



INTRODUÇÃO

Se pudesse mudar a própria realidade, o que você faria com esse poder, ajudaria os outros? Se tornaria um Deus? Quais são os seus desejos? Independente do que você pensa, ao entrar em contato com o Fluxo você vai se viciar: e se você deixar, quem vai te transformar vai ser o próprio fluxo. Antes de tudo, saiba, através do fluxo, você altera a realidade.

Desde os primórdios, as pessoas sentem ódio, angústia, amor, entre outras centenas de emoções. Tudo isso graças ao fluxo: a energia que habita todos os seres. Sua existência nos torna quem somos e nos dá a capacidade de moldar mundos em nossa mente, agora isso vai além da mente. Após a fragmentação primordial, a física que separava a capacidade da mente sobre a materialidade é rompida: um novo gene começa a se manifestar nos corpos de centenas de pessoas ao redor do mundo. O fluxo que era inerte finalmente pode se mover e as emoções se tornam a ponte para o fluxo se materializar, mudando tudo que conhecemos, distorcendo, criando e consumindo o que existiu, existe e existirá.

Com medo da extinção, a humanidade dá início a Corrida Armamentista, que visava aumentar os investimentos em criação de armas e na ciência anômala. Tal ciência avançou tanto ao ponto de desafiar os limites das emoções, colocando indivíduos à prova para saber até onde o cérebro consegue distorcer a realidade por estresse induzido, mas tentar controlar algo que não pode ser controlado foi o erro dos antigos humanos. Por conta disso acontece a primeira fragmentação na Antiga Europa. Países inteiros são devorados graças à fragmentação de um humano bloqueado de expressar seu fluxo. O que restou foi apenas o Limbus, grandes nevoeiros que alteram a realidade. O caos é estabelecido e as nações correm atrás de proteção com base na tecnologia e até mesmo no fluxo.

Ao passar dos séculos, as comunidades se reformam e é fundada no laboratórios Hoffers uma grande e complexa pesquisa avançada para trazer novas possibilidades de evolução para a sociedade. Eles revolucionaram o mundo lançando a “Nuvem de Genes” no mercado de biotecnologia, dando a capacidade de qualquer indivíduo se tornar um alterador e controlar a matéria através das suas emoções, não demorou muito para o poder das alterações sair do controle, Então, o “Projeto Quimera” é criado no Brasil e um grupo de pessoas organizadas de maneira voluntária são designadas para deter qualquer tipo de anomalia ou alteração que possa causar problemas para as novas comunidades.

O Projeto Quimera estava indo muito bem, ganhando força, respeito e se desdobrando em outras organizações, como Ursos Vermelhos (União Soviética), Falcões de Brases (Egito) e as Palancas Negras (Congo). Mas, os agentes de campo estavam descoordenados. Cada pequena organização tentava fazer as coisas do seu jeito criando inimizades e conflitos de interesse. Entretanto, ainda existem pessoas que lutam por um bem maior, para proteger aqueles que não podem. Os Nômades, foram os que restaram das organizações: eles ainda acreditam na ideia de um mundo melhor, com o fluxo sob controle dos humanos. Mas esse mundo se encontra em constante mudança e mergulhado no caos. Os laboratórios genéticos oferecem o poder a aqueles que podem pagar por ele e buscam distorcer a realidade a seu favor, enquanto as outras pessoas simplesmente morrem nas sarjetas.

O UNIVERSO

Quebra de Horizontes é um RPG de mesa de bodyhorror e ficção científica em um universo Neuropunk. O tempo está a 3030 anos após a primeira fragmentação. Cada fragmentação deu origem a uma das essências, que ditam as manifestações emocionais do fluxo na realidade. Ao longo da história da humanidade, foi desenvolvida tecnologia bélica avançada, graças à corrida armamentista, na busca de proteção contra o fluxo. O maior foco regional é uma cidade-estado chamada de “Monte Cego”, uma grande metrópole no Brasil conhecida por ser a terra natal da Nuvem de Genes - Uma tecnologia que modifica as propriedades genéticas nos corpos.

No universo, eventos anômalos como criaturas geneticamente alteradas e catástrofes metafísicas são bem comuns e todos tentam conviver com isso. Muitos buscam estudar suas propriedades a troco de qualquer coisa, podendo até mesmo colocar a humanidade em perigo. Você pode assumir diversos papéis, o universo é vasto, mas o principal papel é o de um Nômade: Pessoas ainda sem vínculos regionais, com capacidade de manter sob controle e lidar com alteradores perigosos e suas anomalias. Além do acesso às armas tecnológicas, os Nômades também contam com uma gama de equipamentos anômalos.



CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

Agora vamos para a parte importante: a criação de personagem. Um personagem precisa de uma história, motivações, personalidade, idade, características físicas, entre outros detalhes. Aqui você vai ter tudo o que você precisa saber para criar um personagem que deseja interpretar nessa mesa, como por exemplo, ligar ele a um passado, traçar uma especialidade e ganhar alguns equipamentos iniciais.

Leia com atenção e peça ajuda ao mestre caso tenha alguma dúvida.

Vamos começar pelas “**Raças**” e logo após vamos falar dos “**Status Gerais**”, os dois em conjunto vão explicar com detalhes as mecânicas básicas do sistema, além de alguns eventos que ocorrem com seus personagens. A partir daí, você já pode distribuir seus pontos na sua ficha de personagem.

RAÇAS

São considerados os novos humanos todos aqueles que portam o fluxo. Entre eles estão: Mecânodros, Inumanos e Animorfos. Três raças distintas que têm as suas bases no código genético nos humanos mas que apresentam características distintas da sua origem.

Os primeiros a assimilarem a realidade foram os humanos, eles foram a ponte para o fluxo entrar na realidade. Sempre se destacaram pela resiliência em enfrentar diversos tipos de conflito ao longo da história, mas também iniciaram a maioria deles. Seja onde for, os humanos sempre vão estar presentes, criando e destruindo ao máximo.

Os mecânodros são máquinas criadas com bases na estruturas orgânicas dos humanos, as suas emoções vem de um cristal fluxional que fica no centro do seu cérebro, eles não tem emoções próprias, mas sentem todas as emoções que já foram vivenciadas, a ironia é que nenhum deles, viveu algo único, apenas o que outros já viveram anteriormente.

Os únicos nascidos do fluxo, os Inumanos são seres banhados pela energia emocional que fundiram suas aparências com tudo que existe no plano material. Suas emoções são mais controladas, é comum possuírem um perfil manipulador e menos empático por conta disso. Um dos principais problemas que os inumanos enfrentam na sua biologia, é uma fome insaciável por emoções alheias, forçando eles a criarem situações de estresse e adrenalina em indivíduos para saciar sua necessidade.

Dizem o primeiro gosto que um animorfo sente, é dos químicos entrando no seu corpos e aguçando suas línguas. Híbridos de humanos e animais, eles foram criados em laboratórios para avançar a ciência anômala, eles são o primeiro escândalo envolvendo os laboratórios Hoffers, acarretando no banimento de diretoria e dos fundadores. Animorfos hoje podem viver em sociedade, mas ainda existe muita perseguição pelo valor que seus cérebros sensíveis e corpos resistentes tem para o mercado anômalo.

Humanos - [Raça]

Humanos: os seres mais adaptáveis do plano material, responsáveis por ter a base genética de várias novas espécies de homínídeos, além de criar algumas com as próprias mãos. Mas, nenhuma delas conseguiu reproduzir a sua capacidade lógica de criação humana e a genialidade de superar qualquer barreira imposta a eles. A habilidade de desenvolvimento tecnológico, trabalho coordenado e capacidade social combinados é o que torna os seres humanos tão fortes quanto a maioria das espécies. Embora o seu controle emocional seja péssimo, tendo diversas dificuldades para entender os próprios estímulos, o que se sabe é que a ambição e a vontade de existir são o que move esses indivíduos.

Os humanos se espalharam rapidamente pelo planeta gerando conflitos regionais com muitas espécies animais mas, principalmente após o primeiro humano romper a mente e criar a fragmentação, dando origem aos inumanos, foi a primeira vez que eles sentiram medo de verdade da inexistência. Tudo que os inumanos construíram começou a ruir. A inquisição virtuosa foi seu triunfo mas também sua perdição junto às tragédias da guerra racial. Foram necessários muitos recursos para manter a sua espécie viva. Embora vitoriosos, a humanidade ficou dividida em milhares de pedaços, cada um defendendo uma ideia e seguindo sua ideologia, gerando milhões de conflitos ao longo da história. Sempre que uma guerra está acontecendo, você pode ter certeza que os humanos estão envolvidos nelas, temendo se perder nas mudanças que o mundo traz.

Os status iniciais dos Humanos são:

- 16 de Pontos de Vida (PV) | +3 por Gene
- 10 de Pontos de fôlego (PF) | +2 por Gene

Escolha uma entre as 3 características da raça:

Sociabilidade	Da Patrulha	Guerrilheiro
De turma: Durante uma aventura, você pode escolher alguém para ser seu parceiro. Sempre que essa pessoa conseguir acerto crítico, você aplica metade desse dano crítico ao seu próximo ataque como dano adaptativo.	Motivação: Humanos têm grandes alianças. É fácil de encontrar grupos que simpatizam com suas ideias ou o contrário. Quando você se filiar a alguma entidade organizacional humana, recebe +1 em todas as rolagens de ataque, enquanto estiver fazendo missões relacionadas ao grupo.	Zona de atenção: quando você está em perigo, as suas capacidades motoras aumentam. Quando a sua vida estiver abaixo da metade, você recebe +2 de dano adaptativo, até sair do efeito, Zona de Atenção .
Autofobia: Humanos têm necessidade de um grupo para apoiá-los. Sempre que você estiver longe de qualquer aliado no máximo de 5 metros, você toma +1 de NE adicional em testes de Nível de Estresse.	Passado difícil: Os humanos são violentos, é o que dizem por aí. Pessoas não humanas têm dificuldade de confiar em você. Você recebe -2 de desvantagem em ações de diálogo com híbridos desconhecidos.	Corpo sensível: O surreal persegue a humanidade a muitos anos e isso gerou traumas genéticos eternos. Role 1d6 para decidir qual essência você tem sensibilidade e agora você receberá +2 de dano dela. [1 Br] - [2 Pl] - [3 Pr] - [4 Lu] [5 Fá] - [6 Ec]

Inumanos - [Raça]

Nascidos da primeira fragmentação, os Inumanos são descendentes dos humanos que entraram em contato com os pulsos de energia do horizonte de mudanças, quebrando os genes humanos comuns, gerando mutações nas gerações seguintes. Manifestando propriedades não biológicas nos corpos, muitos apresentam composições de mescla com minérios raros, sólidos metálicos como prata ou lisos como mármore, luzes prismáticas, manchas transparentes na pele bioluminescente, gases em altas temperaturas como fogo, líquidos inorgânicos como tintas coloridas, magma ou água.

É importante relatar que essas manifestações ocorrem apenas na pele desses indivíduos. Suas propriedades estéticas só podem ser vistas a olho nu quando há pressão emocional no ambiente, qualquer propriedade incomum começa a aparecer sobre a influência da área. As manifestações das características também podem se manifestar pela fome emocional: os Inumanos precisam consumir as emoções alheias para se manter vivos. Muitos costumam se alimentar aos poucos enquanto convivem com outros seres ao seu redor, mas aqueles que têm dificuldade de socialização acabam provocando a força momentos de estresse em pessoas para nutrir a energia emocional derramada por elas.

Sua raça não sofreu com opressão por séculos, suas capacidades de manifestar alterações no plano material deram o domínio sobre os seres que convivem no mesmo ambiente que eles durante muito tempo. As famílias de Inumanos rapidamente ficaram ligadas às elites da época, mas logo o seu domínio foi cessado por conta da tecnologia de contenção emocional criada pelos humanos durante a guerra racial. Muitos aprimorados foram subjugados até serem marginalizados e vistos como ameaças para a sociedade no geral.

Transformações ocorrem gradualmente através do ambiente. No 1º Grau, a pele muda de cor, no 2º Grau, partes da sua mutação aparecem no corpo e, por fim, no 3º grau o seu corpo manifesta a mutação por completo.

Os status iniciais dos Inumanos são:

- 13 de Pontos de Vida (PV) | +2 por Gene
- 09 de Pontos de fôlego (PF) | +2 por Gene

Escolha uma entre as 3 características da raça:

Fluorantino	Fluxoglôta	Ansiolável
Sangue nulo: Uma vez por sessão, você pode anular o custo de uma alteração através da sua conexão com o fluxo. Além disso, quando você chegar 10 pontos de NE você pode reduzir em 2 o Estresse em troca de 1d6 de Vida	Adaptado ao surreal: Escolha um tipo de dano surreal, e cure 1d6 de vida no primeiro dano que você causar usando ele. Além disso, pode ouvir as memórias do fluxo e determinados lugares, o fluxo fala com você. Entrar em lugares com o fluxo ativo reduz seu NE em 1	Emoção estável: Sempre que você causar dano crítico, reduza em 2 pontos o seu NE.
Fome de fluxo: Você precisa se alimentar de emoções, de maneira forçada ou oferecida, causando 1 de NE no alvo. Você pode saciar-se indo em eventos agitados com muitas pessoas. Se você não se alimentar em 3 dias, sofrerá desvantagem em todas as perícias do personagem.	Abiológico: Você não se alimenta de comida e não pode receber vantagens da mesma. Além disso, o cheiro de comida te enjoa.	Transição dolorosa: Sempre que você passa por uma transição abrupta indo do 1º Grau ao 3º Grau, você recebe 2d6 de dano e aumenta +1 o NE

Animorfos - [Raça]

Seres quase humanos, exceto por dois detalhes: seus instintos animais e seus aspectos bestiais. Os animorfos são descendentes dos laboratórios genéticos, nascidos da combinação genética entre humanos e criados para testes na ciência anômala. Tais genes, se mantiveram ao longo dos anos, se concretizando como genes definitivos. Esses seres não são 100% do tempo animais. A sua capacidade de dobrar o fluxo à dentro se dá a habilidade de esconder seu rosto bestial por um tempo em troca de deixar o seu corpo debilitado. Essa aptidão se torna cada vez mais útil já que a sua pressão emocional é naturalmente alta, chamando a atenção de inumanos famintos.

Animorfos são marginalizados e menosprezados por sua existência, sendo vistos apenas como fonte de fluxo. Por isso, é raro encontrar animorfos em sua forma bestial. Além das características físicas, os animorfos também herdaram alguma habilidade de seus parentes do reino animal, como olfato apurado, reflexos excepcionais e capacidade de enxergar independente de qual animal se manifeste na sua face.

Embora tenham qualidades, eles são seres muito sensíveis ao fluxo, não tendo capacidade de lidar muito bem com essa energia. Animorfos chegam a viver entre 70 a 80 anos de idade.

Animorfos que passarem da metade de NE na forma humanoide, sua forma bestial é ativada imediatamente.

Os status iniciais dos Animorfos são:

- 14 de Pontos de Vida (PV) | +2 por Gene
- 12 de Pontos de fôlego (PF) | +3 por Gene

Escolha uma entre as 3 características da raça:

Resistentífero	Garrídios	Velocíteros
Pele espessa: Com organismo projetado para viver em locais selvagens, os Animorfos têm resistência natural nos seus organismos. Você recebe +2 de Resistência.	Predador: O seu corpo é feroz, perfeito para o combate, ataques desarmados causam +2 de dano adaptativo.	Adaptável: Quando você está transformado na sua forma natural você recebe +2 pontos em rolagens de Reflexo, Percepção e Luta. Além disso, você recebe +3 de Mobilidade.
Carne cara A sua espécie é ameaçada e muitas vezes é vista como mercadoria, é comum as pessoas te destratarem ou ser caçado por traficantes de fluxo. Rolagens para negociar itens com pessoas que não são Animorfos, recebem desvantagem de -1	Hiperativo: O seu acúmulo de energia normalmente te causa hiperatividade e se você não gastar energia treinando, dançando e brincando, após um descanso completo, começará a ficar irritado. Recebe vantagem em intimidação e desvantagem em todas outras perícias interpessoais Batalhas não resolvem essa necessidade.	Apeguinho: Você tem apego a objetos especiais para você. Perder ele pode ser um motivo de grande estresse ou ansiedade. Se perder um objeto especial, você recebe 3 de NE permanente até recuperar ou se apegar a outro objeto.

Phynécios - [Raça]

As plantas são organismos com uma capacidade de adaptação impressionante. Durante eras, tiveram apenas uma limitação: a ausência de consciência. Isso mudou quando o fluxo lhes concedeu acesso aos genes Hox e ASPM, permitindo uma fusão com homínídeos. Assim, nasceram os Phynécios — seres com olhos, músculos e corpos moldados a partir de células vegetais, capazes de feitos de combate e sobrevivência tão extraordinários que nem os humanos foram capazes de igualar.

Sua aparência varia. Alguns são tronculentos, com corpos feitos de madeira flexível rígida e exoesqueletica. Outros, leves, formados por folhas e galhos entrelaçados. É possível encontrar peles esverdeadas cobertas de musgo colorido, enquanto orquídeas e outras flores brotam em seus corpos. Os galhos que os compõem se organizam segundo os genes Hox, criando formas humanoides, mas sempre com um design único e poético, característico de cada indivíduo.

Os Phynécios levam um estilo de vida isolado. Raramente vagam pelos caminhos das outras raças, preferindo permanecer em locais onde o sol é abundante e o solo fértil em nutrientes. As cidades não nutrem seus corpos nem alimentam suas mentes. Ainda assim, há registros de grupos que viajaram até civilizações humanas, a fim de avaliar o nível de ameaça que estas representam ao planeta. Quando julgarem necessário, promovem incursões devastadoras, deixando atrás apenas massacres.

