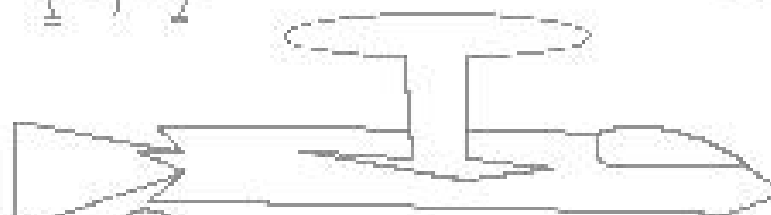
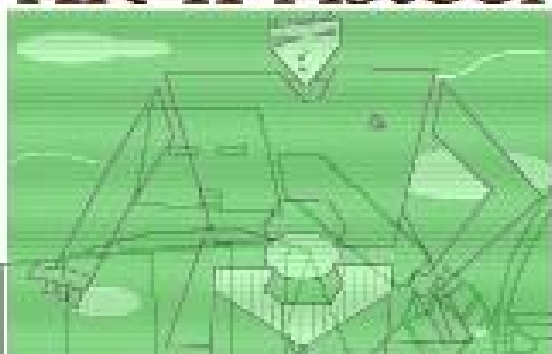


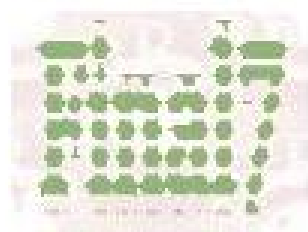
XR-II Asteel



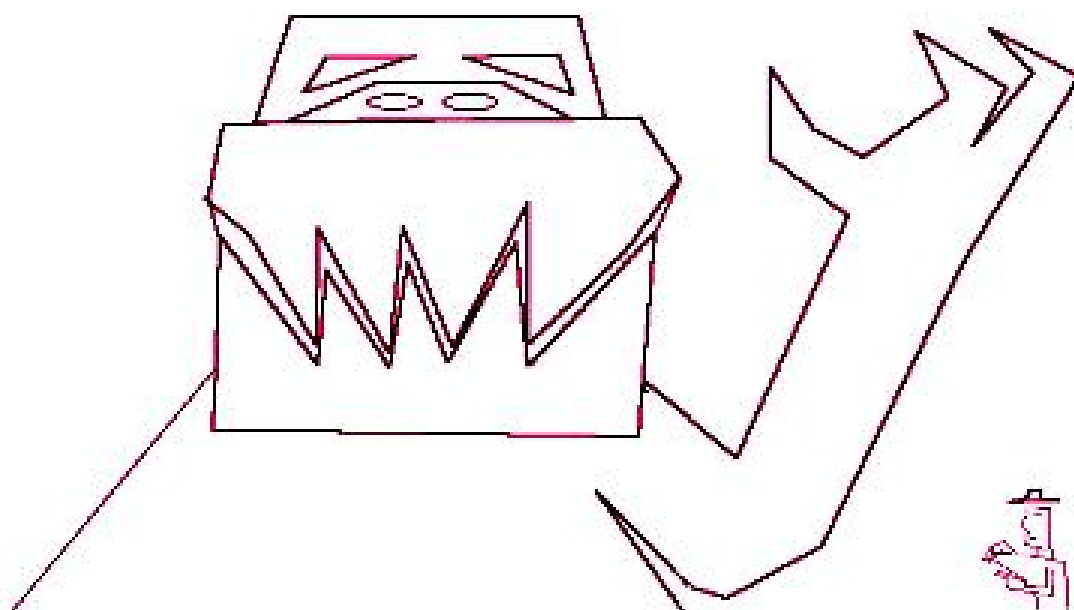
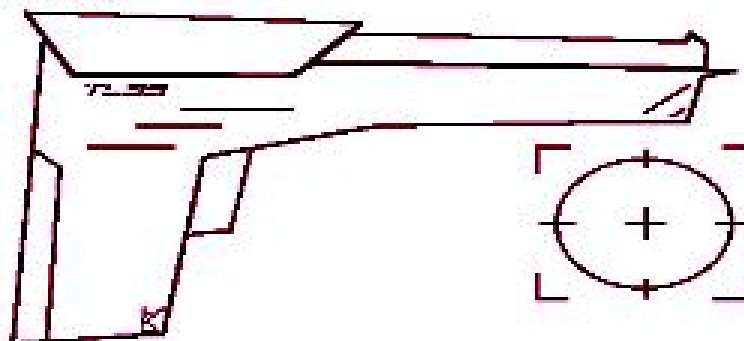
Divisória do Mestre



