

MANUAL DO SISTEMA

Iniciativa

Antes de qualquer combate, será realizada a **rolagem de iniciativa** para definir a ordem de ação dos personagens.

- ◆ Cada jogador deve rolar um **Dado D20** e somar o modificador baseado no valor da sua **Destreza**.
- ◆ O resultado final determina quem age primeiro, do maior para o menor valor.

Vantagem e desvantagem

Durante o jogo, o Mestre poderá aplicar **vantagem** ou **desvantagem** conforme o contexto da ação, posicionamento do personagem ou condições do ambiente.

-  **Vantagem**: você rola o dado **duas vezes** e considera o **melhor resultado**.
-  **Desvantagem**: você rola o dado **duas vezes** e considera o **pioor resultado**.

Essas condições são aplicadas para representar situações favoráveis ou desfavoráveis, adicionando dinamismo e imprevisibilidade às rolagens.

Magias

Neste sistema, **não há uma lista pré-definida de magias**. Aqui, **you domina um elemento e cria suas próprias magias**, de forma livre e personalizada!

À medida que seu personagem (especialmente magos ou usuários de magia) evolui, o **poder mágico também cresce**, permitindo conjurar magias de **nível igual ou inferior ao seu nível atual**, sem necessidade de aprovação adicional — desde que respeite a lógica do sistema e o bom senso narrativo.

Nível magia	Custo mana	Dano
Nível 1	2	1D6
Nível 2	3	1D8
Nível 3	4	1D10
Nível 4	5	2D6 + 2
Nível 5	6	2D8 + 2
Nível 6	8	2D10 + 2
Nível 7	10	3D6 + 4
Nível 8	14	3D8 + 4
Nível 9	18	3D10 + 4
Nível 10	25	4D10 + 4



Armas

As armas utilizadas pelo personagem devem ser adquiridas na loja, utilizando o dinheiro inicial disponível ou recompensas obtidas durante a campanha.

Modalidade	Arma	Dano	Munição	Habilidade
Corpo a corpo	Faca	1D3 + Dano extra	-	Brigar
Corpo a corpo	Bastão	1D4 + Dano extra	-	Brigar
Corpo a corpo	Espada	1D6 + Dano extra	-	Brigar
Corpo a corpo	Taser	1D3 + Atordoar	-	Brigar
Distância	Pistola	1D6	7	Atirar
Distância	Rifle	1D10	20	Atirar
Distância	Escopeta	3D6	2	Atirar
Distância	Sniper	3D10	5	Atirar
Distância	Arco e flecha	1D6	15	Atirar
Arremessar	Molotov	2D6 + Queimar	1	Arremessar
Arremessar	Granada	2D10	1	Arremessar
Amar	C4	4D10	1	Inteligência



Lista de preços

Consulte a tabela de valores no sistema para escolher seus equipamentos conforme o orçamento do personagem.

Item	Valor	Munições por compra	Valor da munição
Faca	R\$ 200,00	-	-
Bastão	R\$ 400,00	-	-
Espada / Machado	R\$ 600,00	-	-
Taser	R\$ 300,00	5	R\$ 50,00
Pistola	R\$ 800,00	7	R\$ 80,00
Rifle	R\$ 1.500,00	20	R\$ 100,00
Escopeta	R\$ 2.500,00	2	R\$ 150,00
Sniper	R\$ 3.000,00	5	R\$ 200,00
Arco e flecha	R\$ 500,00	15	R\$ 80,00
Molotov	R\$ 600,00	Componentes	R\$ 400,00
Granada	R\$ 1.000,00	Componentes	R\$ 600,00
C4	R\$ 2.000,00	Componentes	R\$ 1.400,00
Poção de vida P (1D3)	R\$ 400,00	Componentes	R\$ 350,00
Poção de vida G (1D6)	R\$ 800,00	Componentes	R\$ 600,00
Binóculos	R\$ 100,00	-	-
Kit de Suprimentos	R\$ 200,00	-	-
Poção de mana P (1D3)	R\$ 500,00	Componentes	R\$ 400,00
Poção de mana G (1D6)	R\$ 1.000,00	Componentes	R\$ 800,00
Colete / Proteção	R\$ 3.000,00	-	-



Rolagem de dados

Durante a campanha, a maioria das ações será resolvida com a **rolagem de um dado D20**. Os resultados são interpretados com base em **níveis de sucesso ou falha**, conforme a tabela abaixo:

Desastre

Caso tire o valor 1 no dado é considerado um fracasso crítico. Algo dá muito errado, causando efeitos negativos para o personagem ou até para o grupo, dependendo da situação.

Fracasso

A tentativa não teve êxito, mas não gerou consequências graves. Em algumas situações, mesmo errando, o personagem pode não sofrer penalidades.

Normal

O personagem realiza a ação com sucesso parcial ou básico. Pode não atingir o efeito desejado com perfeição, ou ser superado por alguém com rolagem superior.

Bom

A ação é bem-sucedida na maioria dos casos. Resultados sólidos, mas ainda podem ser contestados em situações competitivas.

Extremo

Sucesso quase garantido. O personagem executa a ação com precisão, gerando ótimos resultados ou dano elevado.

Crítico

Caso tire o valor 20 no dado é considerado um acerto crítico com excelência. Além do sucesso absoluto, o personagem recebe um **bônus adicional**, definido pelo Mestre no momento da rolagem.

Valor na ficha	Valor no dado					
	Desastre	Fracasso	Normal	Bom	Extremo	Crítico
1	1	19	-	-	-	20
2	1	18	19	-	-	20
3	1	17	18	-	-	20
4	1	16	17	19	-	20
5	1	15	16	19	-	20
6	1	14	15	18	-	20
7	1	13	14	18	-	20
8	1	12	13	17	-	20
9	1	11	12	17	-	20
10	1	10	11	16	19	20
11	1	9	10	16	19	20
12	1	8	9	15	19	20
13	1	7	8	15	19	20
14	1	6	7	14	19	20
15	1	5	6	14	18	20
16	1	4	5	13	18	20
17	1	3	4	13	18	20
18	1	2	3	12	18	20
19	1	-	2	12	18	20
20	1	-	2	11	17	20