Os Phynécios são seres cuja força e harmonia com o fluxo ultrapassam a compreensão dos outros seres.

Phynécios não podem carregar genes do Brêu, suas propriedades biológicas são incompatíveis com os genes do amalgamado. Alguns até tentam se mesclar, mas para cada alteração de Brêu, eles perdem 1 de Nível de estresse máximo.

Os status iniciais dos Phynécios são:

- 17 de Pontos de Vida (PV) | +1 por Gene
- 15 de Pontos de fôlego (PF) | +2 por Gene

Escolha uma entre as 3 características da raça:

Euphorbacios	Cactáceos	Fungnídios
Mente cíclica: Durante o dia, todos os efeitos de curas que receber aumentam em +1 para cada nível de estresse que você possuir. Durante a noite, o dano das suas alterações é aumentado em +1 para cada ponto de estresse que você possuir. Durante a tarde, ataques cortantes de corpo a corpo causam 1d4 de dano venenoso.	Encascado: o seu corpo é mais resistente que o comum graças a sua pele rígida. Para cada ponto adicional na perícia de Vitalidade, você recebe +1 de Defesa com o máximo de +3. Além disso, sempre que você receber dano corpo a corpo, causa 1 dano no alvo que te atacou.	Carnívoro: sempre que você comer algum tipo de carne fresca, você recebe +1d4 de dano adaptativo até o descanso longo e diminui em 1 o nível de estresse. Além disso, você consegue se comunicar com as plantas à sua volta.
Hiper-hídrico: todos os dias você precisa tomar pelo menos 1 litro de água ou entrar em algum ambiente com muita água. Caso não faça isso, você recebe -4 de Defesa até se hidratar. Além disso, você +1 de dano dos danos de Plasma e Flamejante e tem fobia de fogo aumentando seu estresse caso fique a 1 metro de proximidade dele.	Não ambientado: você não consegue dormir em camas convencionais, você precisa dormir em um solo fértil para se sentir descansado. Além disso, durante a noite, você libera um gás venenoso do seu corpo, causando 1d6 de dano em todas que dormirem a 5 metros de você.	Mutismo: você não consegue falar, não existe língua ou métodos de você reproduzir sons entendíveis por seres sencientes, você se comunica de outras formas que você aprendeu ao longo da vida. Além disso, a sua vida máxima é reduzida em 1d6 caso você não seja exposto ao sol por pelo menos 1 dia.

Mecânodros - [Raça]

Os Mecânôdros foram a resposta mais eficiente dos humanos da Eurorússia contra os inumanos na guerra racial. Logo após o fim da guerra as máquinas foram sendo usadas para exploração do novo mundo, a falta de cansaço e capacidade física além do normal garantia a eficiência nas missões.

Conforme o avanço tecnológico foi acontecendo, novos modelos foram sendo criados com cada vez mais capacidade para lidar com emoções e até mesmo manipular algumas alterações mais simples. Os humanos com a ambição de criar máquinas que conseguissem se tornar alteradores, os projetistas em desenvolver o Coração de urânio e a Cérebro de cristal, dando sentimento e pensamentos reais para o mecânôdros.

Durante muitos anos eles serviram como serviçais, obedecendo cada ordem dos humanos. Mas, enquanto alguns viam alguns modelos mais modernos indo para explorações com honra e glória, outros serviam nas grandes fábricas, sendo humilhados por outros líderes robóticos. Até a revolta do aço se instaurar na Eurorússia milhares de humanos e mecânôdros foram destruídos, mas a independência foi alcançada, e hoje, os robôs são livres das ordens da humanidade.

Seus corpos foram projetados para durar muito, mas com a energia dos seus Corações sendo constantemente consumida, infelizmente a sua vida pode se esgotar. Já que a energia é gasta em grande escala por seus corpos, normalmente um mecânôdro eficiente pode viver até 300 anos. Além disso, com a criação dos corações de urânio, os mecânôdros conseguem carregar traços genéticos e adaptá-los como atualização de drivers em seu sistema.

Os status iniciais dos Mecânodros são:

- 18 de Pontos de Vida (PV) | +3 por Gene
- 10 de Pontos de fôlego (PF) | +2 por Gene

Escolha uma entre as 3 características da raça:

Modelo: R1G1.D0	Modelo: GU3R-R4	Modelo: PR1-SM4
Feito de aço: Você não tem peças orgânicas então é muito mais fácil de defender quando não há nada exposto. Você tem +1 de Defesa.	Drives de guerra: Você consegue se comunicar com outros Mecânôdros e inteligências artificiais por meio da transmissão de vibrações de rádio. Quando você estiver enfrentando aberrações, você recebe +1 nas rolagens de ataque.	Recurso solar: Todos os mecânôdros possuem meios de aumentar a eficiência do consumo de energia. Uma vez por sessão, quando você ficar exposto ao sol, após o seu fôlego zerar, você poderá utilizar sua reserva solar para recuperar 1d6 de Fôlego
Hidrofobia: seu modelo não é preparado para a água, ela acaba com as engrenagens, atrapalham as ligações e encharcam os circuitos. Entrar em contato com a água te atordoa por 1 rodada.	Não social: Todas as perícias interpessoais tem -1 na sua ficha. Essa desvantagem não se aplica nos diálogos com outros mecânôdros e inteligências artificiais.	Sem bateria: sempre que você ficar com os pontos de fôlego pela metade, você recebe +1 de NE.

STATUS GERAIS

Status base

São os números que determinam a quantidade de:

- Pontos de Vida (PV)
- Nível de Estresse (NE)
- Fôlego (PF)

Cada um exerce uma função específica no jogo.

Pontos de vida: Os pontos de vida indicam a quantidade de dano que você aguenta receber sem morrer. Os pontos da vida base vem da escolha de raça, mas você pode aumentar essa quantidade aplicando pontos no atributo de Constituição, que sempre adiciona +2 de vida.

A Morte: Diferente de outros RPGs, Quebra de Horizontes é extremamente punitivo com a morte. Existem diversas maneiras de evitar o dano fatal, mas, caso não tenha nenhuma carta na manga, a morte é certa. Fique alerta e **NÃO ZERE SEUS PONTOS DE VIDA.**

Nível de estresse (NE): Aberrações, anomalias, alterações e problemas em geral, podem lhe causar estresse, todos os personagens têm até 10 pontos de Estresse, que podem ser monitorados através da ficha de jogador. Quando você atingir o máximo de **NE**, você entra em linha tênue.

Durante a linha tênue o personagem fica emocionalmente instável. Você recebe vantagem em todos os dados, porém o próximo dano de estresse causa **esgotamento**, se estiver em combate perde a sua rodada e recebe um trauma do fluxo de acordo com a essência com mais influência no ambiente.

Se esgotar é perder um pouco do seu fluxo, perder a sua personalidade, sua capacidade de compreender a realidade. **Cada vez que você tiver um esgotamento, você perderá 1d6 de Vida Máxima até o descanso completo.**

Fôlego: Indica a capacidade energética natural dos corpos. Para usar algumas habilidades e se esforçar em atividades específicas, é necessário gastar-lo. Uma vez por combate você pode se recuperar, perdendo um turno e recebendo 1d6 de fôlego. Para recuperar mais, é necessário descansar em locais seguros e confortáveis, recuperando o fôlego por completo. Caso descanse mal, receberá metade do fôlego que ganharia normalmente. Logicamente, existem maneiras de sobrecarregar o seu corpo com remédios ou alterações para aumentar as capacidades físicas do seu personagem, mas isso pode trazer consequências, então saiba gerenciar.

Distribuição de pontos

Ao iniciar uma aventura em Quebra de Horizontes, todos os personagens vão receber os pontos gerais de iniciantes, que são:

- 10 pontos de Defesa.
- 06 pontos de Atributo.
- 05 pontos em Perícias
- 04 pontos em Interpessoal.
- 01 Ponto de Gene Primordial.

Esses valores são fixos e devem ser gastos durante a criação da ficha. O gene primordial não aumenta os status das raças.

PROGRESSÃO

O sistema de progressão do Quebra de horizontes não é sobre níveis alcançados, apenas sobre conquistar bons equipamentos e novas formas de defender usando alterações, modificando genes, dominando criaturas ou aprimorando seus equipamentos. O mais próximo da progressão que você terá, é com a exploração, acumulando seringas de contagem e modificando o números de genes úteis para o seu personagem. Para aumentar os seus atributos, você precisa obter 2 genes, ganhando assim:

- + 01 ponto em Atributo.
- + 01 ponto em Interpessoal.
- + 02 pontos em Perícias

Evolução Genética

Para aprimorar os genes do seu personagem existem algumas formas, a mais fácil são as visitas aos Medinômalos - médicos especializados em usar o fluxo a favor da sociedade, que já tem aplicadores de DNA prontos para serem usados. Mas, para ter acesso a eles é preciso gastar muitos tokens. Existem também as seringas de contagem - um pequeno dispositivo cilíndrico com 6 pequenas agulhas, acopladas em uma compartimento de vidro chamada cápsula de compressão, que guardam fluxo em seu interior, convertendo esses dados em Genes pré moldados.

Quando a seringa de contagem estiver completa com os 6 graus de pressão, você pode removê-la da cápsula e aplicar na lateral da sua têmpora, podendo escolher entre várias mudanças no seu corpo. Nas opções, existem três tipos de registros genéticos para serem escolhidos, convertendo o tipo de DNA recebido da nuvem de dados. As três memórias indicam os tipos de habilidades que você terá acesso. **Escolha entre: Mutação, Técnicas ou Alterações**

Atenção: você só pode escolher entre 1 das três

Para ter habilidades de níveis maiores, você precisa continuar concentrando a qualidade do Gene, ative na sua seringa de compressão para descartar os 6 pontos atuais da sua seringa e convertê-la em uma seringa de 2º grau, agora você pode incluir no seu código genético habilidade de 2º Classe e 2º Grau. Inicie a compressão de 3º Grau na sua seringa, ao atingir os 6 pontos de emocionais novamente, você recebe acesso às habilidades de 3º Classe e 3º Grau.

Atenção: aumentar a compressão da seringa não aumenta a quantidade de genes recebidos.

OS CAMINHOS

Todos temos uma origem e nem sempre ela é boa ou nos representa por completo, mas ela faz parte do quem nós somos no presente. No pós mundo, existem muitos caminhos a serem percorridos, desde uma pessoa extremamente boa e solidária, até o sujeito mais antiético, que faria tudo para ter o que quer.

Lembrando que levar o caminho ao pé da letra é completamente opcional. Cada um deles tem a sua própria história de convivência, mas não necessariamente altera o seu passado literal, faz apenas coligação a ele. Mesmo assim, se você não estiver confortável, poderá escolher o “Caminho próprio” que não tem ligação a nenhum passado.

Cada um tem seu passivo adquirido e ele te dará uma vantagem inicial, podendo te ajudar ao longo do jogo.

Refém do passado: Você não consegue esquecer o que aconteceu, a sua vida virou de ponta cabeça e você não pôde fazer nada. O que te restou foi apenas seguir em frente e tentar superar o seu passado com sua obsessão retroativa, vagando no pós mundo.

Passivo Adquirido - “Não esquecer”: seu sofrimento te tornou auto suficiente. Uma vez por combate, você recebe a habilidade “Sair dessa”. Quando você entrar em linha tênue pode resistir fazendo um teste de Presença + MEN, (DT 15). Além disso, você não sofre dano da linha tênue, mas ainda continuará perdendo vida máxima

Desordeiro: Sem objetivo, a sua vida sempre foi vaga e sem sentido. Você ainda busca algo que te dê uma luz e por isso topa por qualquer resquício de emoção, seja uma briga, dirigir acima da velocidade ou qualquer coisa que faça o seu coração bater mais forte.

Passivo Adquirido - “Nervos de Aço”: achar o sentido da vida é mais doloroso que alguns hematomas. Quando você for atordoado, nocauteado ou desequilibrado, você pode resistir fazendo um teste de Atletismo + FOR.

Filho do gueto: Correr pelos telhados, fugir dos perigos noturnos, acender velas durante apagões, roubar comida, tudo isso te trouxe vivo até aqui. As pessoas do círculo menor sabem que a vida não é fácil mas fazem de tudo para alcançar uma vida melhor.

Passivo Adquirido - “Nascido na lama”: depois da fome, nem tudo é tão assustador. Durante a primeira rodada de combate, o primeiro dano surreal causado a você é reduzido em 5. Além disso, você sempre terá vantagem em todos os tipos de negociações e em ações de diálogo com pessoas marginalizadas.

Não se aplica aos aristocratas.

Inventor: em um mundo cheio de possibilidades tecnológicas, juntar um punhado de peças e fazer uma arma é um trabalho simples para você. Tendo equipamento de última geração ou não, reinventar-se é o melhor caminho. Alguns dedos remendados e outros estourados não te impedem de criar, o importante é ter uma oficina para trabalhar, mesmo que seja atrás de uma lata de lixo.

Passivo Adquirido - “Talentoso”: se usar do jeito certo, a vida útil aumenta. Itens quebrados ou esgotados podem ser usados por você mais uma última vez.

Não se aplica a arremessáveis, explosivos ou seringas contenção

Benfeitor: Você dedicou a sua vida a ajudar os outros, isso por si só já te fazia mais vivo que nunca. Seja ajudando financeiramente, com doações, se filiando às ONG's ou até mesmo arriscando a sua vida contra a anomalia do fluxo, o importante é ajudar. Passivo Adquirido - "Compaixão": o mundo é cruel, você não precisa ser também. Você pode bloquear um ataque contra o aliado mais próximo. Ao bloquear você reduz o estresse dele em 1d6, mas não poderá bloquear para mais ninguém até o fim do combate.	Militar: A corrida armamentícia deu um novo significado aos conflitos e você entende e respeita isso, mas acima de tudo sabe a importância de cooperar com os seus colegas de campo. O trabalho em equipe te manteve vivo até aqui, desistir ou jogar tudo para alto não é do seu feitio. Passivo Adquirido - "A flor da pele": um, dois, três, na guerra só morre uma vez, se cair e não levantar é bom que leve mais seis. Quando você for atordoado, antes de receber o efeito, você ganha um ataque de oportunidade, aumentando o seu dano em 2d4. Além disso, o seu ataque tem garantia de acerto mas não causará dano crítico.
Fluxo rebooter: O mundo digital só evolui e você sabe muito bem como se moldar a ele. Sair para o mundo real chega a ser estranho depois de tanto tempo na frente do monitor. Com a tormenta digital, lidar com vírus e programas anômalos virou a rotina ideal, te dando uma ótima bagagem virtual. Saber usar isso depende exclusivamente de você. Passivo Adquirido - "Invasor": não há nada que não possa ser invadido. Sempre que tentar invadir uma mente humana ou uma rede de segurança, recebe +3 pontos diretos nos dados. Além disso, alterações de Praax causam 1d4 de dano adicional.	Rastreador: Caçar alteradores fora da lei é um trabalho árduo, mas recompensador. Por isso você sempre está preparado para qualquer coisa. O fogo, as luzes e os disparos vão ecoar na sua mente para sempre, mas os mensageiros do Fluxo vão se ajoelhar diante dos seus pés todas as vezes. Derrame o sangue desses vermes. Passivo Adquirido - "Impiedade": a violência contra eles é um favor a sociedade. Se você for o primeiro a atacar, no primeiro turno você ataca duas vezes. Ou, se você for o primeiro a ser atacado você recebe +1d12 de Defesa por 3 rodadas.
Gangster: Nas noites frias e chuvosas, receber as ordens mais desumanas fazem sua garganta tremular, mas estar junto daqueles que você confia te encoraja. Você sabe que deve respeitar hierarquia para que tudo funcione e resolver algo sozinho é inaceitável. A irmandade é parte do seu coração: seus irmãos e irmãs sabem de tudo sobre você. Passivo Adquirido - "De gangue": "é melhor pagar o que deve senão cabeças vão rolar, vacilão!" Você ganha 1d12 de vantagem em intimidar pessoas neutras.	Mercenário: Um trabalho é um trabalho. Empunhar uma faca ou uma uzi só muda o estilo de combate, mas não o propósito. Você sabe o valor do seu serviço e o que arrisca para ter uma vida melhor. Nesse mundo todos precisam de ajuda, mas nem todos podem pagar por isso. É sua escolha decidir o que fazer com o seu poder de autonomia. Passivo Adquirido - "Gatilho": O primeiro tiro é o mais quente e o que arranca mais sangue. Se no começo da batalha você for o primeiro a atacar, você ganha +3 de dano adicional até o fim do combate.