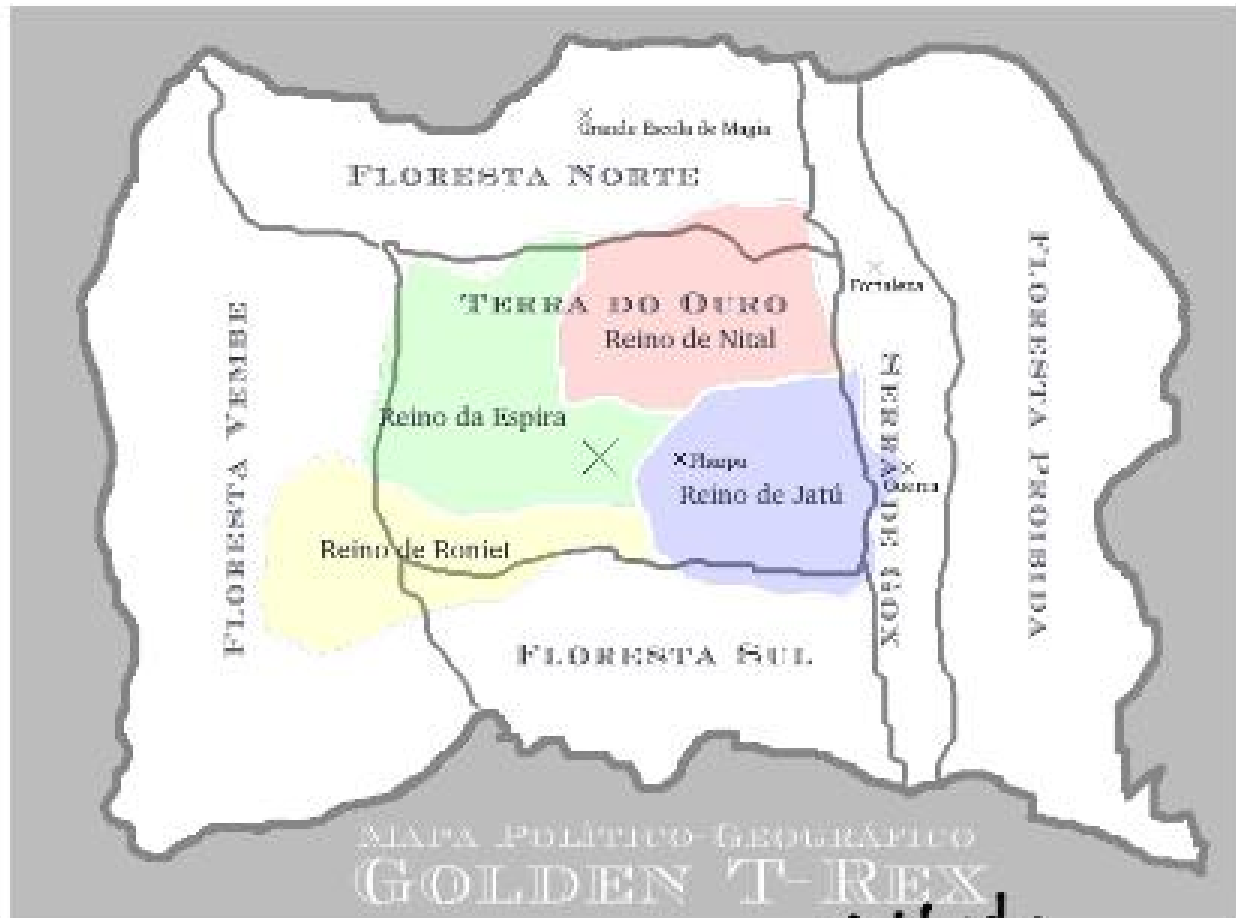
Andarilho d'Catat



T135 998731b
Modelo norte-americano, fabricado pela indústria bélica Korp
Alimentação: células de energia
Recuo: 0.37%



Den-Rex Um paradoxo da natureza RPG
Cenário para XR-II Andarilho d'Catat
www.abaskanto.tsk.org



FICHA DE PERSONAGEM

Nome: do personagem

Jogador: nome do *Jogador*.

Espécie: ou raça.

Lugar: de onde é. Pode ser o *cenário*.

Aparência: cor dos olhos, cabelos...

Peculiaridades: traços da personalidade.

Atributos: características em sua essência, costumam variar entre 1 e 7.

Força: capacidade de levantar peso;

Destreza: habilidade corporal e manual;

Vitalidade: saúde e resistência corporal;

Vontade: força mental;

Reflexo: *agilidade mental*;

Inteligência: a resistência mental;

Carisma: o quanto se é capaz de atrair atenção e agradar pessoas *só de olhada* ou *de fala*;

Pontaria habilidade para acertar alguma coisa em algum lugar;

Pontos de fadiga: cansaço.

Pontos de vida: sua vida em pontos.

Fator Armadura Total (FAT): a soma de todos os Fatores Armadura.

Fatores Armadura: bônus concedidos pelo uso de qualquer coisa que proteja seu corpo.

Pontos alfa: experiência.

Equipamento: o que se possui.

Perícias: o que se sabe fazer.

Domínios: conhecimento de armas.

Habilidades Natas/Anotações: seu espaço.

PERÍCIAS

x=Inteligência e **y** depende do tipo.

!:Carisma

@:Reflexo

*:Destreza

TEMPO

Tempo medido em rodadas.

