aqui está a recompensa que prometi. Vocês realmente executaram o serviço.*

Quando os heróis estiverem saindo da sala, ele dirá:

*Ah, eu ia me esquecendo... Há algumas vagas para a milícia de elite que pretendo inaugurar para o nosso amado vilarejo. O que acham de fazer parte dela? O salário não será tão alto, mas será o bastante e vocês serão os primeiros guardas de elite dessa milícia. O que me dizem?*

Ele oferecerá um salário de X\$ 200 mensal e armaduras e armas forjadas especialmente para a milícia. Se os heróis aceitarem, bem. Se não aceitarem, não faz mal, só espero que os jogadores saibam que seus personagens perderam a chance de fazer parte da história do vilarejo. De qualquer forma a aventura acabou e você, mestre, deverá fazer as próximas – se o grupo gostou –, dependendo dessa decisão. Boa sorte!

## **Zilla Ataca**

Esta é uma aventura para três ou mais jogadores, em um mundo contemporâneo com super-heróis!

Coadjuvantes:

**Asteel:** a ficha de Asteel pode ser pega da parte *Criando um Personagem*.

**Míssil Fanático:** ele é um cidadão normal que trabalha numa empresa normal, mas quando o mal ameaça Celcity, ele corre pro guarda-roupa, pega seu uniforme super-incrementado e se torna o Míssil Fanático! Construa um personagem normal de vinte e cinco pontos e não se esqueça da perícia especial *Vôo*, que não pode ser encontrada neste manual, mas será utilizada

para que o Míssil voe com seu equipamento. O equipamento dá, além do direito de voar, *Raio 3* e *Fator Armadura 3*.

**Vácuo:** construa um personagem normal de vinte e cinco pontos e dê a ele o atributo especial *Invisibilidade Permanente 5*.

Para outros super-heróis, use as regras opcionais para *Super-Caras*.

O Vilão:

**Zilla:** ele tem FAT **5**, **50** pontos de vida, Pontaria **2** e causa 1d de dano com sua calda, 1d+1 com as garras e 2d com a boca, mas não pode usar tudo ao mesmo tempo e não *sabe usar* a boca.

A história começa:

Os personagens estão em seus lugares habituais quando na televisão entra uma notícia de última hora:

*Atenção. Há alguns minutos uma criatura de quinze metros de altura foi vista rondando a zona leste de Celcity. É o monstro conhecido como Zilla que está destruindo toda a cidade e assustando a população. A prefeita reluta em decretar estado de calamidade pública e as rodovias que levam para longe da cidade estão engarrafadas. Da zona leste de Celcity nos fala o repórter String.*

*Olá, a situação é "delicada" e as pessoas correm desesperadas de um lado para outro. Senhora, o que acha disso tudo? "Aaaaaagghh!!!" Joaquim Silva.*

*Voltamos agora com a nossa programação normal. Tenham um bom dia.*

O esperado é que os heróis se transformem e cheguem rapidamente ao local. Lá chegando, encontrarão apenas o xerife Bonny apontando para Zilla e mostrando a estrela de xerife. Dizendo coisas como: *Deixe a minha cidade agora, seu monstro imundo* e *Você está preso por atentado à ordem*. Zilla estará segurando um automóvel e o arremessará quando vir os heróis. Preferencialmente, arremessará contra **Asteel**, que é seu arqui-rival.

No meio da luta, **Zilla** arrumará um meio de se esconder entre os prédios e desaparecerá. Logo os heróis descobrirão que, não se sabe como, **Zilla** ataca a zona oeste. Deverão ir pra lá.

Depois do combate, quando estiver prestes a ser derrotado, **Zilla** gritará *Eu voltarei e mergulhará na Lagoa*. Os repórteres virão dar cobertura.

*Estamos aqui com Asteel, que acaba de liderar a Força Heróica contra*

*Zilla. O que você tem a dizer sobre esse arriscado combate que se travou sob os céus de Celcity?*

Deixe o jogador responder para incentivar a interpretação e... Fim!