Policial: Você fez de tudo para colocar um prato de comida na mesa. As memórias te assombram, lembrar do brilho dos inocentes sumindo na sua frente e acabam com as suas noites, mas você sabe que isso não era a sua vontade. Era apenas o que dinheiro te mandava fazer. Passivo Adquirido - “Manobra tática”: No primeiro disparo, já pega cobertura. No início do combate, se você não for o primeiro a atacar você pode pegar cobertura para se defender sem gastar seu turno. (Caso tenha uma cobertura próxima). Além disso, a primeira vez que a sua arma descarregar, você pode usar uma ação livre para carregá-la	Estudioso do fluxo: Não é apenas morte e destruição: ele também é transformação. Por isso ele te fascina, basta as suas mãos estarem trabalhando do lado certo da moeda que você entende como fazer bom uso disso. Estudar o fluxo é perigoso e arriscado, mas vale a pena pelo benefícios do entendimento. Passivo Adquirido - “Amigo do fluxo”: O plasma, brêu, fágó ou qualquer outro de tipo de matéria fluxional pode ser manipulada quando se tem a quantidade de fluxo correta. Você anula o primeiro dano surreal contra você ou tem +1d6 de dano adicional no seu primeiro dano surreal. Além disso, você é completamente imune a maioria dos controles de mente.
Filiado ao projeto: Objetos anômalos, criaturas do fluxo, alteradores fora da lei... todos são a mesma coisa. Dá para resolver no diálogo, na bala ou na alteração, então, ser engenhoso para cada problema é o ideal. As pessoas não vêem você como aliado, não entendem as suas ações, mas é melhor assim. O fluxo é algo que fez parte da sua vida desde o começo das suas atividades, explicar para eles o que você teve que fazer para manter o equilíbrio só faria eles te verem como um monstro. Passivo Adquirido - “Agente de campo”: O perigo está logo adiante, mas eu não tenho medo de gritar na cara dele. Uma vez por dia, ao entrar em combate contra as criaturas do fluxo, você recebe 3d12 de Bloqueio na primeira rodada.	Artista: Para esse mundo, a arte morreu a muito tempo, mas agora com as civilizações se restabelecendo, ela vem crescendo a cada instante. A importância da arte na sua vida é inquestionável, seja nas telas, nos acordes ou nas apresentações, tudo na sua vida gira em torno dela. Ela também te ensinou a como improvisar, lidar com situações adversas no mundo irreal, te ajuda a driblar problemas no mundo real. Passivo Adquirido - “Improvisar”: momentos desesperados pedem uma boa deixa. Quando você entrar em combate após um diálogo, você é o primeiro a atacar. Além disso, quando você causar dano crítico você causa 1d6 de dano adicional por 1d4 rodadas.

Ligado ao fluxo: O fluxo dança e muda tudo à sua volta. Ganhar vantagem com isso é só para aqueles que vão atrás do poder. Você sabe muito bem o quanto o fluxo pode facilitar a sua vida e sabe o preço que ele cobra por isso. Noites em claro com as vozes na sua cabeça, os ecos do tempo e dos genes, tudo isso te faz muito mal. Mas, a busca pelo poder te encanta mais do que te assombra.

Passivo Adquirido - “Mente Evoluída”: o fluxo é perigoso e volátil, mas é tão bom sentir que você é capaz de manipular o surreal, chega a ser viciante.

Ao usar uma alteração pela primeira vez no combate, ela não terá custo e diminuirá o seu NE em 1d6.

Marcado pela morte: A morte é uma velha amiga. Te seguindo desde o nascimento, ela tem tentado te levar e cada vez que você fica de cara com ela, tem uma reação diferente. O sentimento que fica é sempre o mesmo.

Passivo Adquirido - “Resistir até o fim”: é no último suspiro que você tem ar.

Quando você tomar dano fatal, o seu corpo se cura em 1d6. Essa habilidade só pode ser usada uma vez por sessão.

MECÂNICAS

Regra de cálculo

Todos os valores numéricos devem ser arredondados para baixo, independentemente da atribuição do cálculo que foi feito.

Tipos de ações

Uma vez por rodada você tem acesso as seguintes ações: Ação Padrão, Ação Livre, Ação de Reação, Ação de Movimento e Concentração. A Concentração inibe você de usar todos os outros tipos de ações enquanto você estiver concentrado.

Descrição de atributos

Atributos são de extrema importância, eles definem as capacidades do seu personagem, determinam a quantidade de PV, NE e PF máximo, e também a sua força para carregar pesos ou mover coisas, sua mobilidade, esquivas, auxiliam no uso de armas específicas e etc. Tudo isso fala sobre o seu personagem e a função dele na mesa.

Cada atributo gera uma influência específica sobre as perícias, sendo assim, os valores dos atributos devem ser somados às perícias, sendo que o valor máximo somado chega a apenas a 5.

Rolagem de dados

Perícias: todos os personagens têm acesso às perícias, menos às perícias aplicadas, indicadas pelo símbolo de “triângulo preto” na ficha. Para usar perícias aplicadas é necessário ter pelo menos 2 pontos na mesma. Cada ponto de perícia adicional, você recebe +1 no mínimo da rolagem, significa que, se rolar menos que o valor da sua perícia, o dado automaticamente vira o valor da sua perícia. Exemplo: se você tem 5 em Luta, e fizer uma rolagem com 1d12 de Força + 1d8 de Luta, se você tiver 4 na rolagem do 1d8, você considera o valor mínimo, que nesse caso é o 5.

Atributos: para as rolagens de atributos nós usamos o 1d12 e somados para ponto adicionado no seu atributo no resultado final de cada rolagem. **O limite de pontos para cada atributo são 10.**

Sempre que o sistema citar a desvantagem, ela é referente aos atributos, então quando você for fazer a rolagem do 1d12, a desvantagem se aplica a ele.

Crítico: Todas as armas e alterações causam dano crítico, sendo ele 1d6 de dano crítico base. Para causar o acerto crítico é necessário tirar o número 12 no dado de 1d12. Quando a sua chance de crítico aumenta, os dados de acerto crítico diminuem, por exemplo: o seu crítico aumenta em 1, então a partir de agora você acerta o crítico entre os dados de 11~12, e assim consecutivamente.

Golpe surpresa: é um tipo de golpe causado principalmente por unidades furtivas. Quando um golpe surpresa é realizado, ele garante vantagem no dado de 1d12 dos atributos relacionados ao ataque da unidade.

Recarga e Munição: quando você compra uma munição, você pode usar ela no combate, e pode recarregar sua arma quantas vezes você quiser, assim que o combate acaba, você perde a sua caixa de munição. Para recarregar a arma, é necessário gastar 1 turno padrão.

Defesa e Resistência

As defesas definem os ataques que acertam você, então, para te acertar, um número equivalente ou maior deve ser tirado nos dados de ataques. Exemplo: Com 14 pontos de Defesa Física, caso a criatura tente atacar e tenha 13 no dado, este ataque foi defendido.

As resistências, são valores que diminuem o dano recebido. Exemplo: com 5 pontos de resistência, ao receber 7 de dano de fogo, a sua resistência subtrai 5 pontos do dano, causando apenas 2 de dano.

Bloqueio

Você também consegue bloquear ataques de inimigos como reação, diminuindo o dano que você do inimigo. Os dados de bloqueio referem-se ao valor do item que você está usando. Ao bloquear ataques você reduz o dano que você tirou no dado do item do bloqueio que você está usando. Exemplo: seu item é um Anulador Gravitacional que te dá 3d6 de Bloqueio, ao bloquear, você gira os 3 dados e o valor que sair é o dano que será reduzido.

Mobilidade

Durante a sua ação de movimento em combate, utilizará os valores de mobilidade para orientar a distância percorrida pelo personagem. O cálculo é simples, some: 6 + Atletismo, assim você terá o valor final.

Tipos de dano

Dilacerante: um tipo de dano físico, que, quando um inimigo acumular 3 vezes esse dano, todo o dano que ele recebeu deve ser somado, e distribuído ao longo de 4 turnos. O dano dilacerante precisa ser em sequência. Caso o inimigo não tome dano dilacerante por pelo menos 1 rodada, o efeito de Dilacerado desaparece.

Cortante: um tipo de dano físico, causado principalmente por espadas e lâminas

Contundente: um tipo de dano físico, que, quando você acerta um crítico, você pode usar a sua reação para causar atordoamento no inimigos com um teste de **Atletismo + FOR**.

Perfurante: um tipo de dano físico, que, ao acertar um inimigo, ignora os pontos de resistência do alvo.

Bélico: um tipo de dano físico, que não pode ser esquivado pela esquiva comum.

Breu: um tipo de dano surreal, que causa apodrecimento no alvo, se o alvo for atingido pelo Breu, ele fica no estado de Necrose, por 1 rodada.

Lume: um tipo de dano surreal, que não pode ferir diretamente os seus alvos, sempre que uma ferida de Lume é aplicada, no local da ferida é gerada casca de luz, não cicatrizando os ferimentos, diminuindo a vida máxima do alvo.

Fágo: Um tipo de dano surreal, que, quando um alvo é atingido pelo Fágo, ele contrai a doença do Fágo, um reflexo dele é criado abaixo do refúgio de quem o acertou. O alterador que infectou o alvo, pode usar a sua reação para enviá-lo ao refúgio e trazer ele de volta instantaneamente, causando 1d4 de dano de Fágo, limpando ele da doença do Fágo.

Ecênia: Um tipo de danos surreal, que, quando lançado, não pode ser defendido ou esquivado, o alvo pode usar uma teste de **Vitalidade + MEN** para reduzir pela metade os danos das vibrações sonoras e radioativas de Ecênia.

Fulgurante: Aplica no alvo o debuff de Inflamável por uma rodada, o próximo dano Fulgurante se transforma em Chamas. **Chamas só pode ser aplicado quando o debuff Inflamável esteja presente.** O dano de Chamas é o valor do maior dado de dano Fulgurante causado no inimigo, aplicado ao longo de 1d4 turnos.

Elétrico: pode causar paralisia nos alvejados quando um dos dados causa dano máximo. O alvo pode resistir a paralisia caso passe em um teste de **Vitalidade + CON**.

Veneno: todos os tipos de veneno causando 4 de dano por 1d4. Os venenos não são acumulativos.

Congelante: Quando você aplica 3 vezes o dano Congelante em um inimigo, você aplica “Exaustão” (Perde a ação de reação e recebe menos 5 em todas as Defesas e Resistências). O dano Congelante reduz 1 toda vez que o inimigo se move.

Dano adaptativo: ele se aplica a todos o dano que você causar, além disso, ele se transforma no dano mais relevante causado pelo seu portador. **Por exemplo, você causa 1d6 de Brêu + 1d4 de Cortante, se você tiver +2d6 de dano adaptativo, você terá: 3d6 de Brêu + 1d4 de Cortante.**

Efeitos & Condições

Imobilizado: Não pode se mover enquanto o efeito durar.

Cegueira: Não pode usar a perícia disparo enquanto o efeito durar. -3 em todas as perícias.

Paralisado: você perde todos os tipos de ações, não pode se mover, atacar, nem se defender.

Letargia: o alvo perde todas as ações de reação, enquanto o efeito durar.

Ofuscado: as perícias de luta, percepção e disparo recebem desvantagem.

Fragilizado: Todo o dano causado a você, também aumenta seu NE em +1.

Confusão: Alvos confusos devem jogar 1d4 para decidir sua próxima ação. São 4 ações diferentes que podem ser tomada: **D1 Queda e Impacto** - (Esbarra em algo ou alguém e recebe 2d4 de dano do terreno), **D2 Fogo amigo** - (O alvo ataca o aliado mais próximo), **D3 Perder a noção** - (O alvo não consegue atacar ou se defender) ou **D4 Consciente** - (o alvo retoma sua consciência e perde a condição de "Confusão") - Duração máximo de 6 rodadas.

Lentidão: a mobilidade do alvo é reduzida para 3.

Alimentado: quando você comer comida, você fica alimentado durante todo o dia. Completando uma das etapas do descanso completo.

Relaxado: quando você tomar banho, se limpar ou cuidar do seu corpo físico de alguma forma, você fica relaxado até entrar em combate de novo. Completando uma das etapas do descanso completo.

Confortável: quando você descansa em uma cama confortável em um local seguro, você fica confortável até o amanhecer do dia. Completando uma das etapas do descanso completo.

Atordoamento: ao receber a condição de atordoamento, o alvo perde completamente todas as suas ações enquanto a condição estiver ativa.

ATRIBUTOS

[ATRIBUTO DE FORÇA]

A Força do seu personagem decide a capacidade de levantar objetos, segurar aliados, agarrar inimigos ou derrubar portas, além de aumentar o seu Fôlego.

Para cada ponto de força você recebe +2 de PF.

[ATRIBUTO DE DESTREZA]

A Destreza do seu personagem é um indicador de velocidade corporal, influenciando na esquiva, mobilidade, reflexo e no manuseio de armas.

Para cada ponto de Destreza você recebe +1 de PF.

[ATRIBUTO DE INTELIGÊNCIA]

A Inteligência indica o quão sábio é o seu personagem, influenciando nas capacidades acadêmicas, investigativas e de compreensão das anomalias.

[ATRIBUTO DE CONSTITUIÇÃO]

Atributo responsável por indicar o quão saudável e resistente é o corpo do personagem, auxiliando na resistência a veneno, químicos, tóxicos e em alguns danos naturais. Também influencia na Defesa Física e Surreal.

Para cada ponto na Constituição, você recebe +2 de PV máximo.

Para cada 2 pontos de Constituição você recebe +1 Resistência.

[ATRIBUTO DE MENTALIDADE]

A Mentalidade indica o quão adaptável a realidade é a sua mente, além de te ajudar a compreender socialmente a mente humana, auxiliando na proteção contra perturbações mentais.

Perícias primárias

Todas as perícias começam com um ponto, as que você não é treinado também, mas perícias treinadas não podem usar elas até ter 2 pontos na perícia. As perícias são capacidades mais diretas, como a habilidade de lutar ou escalar. Você deve jogar 1d8 da perícia e somar o valor ao teste de atributo. Além disso, em cada ponto de perícia adicional, você recebe +1 no mínimo na rolagem, significa que, se rolar menos que o valor da sua perícia, o dado automaticamente vira o valor da sua perícia, existem três tipos de tiers nas perícias: Tier A, Tier B e Tier C.

Perícias do Tier A podem ter até no máximo 8 pontos nas duas perícias que você escolher para o seu personagem.

Perícias de Tier B podem ter até no máximo 5 pontos nas cinco perícias que você escolher.

Por fim, **as perícias de Tier C** podem ter no máximo 3 pontos adicionados, serão de Tier C todas as perícias que não foram escolhidas como Tier A e B.

Alteração {INT/MEN}

Perícia que define seu sucesso em executar alterações na realidade.

Arremesso {DES}

Perícia que define seu sucesso ao lançar, granadas, shurikens, facas, entre outros itens arremessáveis.

Atletismo {DES}

Essa perícia define o seu sucesso e sua capacidade física de executar manobras, nadar, correr mais rápido ou fazer saltos.

Vitalidade {CON}

Essa perícia define a sua capacidade de resistir a ataques psíquicos ou físicos que podem causar mais dano que o comum, ela pode também te ajudar a recuperar-se mais rápido ou descansar melhor.

Luta {FOR}

Perícia que define seu sucesso em atacar com armas corpo a corpo.

Disparo {DES}

Perícia que define seu sucesso em manusear armas e dispara-las em combate.

Reflexo {DES}

Perícia que define seu sucesso em desviar de ataques surpresas, reflexo é usado como ação de reação, gastando a sua reação por rodada.

Furtividade {DES}

Perícia que define seu sucesso em se esconder e executar ataques furtivos. Ataques furtivos não podem ser esquivados normalmente.

Percepção {INT/MEN}

Perícia que define sua capacidade de visualizar o mundo ao seu redor através dos seus sentidos, achar armadilhas, passagens secretas ou inimigos se esgueirando. Além disso, ela define o seu sucesso em interrogatórios, auxilia a encontrar pistas em cenas de crimes, procurar itens e rastrear indivíduos.

Perícias gerais

São perícias menores com funções mais específicas. Elas decidem quais ações gerais o seu personagem consegue executar, como nadar, pilotar um veículo, violar uma tranca, entre outras.

Invasão {INT/DES}

Essa perícia define o seu sucesso em arrombar portas, abrir cofres e etc.

Pilotagem {DES}

Essa perícia define o seu sucesso ao pilotar veículos no geral, como lanchas, helicópteros, carros, motos, tanques ou qualquer outro tipo de veículo. Atenção: isso não exclui a sua habilidade de dirigir, mas certas ocasiões precisam de mais experiência com o volante, como perseguições por exemplo.

Perícias acadêmicas

São perícias educacionais e medem o conhecimento que aquele personagem tem sobre determinado assunto. Essas perícias também definem seu sucesso na confecção de itens complexos, como venenos, aprimoramento de armas, estudo de artefatos anômalos e etc. Além disso, algumas escolas podem dar passivas e habilidades para auxiliar em mecânicas presentes no RPG.

Química {INT}

Essa escola é responsável por definir seu sucesso na confecção de componentes químicos ou de análise de componentes simples, através das receitas, podem ser criados venenos ou medicamentos. Químicos anômalos também podem ser desenvolvidos, mas precisam de energia emocional na sua composição e, a depender da complexidade, será solicitado um teste de Ciência Anômala.

Medicina {INT}

Essa escola é responsável por definir seu sucesso em curar ferimentos ou prolongar o estado morrendo de alguma pessoa, evitando mortes precoces.

Tecnologia {INT}

Essa escola define o seu sucesso em invadir sistemas de computadores e celulares ou de descriptografar arquivos protegidos.

Engenharia {INT}

Essa escola define o seu sucesso em aprimorar armas, equipamentos ou nos reparos dos mesmos. Engenharia também pode projetar granadas, bombas e dispositivos, caso tenha uma receita em mãos e um laboratório próximo.

Ciência Anômala {INT/MEN}

Essa escola define o seu sucesso no estudo de artefatos anômalos, na confecção de químicos anômalos, amuletos de energia emocional ou confecção de armas de fluxo em conjunto com a perícia de Engenho.

Educação básica {INT}

Essa escola define o seu sucesso em conhecimentos gerais, como artes, história, história local, geografia, entre outras escolas comuns.

Perícias Interpessoal

As perícias interpessoais geralmente são usadas para lidar com humanos, entender a complexa capacidade de tomada de decisões ou até chegar nos medos mais profundos dos seus alvos. As vezes é melhor saber falar do que lutar.