Em uma *rodada* o personagem pode:

1. fazer algo que exija um *teste de atributo*;
2. mover-se o dobro de sua *Destreza*, em metros, andando;
3. mover-se o quádruplo, correndo (*cansa fisicamente*);
4. usar determinada perícia;
5. realizar um ataque.

PONTOS DE VIDA E FADIGA

Fadiga Física: perde pontos quando cansa fisicamente.

Fadiga Mental: perde quando cansa mentalmente.

Pontos de Vida: pontos perdidos com cortes, quedas, pancadas...

Qualquer Fadiga=0: inconsciência;

Qualquer Fadiga=-10: teste normal de Vontade. Se falhar, morte súbita.

Pontos de Vida=0: teste normal de Vontade. Se falhar, cai inconsciente.

Pontos de Vida=-10: morte.

TESTES

Jogue três dados e compare com o *valor de teste*. Se a soma do lance de dados for um número menor que o *valor de teste* ou igual a esse valor, diz-se que houve sucesso. Se for maior, diz-se que se *falhou* no teste. Se o valor alvo for **0** ou menor, o jogador não tem direito a teste. Lance que resulte **3** (1-1-1) é sempre um acerto. Lance que resulte **18** (6-6-6) é sempre uma falha.

DOMÍNIOS

não tem: não aparece na ficha: Testes muito difíceis.

sabe usar: testes normais;

especialista: teste fácil de Pontaria

ATRIBUTOS

Tipos de teste de atributos.

Muito Fácil: Sucesso automático

Fácil: teste contra 5x (*cinco vezes*) o valor do atributo.

Normal: 4x o valor do atributo.

Difícil: 3x o valor do atributo.

Muito Difícil: 2x o atributo.

Heróico: o atributo.

COMBATE

1. O mestre define *secretamente* o que seus personagens farão;
2. Os jogadores decidem o que seus personagens vão fazer;

Age 1º quem tem maior *Destreza*. Em sua vez de agir, o jogador pode:

- confirmar a ação de seu personagem;
- mudar de idéia e simplesmente não agir.

ATAQUE

Se o ataque foi realizado...

1. Faz-se o teste de *Pontaria*;
2. Em caso de sucesso...

1. Se o oponente decidiu se esquivar, deve fazer um teste normal de *Destreza*. Se passar, livra-se do golpe;
2. Calcula-se o dano;
3. Subtrai-se do dano o **FAT** do alvo. Se der negativo, considere **0**;
4. Subtraia o resultado dos **Pontos de Vida** do alvo.

EXEMPLO: CALCULANDO DANO

3D+5:

1. Jogue três dados de seis faces;
2. Some os resultados;
3. Acrescente 5;
4. Este é o dano.

Se **não sabe** usar a arma que usou para atacar, subtraia **1** do dano. Se for **especialista**, some **1** a ele.

Divisória do Mestre XR-II

FIM DE AVENTURA

1 ponto alfa de participação
+1 por peculiaridade seguida
-1 por peculiaridade desobedecida
+1 por objetivo alcançado
-1 por objetivo não alcançado

PONTOS ALFA

3 valem **1** ponto de perícia
3 valem um modificador em peculiaridade
10 valem um domínio simples
15 valem a transição de um domínio: de sabe usar para especialista
15 valem **1** ponto de atributo

CONSTRUINDO PERSONAGEM

São **6** peculiaridades neutras, mas uma + anula uma -. Um modificador vale, também um ponto de perícia.
São **25** pontos de atributo, mas nenhum atributo pode ter menos que **1**, nem mais que **5** durante a construção.
São **20** pontos de perícia para gastar;
O personagem começa com **4** domínios no nível sabe usar;
Tem também **1** domínio no nível especialista.
São **X\$ 1.000** em dinheiro, mas para gastar com o equipamento.
Background: história do personagem. Seu modo de agir, seus ideais.

LISTA DE PECULIARIDADES

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

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

LISTA DE DOMÍNIOS

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

LISTA DE PERÍCIAS

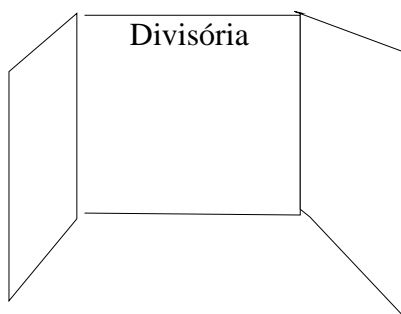
! Adestramento de animal<>
@ Armeiro
*** Artesanato<>**
*** Cavalgar**
@ Ciência<>
@ Comércio
*** Condução de veículo<>**
*** Dança<>**
*** Escalada**
*** Esporte<>**
@ Estratégia
*** Furtividade**
*** Furto**
@ Idioma<>
*** Jogo**
! Lábria
! Orador
@ Pescaria
@ Rastreamento
@ Sobrevivência<>
@ Trato Social
! Trovador

ARMAS E DANOS

Arco e flechas	1d+Força
Bastão	1d+Força-4
Chute	1d+Força-6
Espada	1d+Força
Espada longa	2d+Força-2
Espingarda	4d
Faca/Adaga	1d+Força-5
Fuzil	7d
Fuzil laser	2d+3
LAM	1d+2
Metralhadora	3d-1
Montante	3d+Força
Pistola automática	2d
Pistola laser	1d+2
Revólver	2d-1
Sabre	1d+Força-2
Soco	1d+Força-7

PODERES PSÍQUICOS

Telepatia
Telecinese
Antipsi



ORDENS DE MAGIA

Fogo
Água
Terra
Ar
Eletricidade
Luz
Ilusões
Vida
Combate
Mana
Comunicação
Espaço
Feitiço
Tempo
Morte
Força