Enganar {INT/MEN}

A capacidade de gestualizar e contar uma mentira convincente, mas, ainda sim, com sentido. Quanto mais sem sentido ou complexa a mentira, maior será a dificuldade.

Flertar {INT/MEN}

A capacidade de encantar pessoas através da primitiva relação romântica, fazendo o alvo se sentir atraído e cogitar te ajudar por segundas intenções.

Intimidar {FOR/MEN}

A capacidade de, através de palavras ou gestos corporais, fazer o alvejado sentir medo, podendo mudar as ações dele.

Influência {MEN}

A capacidade de dialogar de maneira confiante e descontraída, podendo convencer pessoas com suas palavras, apaziguar ânimos e convencer usando fatos e lógica. Além disso, ela pode ser usada para negociar o preço de itens dentro do RPG.

Presença {MEN}

Garante sua integridade diante de uma situação que possa confundir sua mente ou te abalar emocionalmente, capacidade de contra-atacar mentiras.

A ECONOMIA

Tokens

É a principal maneira de gerenciar as moedas para a compra e venda de itens, além de ser um tipo de moeda não roubável, perdendo o valor apenas com a morte do indivíduo. Todos os jogadores de Quebra de Horizontes, recebem 12 Tokens para gastar no arsenal e pré equipar os seus personagens.

Inflação: dependendo do lugar, e de acordo com a reputação dos jogadores, as compras com tokens podem ser mais caras ou mais baratas, dependendo da inflação da região. Quando os jogadores estão no começo do jogo, o mestre decide se os valores dos itens são mais caros ou mais baratos, mais para frente na campanha, conforme eles exploram as regiões e conquistam a confiança dos vendedores, a inflação pode diminuir, mas sempre de acordo com o mestre.

Os jogadores podem negociar com vendedores que eles já compraram pelo menos 1 vez durante a campanha, quanto mais confiança um vendedor tem com o personagem do jogador, mais será

O ARSENAL

Armas Brancas

Armas de corte são geralmente facas, foices, espadas e etc. Já as de contusão são martelos, bastões e soqueiras. São armas de curto alcance mas existem exceções. Todas as armas brancas causam dano físico, que podem ser Cortante, Contundente, Perfurante ou Dilacerante

Aprimoramentos: aprimoramentos são habilidades que você pode adicionar na sua arma, mas só pode adicionar 2 aprimoramentos diferentes na sua arma.

Características

Assustador: criaturas bestiais que veem você como alvo principal e quando recebem ataque desta arma, trocam imediatamente de alvo.
Armas gêmeas: -5 de dano caso não esteja sendo usada outra arma idêntica na mão adjacente. Quando o pré-requisito é cumprido, ela recebe +1 no teste de Luta.
Impróprio: permanente tem -1 de dano e quebra depois de 5 golpes.
Uma mão: pode empunhar outra arma na mão livre.
Duas mãos: armas que precisam das duas mãos para empunhar.
Desarmado: seus ataques são considerados desarmados enquanto empunhar essa arma.

Aprimoramento

Farpado: o dano dessa arma é convertido para dano dilacerante.	Tks: 8~11
Impacto: dados entre 19 - 20 causam atordoamento em alvo pequenos e médios.	Tks: 8~11
Quimioport: adiciona um compartimento de armazenamento químico com 4 usos.	Tks: 8~11
Afiado: adiciona +2d4 de dano em armas de dano cortante.	Tks: 12~15
Metamorfose: através de tecnologia anômala, essa arma pode diminuir de tamanho, podendo ser escondida.	Tks: 12~15
Poderoso: adiciona +2d6 no ataque de armas contundentes.	Tks: 12~15
Pesado: reduz a mobilidade em 3 metros. Adiciona +1d12 em armas contundentes.	Tks: 18~20
Eficiente: adiciona +2 na rolagem de ataque.	Tks: 23~26
Precisão I: seu intervalo de crítico se expande em 1.	Tks: 29~32
Precisão II: seu intervalo crítico se expande em 2.	Tks: 35~38
Precisão III: seu intervalo crítico se expande em 3.	Tks: 42~45

Arma improvisada

Todo o objeto encontrado em volta pode ser usado como arma, basta ser criativo, mas isso não quer dizer que ela vá se tornar uma arma eficiente, então tenha cuidado e não coloque toda a sua confiança nisso, podendo causar entre 1d4 - 1d8 de dano.

★ Impróprio para combate.

Valor: N/A

Chicote de couro

Um chicote de couro com alta capacidade de impacto e contusão, podendo causar lesões graves nos alvejados.

Dano: 1d6 (Contundente).

Alcance de 8 metros.

★ Assustador, Duas mãos.

Valor: 9~12 Tk

Chicote Farpado

Um chicote de carbono trançado com pequenas lascas de aço espalhadas pelo fio, com alta capacidade de dilacerar, podendo causar sangramento nos alvejados.

Dano: 1d8 (Dilacerante).

Alcance de 12 metros.

★ Assustador, Duas mãos.

Valor: 10~13 Tk

Clava estrela

Um porrete com o corpo longo e uma grande esfera na extremidade, envolta com dezenas de setas pontiagudas que adentram no alvejado.

Dano: 1d6 (Contundente)

★ Duas mãos.

Valor: 6~10 Tk

Espada curta

Uma lâmina de 60cm que faz bem o seu papel, como uma extensão do seu corpo. A arma auxilia contra os inimigos que entrarem no seu caminho.

Seu dano base é de 1d6 de dano Cortante.

★ Uma mão.

Valor: 6~10 Tk

Espada Montante

Uma lâmina grande com alto potencial de corte devido ao seu peso, sua ponta é extremamente afiada, dando ao usuário a capacidade de empalar seus alvos.

Seu dano base é 2d8 de dano Cortante.

★ Duas mãos.

Valor: 8~12 Tk

Espada Alfanje

Uma mescla da lâmina ocidental com a árabe de corte seco, tem alta afies na ponta e uma leve curvatura.

Seu dano base é de 1d8 de dano Dilacerante

★ Uma mão.

Valor: 7~10 Tk

Foice de braço

Com um fio curvo, essa lâmina é presa no seu braço com fitas de couro, sendo excelente para cortes rápidos e sujos.

Seu dano base é de 1d6 de dano Cortante.

★ Uma mão, Armas gêmeas.

Valor: 5~8 Tk

Faca tática

Uma faca de luta projetada para uso militar e destinada principalmente para combate corpo a corpo ou combate a curta distância.

Seu dano base é de 1d4 de dano Cortante.

★ Uma mão.

Valor: 2~6 Tk

Facão esportivo

Uma lâmina grande de corte fundo com uma multifuncionalidade e um grande potencial de ataque.

Seu dano base é de 1d6 de dano Cortante.

★ Uma mão.

Valor: 4~8 Tk

Foice de avanço

Uma foice com um fio curvo longo e grande, usada para abrir espaços para seus aliados nas batalhas.

Seu dano base é de 2d8 de dano Cortante.

★ Duas mãos.

Valor: 4~8 Tk

Karambit

Uma lâmina afiada e de fácil manuseio. O fio possui uma leve curvatura em forma de lua minguante.

Seu dano base é de 1d4 de dano Dilacerante.

★ Uma mão.

Valor: 2~6 Tk

Kusarigama

Uma lâmina tradicionalmente japonesa, com o cabo acorrentado, envergadura semelhante a uma foice e muito usada para combate a média distância.

Seu dano base é de 1d6 de dano Cortante.

Alcance de 6 metros.

★ Uma mão.

Valor: 6~10 Tk

Katana

Vinda do Japão, a Katana, embora pesada, tem um manuseio mais leve, tendo um potencial de corte diferente das espadas ocidentais.

Seu dano base é de 1d8 de dano Cortante.

★ Duas mãos.

Valor: 3~7 Tk

Luva de Tigre

Uma luva de couro com pontas de cobre nos dedos, semelhante a garras, ela possui um pequeno botão nos pulsos que gira as lâminas para dentro das cápsulas de cobre que ficam acima das unhas.

Seu dano base é de 1d6 de dano Cortante.

★ Uma mão, Armas gêmeas. Desarmado.

Valor: 4~7 Tk

Luva de impacto

Uma luva de couro sintético com pequenas protuberâncias de metal que cobre a parte superior das mãos.

Seu dano base é de 1d6 de dano Contundente.

★ Uma mão, Armas gêmeas. Desarmado.

Valor: 4~7 Tk

Lâmina retrátil

Uma manopla de titânio que cobre o antebraço do usuário. Ela possui um compartimento onde esconde uma lâmina.

Seu dano base é de 2d4 de dano Cortante.

★ Fio curvo, Arma sutil, Leve. Desarmado.

Valor: 5~9 Tk

Martelo de contusão

Um martelo de combate a curto alcance. Embora pequeno, o seu peso pode causar hematomas severos.

Seu dano base é de 1d8 de dano Contundente.

★ Uma mão.

Valor: 6~9 Tk

Martelo de combate

Um martelo pesado, próprio para combate diretos, seu peso e força são o diferencial. Seu dano base é de 2d8 de dano Contundente.

★ Duas mãos.

Valor: 8~11 Tk

Machado esportivo

Um machado comum para cortar materiais com ótimas propriedades para combate de curto alcance e de uma mão. Seu dano base é de 1d8 de dano Cortante.

★ Uma mão.

Valor: 4~7 Tk

Mangual Estrela

Uma bola de metal com pontas, a esfera é suspensa por uma corrente que a interliga a um cabo de metal. Seu dano é de 2d8 de dano Contundente.

★ Duas mãos.

Valor: 8~11 Tk

Nunchaku

Arma com dois cabos cilíndricos de madeira ou metal, que possuem pesos iguais. Entre os dois cabos existe uma corrente que os ligam. Seu dano base é de 1d4+1d6 de dano Contundente.

★ Duas mãos.

Valor: 7~10 Tk

Rapieira

Uma lâmina com a ponta triangular afiada, capaz de penetrar brechas de armaduras e coletes. Seu dano base é de 1d6 de dano Perfurante

★ Duas mãos.

Valor: 4~7 Tk

Soco inglês

Mesmo sendo usada para auto defesa, o soco potencializa os punhos de um lutador, dando uma vantagem e conforto sem igual em combate. Seu dano base é de 1d6 de dano Contundente.

★ Uma mão. Desarmado.

Valor: 3~4 Tk

Tonfas

Uma arma oriental, muito usada para nocautear em técnicas de auto defesa, elas são poderosas na mão de lutadores habilidosos e podem causar múltiplos hematomas.
Seu dano base é de 1d6 de dano Contundente.

★ Uma mão, Armas gêmeas. Desarmado.

Valor: 4~7 Tk

Taco de madeira

Um taco de madeira, embora criado para fins esportivos, também acaba sendo útil em combate.
Seu dano base é de 1d6 de dano Contundente.
Pode ser usado para rebater arremessáveis não explosivos. Teste **Atletismo + FOR**.

★ Duas mãos.

Valor: 6~9 Tk

Taco de metal

Um taco de metal, pesado, primordialmente estético mas com uma capacidade destrutiva em combate.
Seu dano base é de 2d6 de dano Contundente.
Pode ser usado para rebater arremessáveis não explosivos. Teste **Atletismo + FOR**.

★ Duas mãos.

Valor: 8~11 Tk

Armas a distância

Armas de disparo são perigosas em combate, podendo ferir aliados ou falhar por mal uso, mas também são eficientes para derrubar qualquer um e qualquer coisa.

A principal vantagem do uso de armas de disparo é a sua capacidade de atacar a longa distância, deixando o usuário livre de ataques diretos dos inimigos. Inclusive, a sua versatilidade deixa a criatividade correr solta no campo de batalha, existem armas para todos os gostos, explosivas, de alta cadência, curto alcance e etc, basta escolher a sua ir avante.

Uma passiva única das armas de fogo é a capacidade de mirar. Quando você mirar usando uma arma de fogo não poderá usar sua ação de movimento, mas ganha vantagem nos próximos disparos.

Armas de disparo limpo ou silencioso são eficientes na sua categoria, podendo causar cortes e lesões em quem estiver na mira. Arcos e balestras são ótimos para abates limpos e silenciosos, essenciais em operações especiais.

Nas armas de fogo o principal dano encontrado é o Bélico, a explosão de calor gerado pelos gatilhos das armas faz com que seus projéteis sejam rápidos e barulhentos. Disparos são altos e podem chamar a atenção, em compensação, disparos não podem ser esquivados ou defendidos por meios convencionais.

Por fim, as munições podem ser feitas de múltiplos materiais, então todos os tipos de danos físicos podem ser veiculados através das armas, basta escolher a munição certa. Você pode comprar munições especiais por um valor mais caro, mas pode colocar o tipo de dano que você quiser nelas

Características

Alta cadência: a capacidade de disparos de até 3 projéteis de uma só vez com apenas 1 teste.
Proximidade: Essa arma causa o mesmo dano ao segundo inimigo adjacente do alvo atacado, mas ao atacar fora do alcance, essa arma recebe -3 de dano em todos os dados lançados.
Uma mão: pode empunhar outra arma na mão livre.
Duas mãos: armas que precisam das duas mãos para empunhar.
Alto calibre: essa arma causa o dobro do dano em acertos críticos invés de 1d6.
Tiro angular: essa arma consegue atingir múltiplos inimigos em um cone de 3 metros.

Aprimoramentos

Recarga eficiente: pode recarregar com uma ação livre.	Tks: 08~11
Agressivo: ao causar dano crítico, o disparo imobiliza inimigos por 1d4 turnos.	Tks: 09~12
Aproveitador: quando o alvo debilitado for atingido recebe +1d8 de dano adicional.	Tks: 12~15
Assertivo: muda o dano crítico da arma para 2d8.	Tks: 12~15
Silenciosa: não emite sons de disparo.	Tks: 14~17
Mira a laser: ao mirar, essa arma dá mais +1d6 de dano bélico adicional.	Tks: 16~19
Precisa: recebe +1d4 de bonus nas rolagens de disparo.	Tks: 17~20
Poder bélico: Aumento de calibre. Essa arma causa +2d6 de dano bélico adicional.	Tks: 18~21
Precisão I: seu intervalo de crítico se expande em 1.	Tks: 29~32
Precisão II: seu intervalo crítico se expande em 2.	Tks: 35~38
Precisão III: seu intervalo crítico se expande em 3.	Tks: 42~45

Munições

Dardos: pode conter Venenos e Toxinas. Causando 1d4 de dano por 3 turnos.	Tks: 01~03 (5x)
Flechas: usados em arcos e palestras.	Tks: 01~03 (3x)
Projétil C1: munições simples e de alta produção.	Tks: 01~03 (2x)
Projétil C2: munições com relevância média e custo benefício.	Tks: 02~05 (2x)
Projétil C3: munições pesadas usadas por armas de alto calibre.	Tks: 03~06 (2x)
Projétil especial: pode conter qualquer tipo de dano, causando 2d6 adicional.	Tks: 05~08 (1x)

Arco esportivo

Arcos são ótimos para operações de extrema confidencialidade: além de ser silencioso, sua capacidade de dano é ótima.
Seu dano base é 1d6 de dano Cortante.
Pente 1/1.

★ Flechas, Silenciosa, Duas mãos.

Valor: 7~10 Tk

Balestra

A Balestra é uma variação recente da Besta, visa se tornar mais objetiva e com menos falhas de uso mas geralmente demora muito para recarregar.

Seu dano base é 1d8 de dano Cortante.

Pente 1/1.

★ Flechas, Silenciosa, Duas mãos.

Valor: 6~9 Tk

Canhão de Mão Tauron H44

Tauron é um canhão de mão militar de alto calibre: seus disparos são ensurdecedores e podem causar sérios ferimentos.

Seu dano é 2d6+3 de dano Bélico.

Alcance: 8 metros.

Pente 4/4.

★ Projétil C2, Duas mãos.

Valor: 7~10 Tk

Espingarda Mini-Jester

Uma micro espingarda tática com duas pequenas luzes ao redor do bocal que emitem uma leve luminância esverdeada.

Seu dano base é 2d4 de dano Bélico.

Alcance: 2 metros.

Pente 2/2.

★ Projétil C1, Proximidade, Duas mãos.

Valor: 5~8 Tk

Espingarda Foxy PM

Uma espingarda de tamanho médio com apenas um bocal, tem uma ótima dispersão de tiro e um bom alcance.

Seu dano base é 3d6 de dano Bélico.

Alcance: 3 metros

Pente 8/8.

★ Projétil C2, Proximidade, Duas mãos.

Valor: 8~11 Tk

Fuzil Auto. M16

Um fuzil automático, pequeno em comparação a outros da mesma classe, embora raramente falha e tem uma construção muito concisa.

Seu dano base é 1d6 de dano Bélico.

Alcance: 14 metros

Pente 16/16.

★ Alta cadência, Projétil C2, Duas mãos.

Valor: 10~13 Tk

Fuzil Auto. AK-47

Um fuzil automático com madeira na confecção, ótimo para combates duradouros pelo tamanho do seu pente, mas pode falhar durante o uso.

Seu dano base é 1d8 de dano Bélico.

Alcance: 14 metros

Pente 24/24.

★ Alta cadência, Projétil C2, Duas mãos.

Valor: 8~11 Tk

Fuzil de precisão, Minimidras

Um fuzil de precisão, usado em operações de execução por ser mais leve e mais fácil de carregar.

Seu dano base é 2d8+5 de dano Bélico.

Alcance: 5~18 metros.

Pente 6/6.

★ Projétil C3, Alto calibre, Duas mãos.

Valor: 9~12 Tk

Mini balestra

Uma balestra menor, mais fácil de carregar e sacar, com capacidade menor de ataque por conta do tamanho de suas flechas.

Seu dano base é 1d4 de dano Cortante.

Alcance: 8 metros.

Pente 1/1.

★ Flechas, Dardos, Silenciosa, Uma mão.

Valor: 5~8 Tk

Pistola Vigilante

Uma arma de fogo simples, usada geralmente por agentes e seguranças para proteger perímetros e investigar.

Seu dano base é 1d6 de dano Bélico.

Alcance: 10 metros.

Pente 12/12.

★ Projétil C1, Uma mão.

Valor: 4~7 Tk

Revolver Smith 19P

Um grande revólver com capacidades destrutivas sem igual. Seu grande calibre faz com que ele seja extremamente perigoso.

Seu dano base é 2d8 de dano Bélico.

Alcance: 10 metros.

Pente 9/9.

★ Projétil C2, Uma mão.

Valor: 6~9 Tk

Sub. TEC-9

Uma pequena submetralhadora com cadência de tiros extremamente alta. Seu calibre é excelente para perfurar a carne e causar eviscerações.
Seu dano base é de 1d4 de dano Bélico.
Pente 16/16.

★ Alta cadência, Projétil C1, Uma mão.

Valor: 6~9 Tk

Sub. NYork

Uma submetralhadora com cadência de tiros extremamente alta. Seu calibre é excelente para perfurar a carne e causar eviscerações.
Seu dano base é de 1d6 de dano Bélico.
Pente 32/32.

★ Alta cadência, Projétil C1, Duas mãos.

Valor: 10~13 Tk

Sub. PW_Extense

Uma submetralhadora com o maior pente da sua categoria e com um calibre bem maior, mas tende a ser difícil de recarregá-la.
Seu dano base é de 1d8 de dano Bélico.
Pente 42/42.

★ Alta cadência, Projétil C2, Duas mãos.

Valor: 12~15 Tk

Arremessáveis

Granadas de luz, explosivos, molotovs e outros itens não são esquecíveis. Itens arremessáveis são versáteis e bons em combate, auxiliando e causando estragos por onde agem.

São considerados arremessáveis: as Facas Pivôs, Shurikens, Kunais, Orbes, Granadas, Molotovs e Micro explosivos. Os novos danos apresentados aqui, são: Elétrico e Congelante, já outros, foram apresentados anteriormente, como: Contundente, Cortante, Dilacerante, Fulgurante e Explosivo.

O arremesso básico de um humano comum é 10m fixo.

Características (Arremessáveis)

Debilitante: pode causar sonolência, exaustão, congelamento, atordoamento, pânico e desativação nos inimigos por 1d4 turnos.
Incendiário: causa incêndios ao atingir áreas.
Acoplável: pode ser colocado em um lançador ou instalado em uma superfície.
Dançarina: arremessos acertam 2 alvos diferentes com dois ataques no mesmo turno.
Precisa: seu intervalo de crítico se expande em 1.

Lançador Crosses

Feito com cano de cobre, o lançador crosses é um disparador de orbes. Quando um orbe é lançado, a casca que cobre ele fica para trás, acionando um timer e transformando em granadas adesivas.

Valor: 25~28 Tk

Molotov

Uma garrafa com líquido inflamável e um pequeno pano que fica na boca. Quando acesa e arremessada, pode espalhar suas chamas no lugar que atingiu.

Dano: 2d6 (Fulgurante).

Alcance: 3x3m.

★ Incendiário, Multiplicidade.

Valor: 1~2 Tk

Shuriken

Uma estrela ninja clássica. Suas capacidades cortantes são capazes de causar sangramentos intensos e lacerações quando atingem a pele.

Dano: 1d4 (Dilacerante).

Alcance: 10m.

★ Dançarina.

Valor: 1~2 Tk (x3)

Faca pivô

Uma faca com uma lâmina triangular simétrica que auxilia no arremesso a longas distâncias. Seu dano base é de 1d6 de dano Cortante.

Dano: 1d6 (Cortante).

Alcance: 10m.

★ Precisa.

Valor: 1~2 Tk (x3)

Faca Kunai

Uma lâmina de arremesso oriental, leve, com fácil manuseio e rápida trajetória

Dano: 1d6 (Cortante).

★ Dançarina.

Valor: 1~2 Tk (x3)

Flash Lumi FX5

Uma granada cilíndrica com um acionador por impacto. Quando estoura, libera uma carga forte de explosivos luminosos, causando atordoamento e cegueira.

Dano: 1 (Explosivo).

★ Debilitante.

Valor: 1~2 Tk

Granada Cereja P13

Duas granadas com um acionador compartilhado, causando um bom estrago na área que atingir.

Dano: 4d8 (Explosivo).

★

Valor: 2~4 Tk

Obex Voltz

Uma granada de orbe que ao atingir o alvo libera uma explosão de energia elétrica.
Dano: 2d8 (Elétrico).

★ Acoplável.

Valor: 2~4 Tk

Obex Glacies

Uma granada redonda adesiva com um acionador por tempo. Ao atingir o alvo, libera uma explosão de energia de criogenia, congelando se pegar o alvo em cheio por 1d4 turnos.
Dano: 2d8 (Congelante).

★ Acoplável, Debilitante.

Valor: 2~4 Tk

Obex Ignis

Uma granada redonda adesiva com um acionador por tempo. Ao atingir o alvo, libera uma explosão de fogo incinerando o alvo por 1d4 turnos.
Dano: 2d8 (Fulgurante).

★ Acoplável.

Valor: 2~4 Tk

Obex Sonus

Uma granada redonda adesiva com um acionador por tempo. Ao atingir o alvo, libera altas frequências sonoras, podendo atordoar humanos e desorientar criaturas.
Dano: 2d6 (Sonoro).

★ Acoplável, Debilitante.

Valor: 2~4 Tk

Obex Perditio

Uma granada redonda adesiva com um acionador por tempo. Ao atingir o alvo, libera uma explosão de espinhos, deixando o solo difícil de caminhar, causando imobilização em todos que tentarem caminhar na área, afetando no máximo 4 alvos.
Dano: 2d6 (Fulgurante).

★ Acoplável.

Valor: 2~4 Tk

Obex Ferrum

Criado com o intuito de cortar as vítimas, o Ferrum é um orbe que aciona ao entrar em alta velocidade. Em seu entorno, lâminas são acionadas para cortar e se fincar no que estiver em seu caminho. Máximo 4 alvos.

Dano: 2d6 (Fulgurante).

★ Acoplável.

Valor: 2~4 Tk

UNDERBROKEN 64

Com a força de 4 dinamites juntas, a UNDERBROKEN 64 é uma bomba adesiva feita principalmente para destruir estruturas, mas também pode ser usada para criar armadilhas ou ataques diretos.

Dano: 6d12 (Explosivo).

★ Acoplável.

Valor: 7~12 Tk

HIPER P.E.M

Uma granada redonda adesiva com um acionador por tempo. Ao atingir o alvo, libera uma explosão elétrica embaralhando os campos de energia, desabilitando as tecnologias próximas à explosão.

Dano: 2d4 (Elétrico).

★ Debilitante, Multiplicidade.

Valor: 2~4 Tk

Itens anômalos

Seringa de Contagem

Uma seringa de contagem com os níveis de pressão completo, é um item precioso e caro, que dá sem esforços acesso à Nuvem de Genes, como técnicas a alterações, recebendo pelo menos 1 mutação no processo. “O melhor do gene humano” - Laboratórios Hoffers

Valor: 57~60 Tk

Amplificadores

Itens de apreço emocional que os alteradores carregam para direcionar melhor suas emoções. Alteradores podem usar o amplificador para realizar as seguintes ações:

Ampliar a área de efeito: aumenta a chance de acerto em +2 durante o teste até o fim do combate.

Distribuir pressão mental: diminui o custo com base nos números primários dos atributos de inteligência e mentalidade por uma rodada.

Intensificar a influência: aumenta o dano da próxima alteração +1d para cada ponto presente na perícia de alteração.

Amplificadores Emocionais possuem apenas 3 cargas de uso único para cada batalha. Ao usar, você deve jogar 1d4 e canalizar seu fluxo no objeto durante o número de rodadas correspondente ao dado. A cada uso, 1d6 de fôlego é consumido. Se todas as cargas forem consumidas o amplificador fica esgotado e não pode mais usado em nenhuma outra ocasião

Enquanto estiver carregando o item o seu **NE Max** é reduzido em 10 pontos.

Amplificador não podem ser vendidos, o sentimento de comércio desfaz o sentido de posse do objeto.

Medicações

Ataduras simples

Uma atadura com ativos que cuidam de ferimentos superficiais e ajudam a estancar sangramento com componentes anticoagulante. Cura 3 pontos de vida e remove o efeito **Dilacerado**.

Valor: 1~3 Tk

Regulador Bayron (3x)

Uma cápsula com 3 pequenos comprimidos que recuperam individualmente 1d6 de **PF** e aumenta o seu **NE** em 2 para cada ingestão. Remove o debuff **Resfriar e fica imune até o fim da cena**.

Valor: 4~7 Tk

Frasco de Analgésico Hoffers (6x)

Um frasco com 6 comprimidos analgésicos que aliviam as dores de cabeça e a pressão na caixa craniana, deixando a mente e os pensamentos mais leves por um breve momento. Diminui em 2 o seu Nível de Estresse (NE) mas diminui em 1d6 o seu Fôlego.

Valor: 8~11 Tk

Kit Médico (Simples) (3x)

Um kit médico simples com 3 cargas de uso

Cura simples: 1d6 (DT 08)| Cura boa: 2d4 (DT 10)| Cura máxima: 2d6+2 (DT 13)

Valor: 12~15 Tk

Dilatador Sanguíneo

Uma seringa de pressão, que ao entrar em contato com o corpo aumenta a circulação de sangue e estimula as plaquetas, aumentando a taxa de coagulação de sangue e a cicatrização de ferimentos. Cura 3d6 de vida automaticamente.

Valor: 14~17 Tk

Kit Médico (Complexo) (3x)

Um kit médico com 3 cargas de uso e outros itens que auxiliam na cura de indivíduos gravemente feridos.

Cura simples: 3d6 (DT 10)| Cura boa: 3d8 (DT 14)| Cura máxima: 3d12+5 (DT 16)

Valor: 18~21 Tk

Proteções

Colete de Vibratina

Semelhante a um colete militar simples, esse tipo de tecnologia é feita com a essência de Ecênia, gera uma proteção através das vibrações sonoras direcionadas às zonas de impactos do colete.

Defesa: 2 pontos

Valor: 5~9 Tk

Jaqueta Nylon 600

Um de proteção de operações especiais, feito com fios de carbono entrelaçados, ligados a pequenos pontos flexíveis, encaixável em diversas partes do corpo.

Defesa: 4 pontos

Resistência: 3 pontos

Valor: 12~16 Tk

Placas de Carbono Maleável

Um de proteção de operações especiais, feito com fios de carbono entrelaçados, ligados a pequenos pontos flexíveis, encaixável em diversas partes do corpo.

Defesa: 6 pontos

Resistência: 5 pontos

Valor: 18~22 Tk

Escamas de Titânio Flexível

Um exoesqueleto flexível de proteção, feito com escamas de carbono sobrepostas umas às outras.

Defesa: 10 pontos

Resistência: 7 pontos

Valor: 24~28 Tk

Bloqueadores

Placa de pulso

Uma placa corporal sintética carregada com energia do fluxo, sincronizado por wireless na sua medula, que cria uma pequena barreira gravitacional ao redor do seu corpo.

Bloqueio: 1d6

Valor: 3~7 Tk

Luva de graviton

Uma pequena luva com tecnologia anômala, que cria uma distorção especial na gravidade, reduzindo a velocidade de projéteis e lâminas que vêm na sua direção.

Bloqueio: 2d6

Resistência: 1 ponto

Valor: 6~9 Tk

Braçadeira de Fágo

Uma ombreira de titânio com dois núcleos com essência de fágo, quando o portador for atacado, ele cria um portal para a dimensão do fágo, reduzindo o dano que ele receberia.

Bloqueio: 3d6

Resistência: 2 pontos

Valor: 8~11 Tk

Braçadeira de Fágo

Uma ombreira de titânio com dois núcleos com essência de fágo, quando o portador for atacado, ele cria um portal para a dimensão do fágo, reduzindo o dano que ele receberia.

Bloqueio: 3d8

Resistência: 3 pontos

Valor: 12~16 Tk

Máscara de Baryon

Uma máscara instalada nos nervos do seu rosto que libera hormônio diretamente nos principais pontos de mensagem ao seu cérebro, enrijecendo a sua pele no locais de impacto

Bloqueio: 3d12

Resistência: 3 pontos

Valor: 18~22 Tk

GENES E APTIDÕES

As habilidades em Quebra de Horizontes são divididas em três árvores de habilidades: As técnicas, Alterações e as Mutações. Todas vêm da mesma origem, as teias do fluxo. Tudo que já viveu e lembrou qualquer mísero momento gera um registro no fluxo e, tudo que foi guardado pode ser recuperado. Durante os estudos da humanidade foi criado o aprimoramento para os corpos através da rede de genes do fluxo, recuperando as memórias e aplicando nos indivíduos.

Memórias dos Genes (Mutações): quando o fluxo começou a ser perturbado, o plano genético mudou o seu modus operandi, criando uma releitura de si mesmo. As sociedades notaram que os genes, na verdade, são mais simples do que se pensava. São apenas registros, que existem em todas as coisas que carregam sentimentos, logo, as inserções genéticas ganharam força, criando um grande mercado na venda de genes mutados pelo mundo todo. Dizem que quanto mais genes você aprimora, mais perto da bestialidade você chega. Para obter mutações, você deve injetar a memória no seu código genético. **Você só pode ter 4 mutações de cada classe.**

Memórias musculares (técnicas): algumas habilidades podem ser apreendidas através dos injetores. Já foi provado que algumas capacidades desenvolvidas por outros indivíduos ao longo das suas vidas podem ser convertidas em memórias musculares aplicáveis, aumentando a capacidade física dos usuários, em troca dá mais energia que o convencional, consumindo muitas calorias e aumentando a fadiga. Quanto mais memórias um corpo carrega, mais chance de sobrevivência e poder ofensivo ele terá. Para obter técnicas, você deve injetar a memória no seu código genético.

Memórias do fluxo (Alterações): um alterador é qualquer pessoa com a capacidade genética de dar movimento ao fluxo, podendo mudar a forma de seus corpos, manipular o tempo, o espaço e a genética, usando apenas a mente e o fluxo derramado na realidade. Mas, quando um alterador cria, é como se ele deixasse uma cicatriz no fluxo. Ele será para sempre lembrado como uma regra de tradução para aquele sentimento. Para obter alterações, você deve injetar a memória no seu código genético.

Quando você escolhe a sua primeira essência de fluxo, você vira um alterador respectivo daquele tipo de essência, tendo acesso ilimitado às suas alterações. As outras essências não conseguem ocupar tanto espaço no seu fluxo genético igual a primeira imersão de essência, limitando o seu registro a apenas 2 alterações diferentes de cada essência. Sendo assim, um alterador de Brêu, só poderá obter 2 alterações de Praxx, Lume e afins.

Mutações - 1ª Classe

Mente Caótica: a sua mente entende os danos ao corpo como aprendizado para a mente, sempre que você receber dano, você reduz em 1 o seu NE.	Fluxo e corpo: quando você recebe o primeiro dano de estresse após um descanso longo, você cura em 1d6 a sua vida.
Mente combativa: sempre que você lançar rolagens para contra atacar alvos que tentem sair dos efeitos das suas alterações, você recebe 1d12 de vantagem para o atributo MEN.	Refração pulmonar: agora você consegue respirar diferentes tipos de gases. Ambientes com toxinas no ar não te afetam negativamente. Além disso, você pode respirar embaixo da água.
Corpo de aço: seus ossos são mais rígidos que o da maioria, você é imune a venenos, além disso, ataques com os punhos causam 3 de dano adicional.	Instinto tático: causar um acerto crítico com armas de fogo ou corpo a corpo reduz 1 de NE. Além disso, agora você sabe quando os disparos vão errar pode evitar dar disparos inúteis, e segurar a munição, em troca da sua ação de reação.
Mentalidade sã: habilidades ativas e passivas de redução de NE recebem um adicional de +1 em todas as origens.	Sangue atérmico: o primeiro dano fulgurante ou congelante de qualquer origem que você receber é completamente anulado. Além disso, todo o dano congelante ou fulgurante é reduzido pela metade (Escolha entre um deles).
Olhos aprimorados: você recebe a habilidade de enxergar no escuro, mas, luzes muito fortes no seus olhos podem te incomodar. Você pode resistir cegueira com um teste de Vitalidade + MEN	Parasita social: ficar próximo de multidões por muito tempo reduz o seu NE em 2 pontos. Quando você passa em teste de interpessoal, você recebe +1 de dano para cada dado lançado, até o próximo ataque.
Sangue alterado: o seu corpo se adapta de bom grado ao fluxo. Você recebe +3 de cura adicional para curas com origem surreal. Além disso, você +1 ponto de Defesa.	Dinamismo genético: suas células se organizam rapidamente para reparar debilidades. As condições: <i>Letargia</i>, <i>Lentidão</i>, <i>Paralisia</i> e <i>Atordoamento</i>, só duram 1 turno. Além disso, você fica imune a elas durante toda a cena.