SUPERCARAS

7 é o limite por atributo na criação;
Atributos não têm limite durante o jogo;
Personagens feitos com **30** pontos de atributo;
Direito a até **2** atributos especiais dos seguintes:
1.FAN (Fator Armadura Natural);
2.Regeneração;
3.Raio;
4.Vôo;
5.Teleporte;
6.Bateria energética;
7.Bateria cinética;
8.Metamorfo;
9.Intangibilidade;
10. Invisibilidade Controlável;
11. Invisibilidade Permanente;

MAGIA ARTÍSTICA

Nível 1: ABCBCBC;
Nível 2: ABCABC;
Nível 3: ABAB;
Nível 4: ABBA e AABB;
Nível 5: ABCB;
Nível 6: ABA;
Nível 7: AA;

PODER DA FÉ

Teste Fácil: Expulsar fantasmas simples, espectros.
Médio: Expulsar zumbis
Difícil: Expulsar esqueletos
Heróico: Expulsar fantasmas mais poderosos
Causa **1d** de fadiga mental;
Curar **1d** para cada ponto de Fé, em pontos de vida em alguém

ARNINGS

Atributos que pode ter (*só 1 deles*):
Carga: dano + Carga, 2pts de fadiga mental;
Telecinese;
Teleporte;
Luz: Clarear, Cegar ou Emitir Luz;
Infravisão: *Infravisão* x3 metros, 2 pontos de fadiga mental;
Frio: Esfriar o Ar ou Toque Gelado;
Feitiço;
Fogo: Bola de Fogo ou Mãos de Fogo;
Vôo: Vôo ou Levitar;
Ilusão;
Eletricidade: Curto-circuito, Contato elétrico ou Relâmpago;
Metamorfose;
Tempo;
Água;
Terra;
Ar;

Personagem cegos só podem acertar o alvo se passarem num teste heróico de Pontaria (*muito difícil se for especialista*). Após 2 rodadas, têm direito a um teste muito difícil de Vitalidade; se falhar, o próximo teste será na 5ª rodada após a cegueira, mas o teste será difícil; se não conseguir passar no teste, novos testes serão feitos a cada 5 rodadas, testes cada vez mais fáceis, de modo que, mesmo que fique em todos os testes, após 20 rodadas o efeito da magia terá passado.

CLASSES MEDIEVAIS

Coisas que aventureiros medievais podem ser:

Guerreiros: devem ter algum (*ou alguns*) domínio(s) e *Força* mínima **4**;

Clérigos: têm que ter o atributo especial *Poder da Fé*.

Guerreiros Místicos: guerreiros com o atributo especial *Ordem: Combate*.

Magos: dois atributos especiais: *Ordem: Mana* e qualquer desses: *Fogo, Água, Terra, Ar, Eletricidade, Luz, Ilusões, Espaço* ou *Feitiço*.

Ladrões: precisam ter *Destreza*, no mínimo, **4** e possuir perícias como *Furtividade* e *Furto*.

ESPÉCIES MEDIEVAIS

Algumas espécies a que um personagem medieval pode pertencer.

Anões: não podem ser magos ou guerreiros místicos. Possuem *Infravisão* e têm boa *Vitalidade* e péssimo *Carisma*.

Elfos: têm *Infravisão*. Possuem boa *Destreza*, bom *Carisma* e baixas *Vitalidade* e *Força*.

Halflings: possuem ótima *Destreza* e *Pontaria* não tão ruim. Sua *Força* e *Vontade* é que não são seu forte.

ALGUNS CENÁRIOS JIPL

2016

Nameless

Ases

CENÁRIOS XR-II

Den-Rex

ONDE CONSEGUIR

Andarilho d’Catar

www.andarilho.tsx.org

www.andarilho.rg3.net

www.abaskantto.cjb.net