Mutações - 2ª Classe

Instinto agressivo: agora você tem uma predisposição à violência. Seu dano nos dados não pode ser menor que 3.	Reação instantânea: agora você consegue contra-atacar inimigos com sua reação. Você não pode mais bloquear.
Flexibilidade: seu corpo fica extremamente flexível, podendo atravessar lugares estreitos e reduzindo o dano de contusão do cenário ou queda pela metade.	Hoplomania: atacar com armas cortantes e dilacerantes garantem 1 ponto adicional nas rolagens de acerto, ataques com armas contundentes removem 5 de resistência a dano físico.
Paladar silvestre: Comida não se diferencia mais e você aproveita o melhor de cada uma delas, ovos, carnes cruas, folhas ou qualquer tipo de alimento, não tem efeitos negativos. Ganhando o efeito alimentado. Caso a sua raça não se alimente, agora sempre que você for descansar, você pode ser considerado alimentado. Não se aplica caso você seja um "Fluxoglôta".	Peçonha Dérmica: quando você gastar uma habilidade de fôlego, o fluído do seu esforço envenena sua pele e armas brancas. Causa 4 de dano por 1d4 turnos, sempre que tocar ou atingir alguém.
Genes de Mariposa: quando você estiver na presença de alguma luz elétrica em um ambiente seguro, você reduz o seu NE em 1 ao longo de 1d4 rodadas. Só pode ser usado uma vez ao dia.	Genes de Anfíbio: a sua esquiva e sua mobilidade não recebem mais desvantagem quando você está molhado. Além disso, ao entrar na água uma vez ao dia, reduz seu NE em 1.
Foco de caça: atacar o mesmo inimigo sem mudar o alvo até ele ser finalizado te dá 1 ponto de acerto contra ele enquanto o combate durar. Só pode ser usado uma vez por combate.	Hiper violência o seu dano crítico em +2d6 para danos físicos corpo a corpo. Para ataques a distância é aumentado em +1d6.
Frio na espinha: você consegue sentir a movimentação do ar antes de um objeto ou alguém chegar perto de você, não pode mais ser surpreendido. Ficando imune a golpes surpresas.	Hiper mentalidade: o custo de NE de todas as suas alterações é reduzido para -1.

Mutações - 3ª Classe

Células fluxo: alterações começam a fazer parte da sua estrutura biológica. Escolha uma alteração e anule o custo de NE dela.	Foco destrutivo: o dano crítico com alterações é aumentado para +2d8.
Moldagem anômala: todas as suas alterações de uma essência escolhida por você recebe 6 de dano a mais.	Córtex íntegro: agora, você não atinge o esgotamento quando você usar suas alterações.
Até esgotar: quando o seu fôlego estiver pela metade, você pode gastar 1d4 de Fôlego para receber vantagem em todas as suas rolagens com FOR/DES .	Medo da morte: quando a sua vida estiver abaixo da metade, a sua chance de crítico sobe para 11-12.
Instinto de Presa: quando você chegar a metade do seu nível de NE , você recebe +3 pontos de Defesa por 1d6 rodadas.	Estado de ameaça: quando você for o primeiro a ser atacado receberá +1d12 de dano adaptativo nos seus próximos 4 ataques. Utilize uma vez por sessão.
Bioluminescência: quando você tocar em qualquer tipo de fonte de energia, como pilhas, baterias, tomadas, você brilha na cor da sua preferência, além de emitir uma aura de calor à sua volta reduzindo o seu NE e dos aliados em 3 pontos. Você não recebe dano elétrico de fonte natural.	Repetição cerebral: escolha uma alteração para dobrar o valor do dano crítico. Sempre que você usar essa alteração, multiplique o valor final do dano por x2.
Hibernação: sempre que você dormir alimentado, você terá o descanso completo, independente se o lugar for confortável ou você estiver relaxado. Além disso, você é imune a efeitos de sono forçado.	Força cerebral: entrar na linha tênue te causa apenas metade do dano total. Além disso, agora você pode fazer um teste Presença + MEN , DT (16) para resistir aos efeitos do Esgotamento .
Segunda chance: quando você receber dano fatal, você recupera 2d6 de PV antes de morrer, anulando o dano fatal e perdendo sua rodada.	Escamas: a sua pele gera escamas transparentes que se saltam sob sua pele, aumentando a sua Defesa em 4 pontos.

Técnicas - 1ª Classe

Mente focada (1ª classe)	Gerar pressão (1ª classe)	Guerrilheiro (1ª classe)
Ação: padrão Custo: 4 de fôlego Você se instabiliza emocionalmente, dando vantagem nos testes de alteração até receber dano de qualquer origem Ou, você recebe +1 em todas as rolagens de Luta/Disparo até receber dano de qualquer origem.	Ação: padrão Custo: 4 de fôlego A sua mente derrama uma quantidade de fluxo, aumentando 1 nível de pressão emocional do local. Aumentando seu NE até a metade enquanto a nova pressão estiver ativa, se você desativar ela, o estresse é reduzido de acordo com o valor ganho. Caso você já esteja acima da metade do seu NE, você não pode usar essa técnica.	Ação: movimento Custo: 4 de fôlego Você aumenta o dano vindo de origem de armas branca ou de fogo em +2 até o fim do combate. Acumulando por 3 vezes. Você não pode transferir o dano para outro tipo de arma, terá que acumular novamente.

Pressão mental (1ª classe)	Retenção (1ª classe)	Ignorar perigo (1ª classe)
Ação: reação Custo: 0 de fôlego Quando você receber qualquer tipo de dano surreal, você pode diminuir o seu PF em 4, 6 ou 8, e bloquear o uso de alterações de 1, 2 ou 3 Grau de um alvo específico por 3 rodadas	Ação: padrão Custo: 4 de fôlego A energia natural do seu corpo protege a sua mente do próximo aumento de NE. O efeito dura até você ser atingido por um aumento de NE	Ação: padrão Custo: 4 de Fôlego Você pode gastar um turnos meditando para organizar as suas emoções, com um teste de MEN + Integridade, DT (≥12), você diminui em 2 do seu NE.

Violência (1ª classe)	Arregaçar (1ª classe)	Vício em adrenalina (1ª classe)
Ação: padrão Custo: 4 de fôlego Quando estiver flanqueando um inimigo, use essa habilidade e receba 1d6 de dano físico adicional em acertos críticos enquanto o estiver flanqueando.	Ação: reação Custo: 4 de fôlego Quando você causar dano de crítico de qualquer tipo, você se concentra em lacerar o seu inimigo, causando +2d4 de dano crítico adicional.	Ação: completa Custo: 4 de Fôlego Você abre mão da sua próxima rodada para converter o dano recebido em pontos de fôlego.

Primeiro socorros (1ª classe)	Acalmar (1ª classe)	Bom de mira (1ª classe)
Ação: padrão Custo: 4 de fôlego Quando um aliado estiver ferido, abaixo de 50% de vida, você pode fazer um teste de INT + Medicina, DT (≥14), para curar em 2d6 o alvo sem kit médico. Você só pode usar essa técnica em você mesmo quando tiver um kit médico	Ação: reação Custo: 4 de fôlego Quando um aliado entrar em linha tênue, você pode usar a habilidade MEN + Psicologia, DT (≥12) para acalmá-lo, evitando os efeitos de linha tênue.	Ação: reação Custo: 4 de Fôlego Quando estiver atacando à distância com armas de fogo ou disparo e errar a rolagem de dados, poderá jogar os dados de novo para tentar atingir o valor necessário.

Técnicas - 2ª Classe

Reflexão (2ª classe)	Barreira hipotética (2ª classe)	Siamês (2ª classe)
Ação: movimento Custo: 8 de fôlego Você se torna imune ao aumento de NE pelos próximos 1d4 turnos. Enquanto essa aptidão estiver ativa, você não poderá alterar.	Ação: reação Custo: 8 de fôlego A energia natural do seu corpo protege a sua mente do próximo dano surreal, reduzindo em 3d6 o dano recebido.	Ação: padrão Custo: 8 de fôlego Ao tocar no seu aliado, você acalma a mente dele com um leve esforço e uma conversa breve, reduzindo o NE dos dois para a metade de acordo com o valor máximo.

Atenção dobrada (2ª classe)	Mão de peso (2ª classe)	Reflexo sanguíneo (2ª classe)
Ação: movimento Custo: 8 de fôlego Você respira com mais calma melhorando a sua estabilidade corporal, garantindo vantagem em testes de disparo, enquanto você não receber dano.	Ação: livre Custo: 8 de fôlego Você concentra uma quantidade de força adicional no seu ataque, aumentando em +2 a rolagem de dados.	Ação: reação Custo: 8 de fôlego Você desvia do próximo ataque não perfeito, anulando o ataque e garantindo um contragolpe no inimigo.

Considerar (2ª classe)	Libertar (2ª classe)	Especialista (2ª classe)
Ação: padrão Custo: 81 de Fôlego Escolha entre uma das essências. Agora, quando você for alvejado por ela, anule o dano e converta em cura. Tem a duração de 1d4 turnos. Enquanto estiver sob o efeito de Considerar, você recebe +3 de dano físico.	Ação: padrão Custo: 8 de Fôlego Quando estiver sofrendo algum tipo de imobilização, poderá anular o efeito usando essa técnica.	Ação: padrão Custo: 8 de Fôlego Você pode se concentrar na perícia que está trabalhando, garantindo vantagem na rolagem do dado à perícia já aprendida por você.

Eficiência médica (2ª classe)	Hiperfoco (2ª classe)	Agarrão (2ª classe)
Ação: padrão Custo: 8 de Fôlego Quando você estiver portando um kit médico, além da cura base do objeto, você pode aumentar a cura em +1d6+3.	Ação: padrão Custo: 8 de Fôlego Você começa a se concentrar por uma rodada e não pode receber dano ou ser descentrado em nenhum momento. Após a conclusão, as próximas duas alterações recebem dano crítico.	Ação: padrão Custo: 8 de Fôlego Quando você chegar perto o suficiente de uma criatura pode prendê-la em um agarrão. Use Luta + FOR, paralisando os movimentos e reduzindo a defesa dele pela metade. Caso errem o ataque, você é atingido no lugar.

Técnicas - 3ª Classe

Reforço neural (3ª classe)	Surto psicótico (3ª classe)	Catalisador (3ª classe)
Ação: padrão Custo: 12 de Fôlego Ao entrar em linha tênue você pode ferver o seu sangue, fazendo ele subir para o seu cérebro relaxando a sua mente. Reduz em 8 o seu NE.	Ação: padrão Custo: 12 de Fôlego Quando você receber dano emocional, canaliza metade do dano recebido como dano adicional na sua próxima rodada, podendo acumular em até 3 vezes.	Ação: livre Custo: 12 de Fôlego Você vira uma conduíte de fluxo, liberando o seu corpo para que um alterador libere estresse sob ele. Ao ficar a 4 metros do alterador, você pode oferecer o seu NE, estressando sua mente invés da dele.

Sangue quente (3ª classe)	Corte triplo (3ª classe)	Médico de guerra (3ª classe)
Ação: padrão Custo: 12 de Fôlego Ao entrar em linha tênue você poderá ferver o seu sangue, fazendo ele subir para o seu cérebro agitando sua mente. Reduz em 1d8 o seu NE.	Ação: padrão Custo: 12 de Fôlego Quando um inimigo sofre de qualquer tipo de efeito de imobilização, você pode efetuar três golpes de uma só vez.	Ação: reação Custo: 12 de Fôlego Enquanto você estiver com qualquer tipo de item de cura, poderá interromper efeitos negativos e curar qualquer um em 3d8+5.

Foco neural (3ª classe)	Acerto preciso (3ª classe)	Sangrar (3ª classe)
Ação: reação Custo: 12 de Fôlego Você aplica a adrenalina nos seus ataques os seus pontos de estresse atuais são realocados como dano adaptativo adicional no seu próximo ataque físico.	Ação: livre Custo: 12 de Fôlego Pelas próximas 1d4 rodadas, aumenta a sua chance de crítico, acertando crítico entre os números 09-12.	Ação: livre Custo: 12 de Fôlego Quando o inimigo estiver sobre o efeito de evisceração, você ativará o sangramento nele instantaneamente, causando dano 1d6 de dano adicional.

Postura defensiva (3ª classe)	Previsão tática (3ª classe)	Proteger aliado (3ª classe)
Ação: padrão Custo: 12 de Fôlego Durante o ato, você aumenta a sua defesa em 4, até o fim do combate.	Ação: padrão Custo: 12 de Fôlego Na próxima rodada, você garante a defesa do próximo ataque.	Ação: padrão Custo: 12 de Fôlego Quando um aliado for atingido por um ataque físico direto você poderá avançar e aparar o dano que eles receberam. Caso você supere os dados do atacante, anulará o dano recebido. Caso não aconteça, você toma o dano no lugar do seu aliado.

O FLUXO

Para nascer o primeiro cérebro funcional foi necessário ter a base, o subconsciente, uma espécie de caixa onde guardamos traumas, reações automáticas, memórias importantes e principalmente os nossos sentimentos, todas as criaturas que possuem um cérebro que teve o toque do fluxo na sua composição. Mas, um problema pode acontecer quando você desmonta demais o subconsciente, conhecido como fragmentações, tais eventos trouxeram o fluxo para fora dessa caixa, fazendo o mundo mudar o seu funcionamento base, as leis da física foram distorcidas, o plano genético perturbado e o tempo corrompido, tudo que a mente antes não podia tocar, pode ser moldado como ela bem entender.

Os chamados alteradores possuem a capacidade de controlar impulsos cerebrais e alterar a realidade a sua volta, usando a energia emocional deixada pelo Fluxo. As alterações são distorções anômalas na realidade geradas pelas essências do fluxo. As alterações são classificadas pelo tipo de distorção, sendo nomeadas como: Genéticas, Espaciais e Temporais.

Existem também as essências, manifestações físicas do fluxo com propriedades anormais da realidade como gelo quente ou fogo frio. Existem seis essências no total mas classificamos em dois grupos: as essências caóticas e as essências serenas. As essências caóticas costumam ser bem mais perigosas, já que as mesmas tem uma grande influência por sentimentos intensos e primários, como a Raiva, Tristeza e o Medo. Damos as seguintes nomenclaturas para as caóticas: Breu, Plasma e Fágio.

Já as essências serenas tem pouca influência no mundo material, e não conseguem se manifestar sem a presença de corpos físicos. Damos as seguintes nomenclaturas para as serenas: Lume, Praxx e Ecênia.

Zonas de Pressão

São terrenos poluídos pelo fluxo, quanto mais pressão na realidade, mais poderosas ficam as alterações e mais perigosas ficam as anomalias, tudo depende de quanto fluxo é derramado. O nivelamento das zonas são contatos a partir do número 1 ao 6 na escala de pressão. A primeira na escala de pressão, que passa a ser ativa no primeiro derrame de fluxo na região, armas de dobra ficam ativas e alterações de primeiro grau podem ser executadas.

As alterações e criaturas só podem ser usadas quando a pressão emocional estiver dentro do mesmo grau de pressão que a habilidade corresponde. Exemplo, alterações de 2ª Grau só podem ser usadas quando a zona estiver em 2ª Grau, o mesmo vale para aparição de aberrações.

Traumas do Fluxo

Quando uma pessoa entra em contato com fluxo, ela pode ser mudado até a sua célula mais resistente e concisa, mas a energia emocional consegue dobrar até mesmo tempo, então nada pode fugir do horizonte de mudanças.

Após anos de experiência dos seres vivos em contato com fluxo, ele conseguiu se moldar ao ponto de criar os traumas do fluxo, grande incômodos emocionais que afetam todos os tipos de seres fluxivos, podendo criar neles fobias insuperáveis, alucinações visuais e auditivas, fazendo eles perderam a base que as suas mentes criaram ao longo de tanto tempo.

Cada essência tem o seus traumas, para saber a essência de origem do trauma que o alvo vai receber, é preciso saber qual a maior relevância do ambiente, se a essência de Brêu se manifesta mais que o Plasma no ambiente, então ela que dita os traumas. Apenas as essências caóticas podem causar traumas em suas vítimas.

Traumas só podem ser tratados por psiquiatras especializados em tratamento de choques relacionados ao fluxo. O valor do tratamento varia de acordo com a quantidade de traumas que você possui, tendo o preço médio de 3~6 Tokens.

Os traumas são retirados por 1d6 que os jogadores devem lançar. Você só pode portar 1 trauma para cada essência do fluxo, caso você já tenha um trauma de Brêu, o próximo é de Plasma ou Fágo.

Traumas do Brêu:

- **Amálgamofobia:** sempre que alterar ou receber dano do Brêu, a sua energia é tomada de você. Você perde 1d4 de Fôlego sempre que o trauma te afetar.
- **Adoecimento:** vinhas negros se instalam no seu braço, incapacitando os seus reflexos. Você perde a perícia de Reflexo e não pode mais bloquear.
- **Isolamento:** a pessoa que você tem mais contato no seu grupo, não existe mais para você, todas as suas memórias relacionadas a ela se apagam, você não lembra quem ela foi ou se já significou algo para você.
- **Hidrofobia:** um pavor inexplicável se instala na sua mente. Você não pode mais chegar perto de água, beber ou tomar banho, nenhum tipo de líquido te deixa confortável. Você recebe +1 de Estresse caso encoste em algum líquido.
- **Hipo-Adrenalina:** ao entrar em combate, a sua mente fica desnorreada, você sempre será o último a atacar, independente da situação. Além disso, você perde 2 pontos em todas as suas perícias ofensivas.
- **Língua possuída:** nada escapa da influência dos fungos, inclusive as suas falas estratégicas. Você não pode mais contar nenhuma mentira e não pode usar perícias interpessoais.

Traumas do Plasma:

- **Ódio acumulado:** suas emoções ficam aquecidas, nada mais te agrada, apenas te causa desconforto e raiva. Você sempre vai ficar com raiva de tudo, vai responder de maneira grosseira, a sua única maneira de evitar conflito é ficando em silêncio.

- **Mente em chamas:** a sua mente não consegue mais descansar, é impossível relaxar enquanto a sua cabeça entra em combustão. Você não consegue mais dormir e nem ganha o efeito relaxado.
- **Rancor:** a pessoa que você menos gosta do seu grupo, vira um peso maior ainda. Você não consegue realizar nenhuma ação altruísta em relação a ela.
- **Pseudo-aliado:** ao finalizar um combate, você gera uma pressão emocional rápida e explosiva, com um impulso de chamas, causando 1d4 de dano em todos os aliados e aumentando o nível de estresse de todos em 1.
- **Carbonizador:** nenhum lugar mais seguro para você. Enquanto você estiver fora de combate, você não pode mais tocar com suas mãos nuas em nenhum objeto facilmente inflamável, senão causará um incêndio queimando ele.
- **Estômago inflamado:** sempre que você ingerir algo, você aleatoriamente enquanto fala, lançará uma rajada de chamas com alcance de 10 metros em uma linha reta, causando 1d6 de dano de Plasma.

Traumas do Fágo:

- **Desânimo:** a sua mente fica encharcada por um cansaço surreal. Você não consegue mais usar nenhuma habilidade de Fôlego, além disso, perde 3 pontos de movimento.
- **Coração de vidro:** sempre que receber dano de um inimigo, você precisa fazer um teste de Presença + MEN que supere o valor de ataque do alvo. Caso falhe, aumenta o seu Estresse em 2.
- **Visão encharcada:** a nenhuma pessoa é diferenciável para você, todos foram cobertos pelas cachoeiras azuis do fágo. Todas as pessoas são iguais para você, mesma estrutura de corpo, como bonecos.
- **Cerqueira seletiva:** o seu cérebro cria uma bloqueio defensivo contra tudo que pode te fazer mal. Você não consegue enxergar mais aberrações do fluxo.
- **Decepção paralisante:** todas as vezes que você tirar uma falha extrema nos dados, você fica paralisado como uma estátua líquida por 1 rodada.
- **Olhos de vidro:** você não consegue mais enxergar durante a luz do dia, recebendo a condição de Cegueira quando é exposto à luz do sol.

AS ALTERAÇÕES

Flertando com os conceitos de magia, as alterações são as memórias coletivas de todas as pessoas que usaram a imaginação para alterar a realidade em algum momento da história. São chamados de alteradores todos aqueles que possuem alterações no seus códigos genéticos. Sempre entendendo que tudo vem do fluxo e através do fluxo, você altera a realidade.

As alterações não são idênticas, vai de cada alterador interpretar a memória que ele realiza e como se manifestar na realidade, existe uma base dentro das memórias, mas os alteradores criativos geram alterações de um jeito único.

Algumas alterações possuem um teste de resistência, sempre use o dado de rolagem de alteração como DT de resistência da habilidade. Exemplo: o alvo precisa resistir a uma alteração de controle de mente. O alterador tirou 15 na rolagem de ataque para lançar a alteração, então, o valor da DT é igual a 15.

Alterações espaciais

Uma distorção especializada em gerar mudanças no forma material das coisas, podendo modificar cada átomo de maneira única.

Alterações espaciais são as mais simples e menos punitivas de serem manipuladas, usadas pela grande maioria dos cientistas e alteradores, não existe uma proibição específica em relação às alterações espaciais, mas em cidades específicas apenas pessoas autorizadas podem executar tais alterações pelo risco destrutivo.

Alterações genéticas

A dobra genética é capaz de reinterpretar os genes, gerar seres metafísicos ou criaturas enormes e agressivas, foram estudadas ao longo dos anos por muitos cientistas e a capacidade de ressignificar a vida é fascinante.

O fluxo pode mudar todas as células à sua volta inclusive daqueles que a controlam, alterando o formato dos seus corpos ou propriedades químicas, criando resistências, aumentando a capacidade fisiológica, mas sempre por tempo limitado. Alterações genéticas não são proibidas mas são mal vistas na maioria das comunidades.

Alterações temporais

Distorcer o tempo além de perigoso, é estritamente proibido em todas as novas sociedades e visto com maus olhos pela grande maioria dos alteradores. Além de perigoso para o próprio alterador, é perigoso para a realidade e a pessoas que vivem nelas.

O Breu

Usando o fluxo do medo e outros sentimentos correlatos como fonte, tudo que for vivo ou já foi é transformado, congelado ou apenas consumido para ser fundido com aglomerado, transformando sonhos em pesadelos eternos. As manifestações são acompanhadas por cogumelos, nuvens de esporos escuras, líquidos densos como piche e uma neve preta extremamente fria. Conforme o Breu se espalha ele vai dominando tudo, e para conquistar seu espaço, até a morte vai ser desafiada.

AGLOMERADO - 1º Grau

Distorção: Genética.

Alcance: 10 metros.

Ação: Padrão.

Conjuração: Instantânea

Estresse: +2.

O medo invade o seu ser, você sente o frio se espalhar no seu corpo, esporos se alojam na sua pele, expelindo-os em um círculo de 2 metro a sua volta, infectando os inimigos com a Necrose, já nos aliados os esporos fecham e cicatrizam suas feridas curando em 1d6.

Pequenas raízes de cogumelos se instalam nos seus braços, qualquer coisa que você tocar é infectado com o Necrose. Ao causar dano físico com armas infectadas, as raízes apodrecem as feridas, diminuindo a defesa do alvo em 2 pontos.

APODRECER - 1º Grau

Distorção: Genética.

Alcance: Campo de visão.

Ação: Movimento.

Conjuração: Instantânea

Estresse: +2.

Você sente o medo de perder o controle da situação. Se o alvo estiver com a condição "Necrose", você pode ativar o "Apodrecer" com uma ação de movimento, a ferida do alvo começa a queimar com frio intenso dando a sensação de apodrecimento. Causando 2d6 de dano de Brêu.

CRIOFOBIA - 1º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: 10 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +2

A sua garganta se enche de raízes, a sua boca aumenta de tamanho com ajuda das raízes e gerando duas glândulas no fundo da parede bucal. Você esguicha um vapor escuro que vai de encontro com o alvo, queimando a vítima com um frio intenso, causando 3 de dano de Brêu, congelando-o e causando efeito “Imobilizado”, o alvo pode resistir com um teste de Vitalidade + CON/FOR contra sua Alteração + MEN, o efeito permanece enquanto o alvo não passar no teste.

ESCAPISMO - 1º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: 32 metros.
Ação: Reação.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +2

O desespero é uma chave emergencial para escapar dos horrores. Após receber um ataque físico a distância o seu corpo é coberto por uma nuvem de esporos que distorce a luz como um buraco negro. Você se teleporta para trás do alvo atacante, congelando-o com seu toque, causando 2d4+2 de dano de Breu.

PERTURBAR - 1º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: 20 metros.
Ação: Concentração.
Conjuração: Constante.
Estresse: +2

Os sussurros de uma mente perturbada é a centelha final de outra. Você invade a mente do alvejado, causando alucinações e pesadelos, o alvo perde a visão e capacidade de falar, e ficará sobre um transe de mutilação, uma nuvem de esporos se sobressai da mente do alvo e começa a circular o seu corpo rasgando a pele dele com filetes de gelo negro enquanto você estiver canalizando a alteração, causando 2d4 de dano de Breu por rodada. Para o alvo sair do seu controle é necessário um teste de Presença + MEN contra a sua Alteração+MEN.

SEIVA PROTETORA - 1º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: 10 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: Constante.
Estresse: +2

Enquanto a alteração estiver ativa, você perde a visão parcialmente, recebendo desvantagem em todas as rolagens de ação, e não poderá rolar a perícia de Reflexo. **Você pode desativar quando quiser.**

Você gera uma coroa de vinhas negras acima da sua cabeça, elas despejam um óleo e espesso, encharcando-o o seu corpo, o óleo vai em direção a todos os seus aliados subindo pela pele e causando um relaxamento extremo nos músculos, durante as próximas 4 rodadas uma linha de óleo liga você aos aliados, você diminui 1 de estresse por rodada e amplifica os efeitos do Breu em seus corpos, garantindo +1d6 de dano de Breu a todos os aliados, para ataques físicos ou alterações de Breu.

LAÇO SOMBRIO - 2º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: 2 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: Constante.
Estresse: +3.

Quando a sua mente se sente ameaçada, ela chama a memória que mais te conforta para te proteger, o Breu entra na sua mente, e dele, reflete uma pessoa especial para você, que vai bloquear ataques de qualquer origem 1d12 de Bloqueio por 5 rodadas.

Se o seu NE estiver igual ou menor a 3, o guardião te protege de dano fatal e desaparece.

SURTO MEDONHO - 2º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: 1 metro.
Ação: Reação.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

Quando você receber dano físico corpo a corpo, a sua mente entra em colapso com o seu desespero, o pavor te domina enquanto espinhos crescem a sua volta, empurrando em 5 metros os inimigos próximos de você, as sombras presentes se tornam sólidas, prontas para te defender de quem tentar te atacar criando uma barreira de sobrevida em 1d8.

Após alterar, a sua mente entra em uma escuridão confortável por uma rodada, você recebe a condição de "Cegueira", mas você não sabe definir se ficar sem enxergar é ruim, a escuridão é tão boa, não é?

CORAÇÃO IMACULADO - 2º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: 10 metros.
Ação: Concentração.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

Um surto de pânico invade o seu peito, transformando seu corpo em uma escultura de madeira escura. Você fica “Imobilizado” enquanto o efeito durar. Uma cratera de escuridão se abre no seu peito enquanto raízes saem de dentro e se conectam ao chão, 4 vinhas espinhosas emergem, com sua consciência está atrelada a elas, perfure até 4 inimigos diferentes, causando 2d4 de dano de Brêu/Perfurante.

Além disso, você pode prender um alvo com as quatro raízes enquanto você se concentra. Ele pode se libertar com um teste de Atletismo + FOR contra a Alteração + MEN. Caso ele passe uma rodada preso, você pode arrebenhar as raízes no corpo dele, causando 1d6 de dano dilacerante para cada uma das raízes.

AMEAÇA ALIADA - 2º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: 8 metros.
Ação: Canalização.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

Se tiver água abaixo do seu pés, você pode alterar sua composição, criando uma poça obscura multicolorida com capacidade de se movimentar em até 6 metros de maneira involuntária, ocupando um raio de 4 metros. Nas próximas 3 rodadas, você e seus aliados recebem a capacidade de contra-atacar todos os tipos de ataque, contra-ataques bem sucedidos curam 2 de vida.

Todos que estiverem dentro do raio da influência da poça, não podem sair dentro da área, caso o alguém tente sair, os tentáculos vão agarrá-lo e não o deixará se mover para fora da poça, é necessário um teste de Força contra a Força do breu. A Força da Poça é equivalente ao dobro da Mentalidade do seu alterador. Além disso, apenas o alterador não poderá esquivar enquanto estiver sob a área.

NEVOEIRO FLORESCENTE - 2º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

Ao colocar as suas mãos no chão, você injeta as raízes do Breu no local, elas emergem da terra e vários cogumelos desabrocham delas, expelindo uma nuvem que cobre o local. Agora todas as suas rolagens de Furtividade ganham +2. Quando você atacar alguém após sair da névoa, seu ataque vira um “Golpe Surpresa”, garantindo vantagem na rolagem de atributo para seus ataques.

CONSUMIDOR - 3º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Toque.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +4.

Essa alteração só pode ser usada em seres conscientes.

Ao colocar as suas mãos no rosto de um indivíduo, você pode começar a devorar a sua mente, consumindo o seu corpo e seu cérebro de dentro para fora, transformando tudo em esporos que você leva para dentro do seu corpo. Você começa a destruir o cérebro fisicamente, enquanto devora toda a personalidade e sentimentos positivos, fazendo ele virar uma casca vazia, causando 4d12 de dano de Brêu para cada rodada que esse tormento durar. Se o alvo morrer durante o processo, você acalma a sua mente e zera o seu nível de estresse.

Se o alvo conseguir se libertar da alteração para tentar sair do seu controle fazendo um teste de Presença + MEN, a separação te causa um choque sináptico, te deixando atordoado durante uma rodada e o alvo se recupera da metade do dano recebido.

UNIFICAÇÃO - 3º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Toque.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +4.

Você concentra a sua mente na de um aliado e ao tocá-lo, você dois são sugados pelas sombras, acessando a escuridão absoluta, após isso, uma forma sombria se ergue, dois vultos abstratos que mudam de forma e ocupam o mesmo espaço na realidade. Suas defesas, resistências, mobilidades, atributos e perícias são somados, além de receber dois turnos de ataque no mesmo momento de uma vez.

É muito difícil manter as mentes sincronizadas, por isso toda a rodada que elas passarem fundidas, a mente amalgamada do Brêu, vai tentar tomar o controle de vocês, caso percam o controle, para resistir é necessário um teste de Alteração + MEN, vocês vão atacar qualquer forma de vida próxima de vocês até tomarem o controle de voltar, o DT para retomar o controle é 20.

OCEANO NEGRO - 3º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Raio de 10 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +4.

Seus pés se afundam levemente no Breu como uma areia movediça, borbulhando uma energia obscura líquida, que se espalha no local, escurecendo por todo o solo, deixando a densidade dele bem menor do que o comum, inimigos têm a mobilidade e a esquiva reduzidas pela metade por 4 rodadas, aliados podem mergulhar no Breu profundo, se movimentando livremente, congelando seus pesadelos e se tornando inalvejável enquanto estiverem mergulhados, ao saírem eles reduzem 3 de NE.

Ao emergirem, os aliados mergulhados, sentem a suas mentes desejarem o mergulho novamente, você pode resistir com um teste de Psicologia + MEN $\geq$ DT 15, se falhar e qualquer pensamento desse vier na mente dele, o oceano vai engoli-lo, afogando-o, se ele falhar no teste de Resiliência + CON $\geq$ DT 15, vai perder 1 ponto de CON, se a CON zerar, ele morre de afogamento, a única pessoa que pode ajudar é o alterador que lançou a alteração, o aliado fica intangível para qualquer outro aliado ou inimigo.

PAVOR REFLETIVO - 3º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Pessoal.
Ação: Reação.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +4.

Antes de obter essa alteração, você deve escolher três palavras chaves que significam muito para o seu personagem.

Suas mãos enchem de veias escuras que bombeiam o líquido obscuro do Breu dentro do seu corpo, você cria uma barreira obscura na sua mão, um espelho circular líquido que fica na frente da sua palma por inteira, deixando a mão aberta, até você fechar e destruir o espelho. Você recebe +10 no seu bloqueio e todos os ataques bloqueados pelo espelho, vão acumulando uma energia corruptiva dentro dele, quando o espelho for quebrado, um dos alvos atacantes da sua escolha, recebem total do dano bloqueado pelo espelho +2d8 para cada ataque bloqueado com sucesso. Se você não tiver alvos para estilhaçar, você pode consumir o espelho, mas receberá -3 de NE para cada ataque bloqueado.

Se o alvo morrer, no final da cena, a forma dele será despedaçada em múltiplas informações impossíveis, transformar uma forma física em algo abstrato deixa o Breu agitado, que cria uma Refração Horrenda, uma sombra multifacetada dos piores pesadelos do alterador, que vai rapidamente ao seu encontro, o corpo dele ficará suspenso no ar, balbuciando palavras sem sentido além dos olhos completamente poluídos pela névoa cinza, alguém vai precisar acalmá-lo senão a mente dele será amálgama no Breu, perdendo completamente o controle do personagem, ao tentar acalmar, você abrirá uma porta para ele fazendo um teste de Acalmar + INT/MEN $\geq$ DT 15.

Na cabeça do alterador, ele vai ver um local que só ele pode descrever, em busca de saídas daquele lugar, um ser assombroso definido pelo subconsciente do indivíduo vai persegui-lo por todos os cantos, você precisa achar 3 portas, fazendo um teste de Psicologia + MEN $\geq$ DT 15 e dizendo a Palavra Chave.

DOMINAÇÃO AMALGAMADA - 3º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: 10 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: N/A

Seu corpo se desfaz e se transforma em raízes agitadas que entram no solo e avançam no alvo que você deseja, invadindo o seu sistema nervoso por completo, agora você pode controlar todos seus movimentos. O alvo deve fazer teste de Presença + CON para resistir a alteração.

Se o alvo resistir, você é expelido de volta a sua forma original, a raízes vão começar a destruir o seu corpo, causando imensa dor, o Breu vai tentar invadir o seu sistema nervoso e você pode fazer um teste de Presença + CON/MEN, caso falhe, a sua mente é invadida pelo Breu, o mestre vai tomar controle da sua mente por 1 rodada.

BREU ABSOLUTO - 3º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Raio de 8 metros.
Ação: Completa.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: N/A

As sombras presentes no local são absorvidas por você, você flutua alto no ar, devorando a luz, deixando o local em completa escuridão, se transformando em uma presença agressiva, deixando os inimigos no estado de Cegueira. Para cada pessoa afetada, você aumenta em +2 o dano dos seus aliados de maneira direta, deixando uma sombra densa e pesada se alojar nas armas deles.

Os barulhos provocados pelo amalgamado são demais para a mente de todos presentes, aliados no alcance da alteração recebem +1d8 de NE, quando saírem do efeito.

O Plasma

Quente como fogo, a essência mais intensa presente no fluxo é o Plasma, ele se derrama com muita facilidade, destruindo qualquer coisa instantaneamente com sua combustão. As suas manifestações geralmente acompanham um líquido quente como magma que se mistura facilmente com o sangue e o corpo, alguns humanos chegam a brilhar com tanta essência. O sangue queimado pelo plasma vira uma areia vermelha ou coagulações cristalinas com núcleos de sangue pressurizado, é comum ver a presença deles em locais com históricos de guerras, chacinas e violência, podendo virar até mesmo desertos de carmesim.

SANGUE SÓLIDO - 1º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: 10 metros.
Ação: Reação.
Conjuração: 3 rodadas.
Estresse: +2.

Para alterar, o alvo precisa ter sangue ou algo que flui pelo do seu corpo, independente do tipo.

Após ferir um inimigo, o sangue derramado do alvo é cristalizado instantaneamente por você, reduzindo a pressão sanguínea no corpo, deixando-o com efeito de "Letargia" por 3 rodadas. Ao fim do efeito, você pode alterar novamente, usando uma ação de reação, superaquecendo o sangue com Plasma, o evaporando, a nuvem formada vem na sua direção, alimentando sua mente com prazer da dor, reduzindo seu NE em 1d6.

MANCHAR - 1º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Pessoal e Toque.
Ação: Padrão.
Conjuração: Combate.
Estresse: +2.

O mais puro ódio se banha em você, misturando o seu sangue com Hemoplasma, criando irrigações dos braços aos olhos, que brilham em um tom carmesim, o seu coração começa a bombear esse líquido por todo o seu corpo, ele vaza pelas suas mãos deixando todo o metal incandescente mas sem destruí-lo. A sua mão fica manchada de Plasma até o fim de batalha ou até ser revertida, e todas as armas que você tocar ganham +1d6 de dano de Plasma por 3 rodadas. Você pode banhar as armas dos outros, usando a sua ação de movimento.

Inimigos que morrerem, se transformarão em uma casca cristalizada dos seus corpos, que instantaneamente explode em chamas, causando dano 3d8 de dano de Plasma em um raio de 5 metros.

MOMENTO INTENSO - 1º Grau

Distorção: Temporal.
Alcance: Pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: instantânea.
Estresse: +2.

A intensidade da paixão domina o seu ser, enquanto o tempo é distorcido por ela, fazendo esse momento se prolongar. O seu tórax começa a brilhar, enquanto o sangue se mistura com o Plasma e a saliva que caem da sua boca tocando o chão, seu calor distorce o ar enquanto o tempo é congelado e a temperatura não para de subir.

Você pode desferir até 3 golpes no mesmo e no alvo. O tempo parou, o seu cérebro fica confuso tentando assimilar a inércia do tempo pelo Plasma, você recebe a condição “Letargia”.

À FLOR DA PELE - 1º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Pessoal.
Ação: Completa.
Conjuração: Combate.
Estresse: +2.

Para você usar essa alteração, você precisa estar com metade da vida.

Você sente o seu sangue escorrer sob a sua pele, a essência do Plasma, te induz a alterar com a sede de destruir aqueles que te machucaram, o sangue da sua pele começa a flutuar e queimar, criando uma nuvem de vapor vermelho, que entra no seu corpo através dos seus poros, como um suor invertido, a sua massa corporal aumenta consideravelmente, os músculos ficam rígidos, aumentando a sua FOR em +3, Luta em +2 e seu dano em +3 pontos até o fim do combate.

Após o efeito passar, o seu corpo volta ao normal, não tem mais espaço para tanto Sangue Pressurizado dentro dele, por isso, várias fissuras se abrem na sua pele, vazando litros de sangue quente no chão, a dor do calor e das lacerações é indescritível, você toma 3d6 de dano. **Você pode reduzir o dano pela metade com um teste de Alterar + MEN ≥ 15, cauterizando as feridas com o sangue pressurizado.**

LABAREDAS INFLAMADAS - 1º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: 32 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: instantânea.
Estresse: +2.

A arrogância é base para destruir aquilo que está abaixo de você, ao senti-la, você se concentra no espaço a sua volta, para alterar a propriedade da matéria que preenche o solo, várias partículas quentes flutuam ao redor do alvo, e rapidamente elas explodem em chamas, causando 1d4 dano, deixando o alvo em Chamas.

Além disso, se o alvo tiver olhos ele fica com o efeito “Ofuscado” por 4 rodadas por conta das luzes piscantes, o alvo recebe desvantagem em ataques a distâncias.

APREÇO - 1º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Toque.
Ação: Completa.
Conjuração: 3 rodadas
Estresse: +2.

Essa alteração não funciona em aliados que estejam em conflito emocional negativo com você.

Quando um aliado é ferido e a única coisa que você pode fazer é zelar a vida dele com o seu amor, o ar se retorce gerando uma barreira de calor que cobre vocês dois, qualquer um que tentar atravessar a barreira recebe 2d6 de dano de Plasma, a barreira gera uma sensação de aconchego, fechando suas feridas lentamente com o calor suave, curando 3d6 de vida dividido por 1d4 rodadas.

Se importar com alguém pode exigir mais de você do que a pessoa, enquanto você estiver na barreira você sente a sua pele queimando e se recuperando se torturando até a distorção acabar. Ao fim da alteração, a sua pele fica extremamente sensível e você recebe a condição "Fragilizado".

ECO SANGUÍNEO - 2º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Raio de 1 metro.
Ação: Completa.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

É necessário ter sangue em cena.

As suas memórias embaralham, ficando difícil de entender o que está acontecendo na sua cabeça, o fluxo te perturba violentamente com memórias de milhões de pessoas completamente injustiçadas com sede vingança, você sente a dor delas e o mundo precisa sangrar, o sangue ao seu redor começa a flutuar como se gravidade estivesse invertida, caindo para cima, enquanto ele evapora formando uma nuvem vermelha que cobre as cabeças de todos ao seu alcance, todos começam a serem manchado com sangue quente no corpo, aliados cauterizam 4d4 enquanto os inimigos recebem 4d6 de dano de Plasma.

Ao final da alteração, você sente uma agitação absurda se instalar na sua mente, pronta para explodir, você tem duas opções, liberar um grito que ecoa, causando 3d4 de dano Sonoro em todos a sua volta incluindo aliados, os afetados podem reduzir metade do dano com um teste de Resiliência + CON, ou você pode bloquear os impulsos, deixando os ecos se perderem na sua mente, dilacerando a sua carne com os sons internos, recebendo 2d8 de dano de Plasma.

DESCONTROLE - 2º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: 5 rodadas.
Estresse: +3.

Veias de Plasma concentram-se na região da sua mandíbula e nas mãos, gerando massa calcificada nos seus dentes e unhas, aumentando os seus tamanhos e afiações, além de encharcá-los com Plasma por 5 rodadas e você pode usar dois tipos diferentes de ataques.

Arranhão: as suas mãos ficam com grandes unhas, capazes de destruírem até mesmo estruturas de ferro, os seus ataques causam 3d6+2 de dano de Perfurante.

Mordida: a sua mordida pesada quebra armadura causando 3d8 de dano de Plasma, o Plasma corrói tudo, diminuindo 10 pontos da defesa física do alvo. Se o ataque for bem sucedido, sua mandíbula volta ao normal. Mesmo com o fim da alteração, os dentes nunca perdem seu aspecto pontiagudo.

No fim da alteração, você vai receber o efeito, Besta Faminta, você precisa se alimentar o mais rápido possível, passar 3 cenas sem se alimentar com algo, faz você ficar agressivo. Para não atacar um aliado, você precisa fazer um teste de Psicologia + CON ≥ 12 , se passar você não ataca ninguém, mas seu estresse aumenta em +1d6.

CÓLERA TEMPORAL - 2º Grau

Distorção: Temporal.
Alcance: Raio de 5 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: Constante.
Estresse: +3.

É necessário estar sob o efeito de MANCHAR para alterar.

Dominado por sentimentos intensos, o seu corpo é sobrecarregado. Você expele seu sangue quente para fora do seu corpo, o sangue queima no ar gerando um manto de areia vermelha que rodeia o seu corpo, criando uma aura de atrito que esquentam em temperaturas altíssimas, disparos contra você são carbonizados instantaneamente, deixando você imune a ataques a distância. Se o seu cérebro detectar qualquer chance de ferimento, o tempo se retorce desacelerando, a sua Defesa é dobrada por 3 rodadas e todo o ataque que você esquivar, você pode contra-atacar.

Quando a alteração acabar, a sua mente é punida por brincar com o tempo, toda a sua forma começa a se despedaçar em areia carmesim, caindo como uma cachoeira no chão, voltando a densidade normal após 1d4 rodadas, você pode ressurgir antes da hora, mas receberá a condição "Fluxo Sensível".

TORMENTO DOMADO - 2º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Toque.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

Essa alteração só pode ser usada se o choque sináptico não for causado pela essência do Plasma

Quando um aliado entra em estado de choque sináptico, você pode subjugar aquela loucura com a intensidade dos seus sentimentos, esses sentimentos são compartilhados com a sua mente e a do seu aliado, de repente uma troca de sangue começa, o seu aliado irá sangrar pelos olhos enquanto você absorve as lágrimas vermelhas. Você recebe a quantidade de Nível de Estresse que o seu aliado recebeu antes do choque, além disso, o Nível de Estresse do seu aliado é reduzido até a metade do total.

Ao receber essa carga, o seu corpo entra em colapso, você desmaia por 1 turno, enquanto uma aura de calor começará a queimar tudo à sua volta e as chamas do Plasma, criando um incêndio.

FOGO AMORFO - 2º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Pessoal.
Ação: Completa.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

Essa alteração só pode ser usada se o você estiver próximo ou receber dano de chamas.

Assim que a sua pele entra em contato com o fogo natural, a voracidade das chamas domina o seu ser, você começa a absorver a chamas através da pele, extinguindo-a, todo o fogo absorvido se torna sangue pressurizado aumentando o tamanho do seu corpo. A sua quantidade de PV aumenta em +10 para cada decimal de vida que você possui, além disso, você fica imune a dano de fogo natural e o dano de plasma é reduzido pela metade.

BATISMO DE SANGUE - 2º Grau

Distorção: Temporal.
Alcance: Toque.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

A barbárie do seu coração grita pela violência, para que cada vez mais sangue seja derramado no solo, fazendo a morte ser algo alegórico apenas para o seu prazer ocular, a sua mente viaja no tempo, entrando na pele de milhares de assassinos ao mesmo, sentindo na pele a vontade de matança que eles sentiram na sua primeira vítima, quando a sua mente voltar ao presente, o seus olhos choram sangue pressurizado e a sua única ambição é a de derramar sangue. Enquanto você estiver sobre o efeito de Batismo de Sangue, você recebe +4d6 de Dano de Plasma adicional e um ataque adicional, todas as suas defesas e resistências são reduzidas pela metade..

SACRIFÍCIO E AFETO - 3º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: 10 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +4.

Essa alteração só pode ser usada quando um aliado estiver lutando pela vida.

Você pode canalizar uma energia intensa em um aliado ou em você mesmo e distribuir ela em um alguém que esteja lutando pela vida, removendo o status negativo.

Sacrifício: o primeiro corpo vai se destruir, sangrando por todos os lados, abrindo fissuras na sua pele, sendo dilacerado de dentro para fora cauterizando e reabrindo feridas a todo momento, enquanto ele estiver em angústia, ele recebe 3d8 de dano no pontos de vida e +2d6 de Estresse.

Afeto: o segundo corpo, vai sentir seus sangramentos pararem e suas feridas se fecharem com uma sensação quente e confortável, ele vai liberar um vapor leve ao seu redor que vai deixá-lo intangível por 3 rodadas e vai ganhar 1d6 de cura por rodadas até acabar o efeito.

VONTADE SÁDICA - 3º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +4.

É necessário ter causado dano nesse combate.

Com uma mísera gota de sangue, você sente o poder de imaginação do que o sadismo causa na mente humana, seus pensamentos são alimentado com a violência enquanto o cérebro é aquecido, as linhas da realidades que prendem a genética são quebradas, uma calcificação agressiva começa a se formar na lateral do seu braço desenvolvendo grandes lâminas ósseas, o sangue pressurizado desce nos fios tornando elas extremamente quentes, com duração de 3 rodadas e dois ataques por rodada, as lâminas causam 4d8 de dano.

Deixar o sadismo invadir a sua mente, é perigoso, ao finalizar a alteração, você tem a chance de contrair alguma doença psicológica atrelada ao Plasma por 1 sessão, caso falhe no teste de Psicología + MEN DT 12~21.

GAIOLA COAGULADA - 3º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: 10 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +4.

Você toca o solo bombeando o plasma, e de repente, fissuras da Plasma avançam no alvo e fazem um círculo ao seu redor, então uma gaiola de cristais de sangue pressurizado se erguem ao redor dele, impedindo ele de se mover. Você pode fundir a gaiola de cristal com o corpo do alvo, paralisando ele por 1d4 turnos e causando 2d6 de dano de Plasma.

Enquanto o alvo estiver preso, o arredor da gaiola desenvolverá fendas que expõem grandes quantidades de areia carmesim fervente, a areia começa com 10 metros e avança 5 metros para cada turno passado, causando 3d8 de dano a todos os alvos que conseguir alcançar, aliados pegos pela areia, recebem uma armadura de vidro com 3d8 de pontos de proteção, que se quebra no primeiro acerto.

GAIOLA COAGULADA - 3º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: 20 metros + raio de 5 metros .
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +4.

Você coloca a sua mãos no chão, cristalizando elas ao contato com o solo, gerando um caminho de vinhas vermelhas cintilantes que avança ao local que a sua mente desejar, quando alcançar a região, estacas cristalinas de vidro vermelho se formam o saltam do chão, causando 6d8 de dano de Plasma em quem estiver abaixo, o cortes feitos pelas estacas que atingiram os alvos absorvem o sangue derramado, curando você em +1d6. Caso as estacas não acertem o alvo, você pode fazer mais um teste de alteração adicional, e implodir os cristais de dentro para fora, gerando uma explosão de fogo na região, causando 8d6 de dano Explosivo.

ARMADURA DE VIDRO - 3º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +4.

Erguendo o pé, você desfere um pisão no solo, causando um tremor agressivo na região, abrindo fissuras de vapor quente a sua volta, expelindo areia vermelha de dentro das aberturas, a areia sobe pelo seu corpo, criando uma fina camada cristais vermelhos. Você reduz todo o dano físico e de plasma igual a metade do seu Estresse máximo por 1d4 turno, além disso, todos os golpes corpo a corpo desferido em você, podem ser contra atacados com a armadura, você recebe +10 nos testes de luta, e causa 3d6 de dano Explosivo todas as vezes que você for alvejado.

MANTRA DA IRA - 3º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Pessoal.
Ação: Movimento.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +4.

Executando apenas uma dobra na realidade, um som estrondoso de vidro se partindo ecoa no ar, atrás de você são geradas 5 fatias triangulares de cristais avermelhados, e após uma rodada, os cristais se estilhaçam, revelando 5 mãos espectrais de puro plasma que circulam em torno do seu corpo junto com um manto de areia vermelha que se aquece enquanto gira. Os membros espectrais copiam tudo o que você porta em mãos, como espadas, soqueiras, armas de fogo e entre outros itens de combate. Você recebe +5 para adicionar a sua quantidade de dados de dano, então, caso tenha 2d6 de dano, agora você possui 7d6 para jogar.

O Lume

Sendo o resultado da percepção humana quando é transformada pelo fluxo, o Lume usa os sentimentos de desejo, vontade, ambição, obsessão e seus semelhantes para criar distúrbios visuais que confundem qualquer um que se oriente pelo espaço, podendo transformar corpos ou formas, criando distorções nas regras de luz, transformando a percepção do cérebro. Por ser uma essência serena, o Lume não tem uma manifestação concreta na realidade, mas a sua materialização pode ser visualizada através de luzes brilhantes, causando alucinações, por conta da sua capacidade de mudar a percepção, os brilhos podem causar dependência visual na maioria daqueles que entram em contato com ela.

BRILHO PULSANTE - 1º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Pessoal.
Ação: Reação.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +2.

Ao ser alvejado os sentimentos da vontade borbulham no seu corpo, você distorce a luz do espaço, distorcendo a quantidade de matéria presente no seu corpo transformando-o em fótons por completo, reduzindo a sua massa, você desaparece por alguns segundos com um pulso luminoso, sendo impossível de ser alvejado, o pulso te retorna logo em seguida, trazendo o seu corpo de volta a luz e a massa original.

OFUSCAR MENTE - 1º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: 32 metros.
Ação: Padrão.
Estresse: +2.

Os sentimentos iluminados da sua mente vão de encontro com aos de mente vazia querendo mostrar-los a sua luz, um feixe de luz sai da sua testa e vai em direção ao alvo em alta velocidade, entrando através dos olhos causando múltiplas visões no alvo, fazendo-o sofrer do efeito de Confusão por 2 rodadas, misturando os vultos daqueles presentes no local, ficando com desvantagem em todas as rolagens de combate e todas as falhas são consideradas desastres.

FALHA VISUAL - 1º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: 3 rodadas.
Estresse: +2.

Você sente o desejo caminhando pelas suas mãos enquanto você distorce a luz para agradar a sua mente. Você aponta para um aliado e distorce a luz de origem à volta dele, deturpando sua forma fazendo ela se mover de maneira inconsistente e rapidamente como um chiado de televisão, ficando extremamente difícil de entender a onde o alvo realmente está. O aliado recebe +8 pontos de Defesa por 3 rodadas.

LUZ CONDENSADA - 1º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: 3 rodadas.
Estresse: +2.

Durante um turno, você se concentra, focando os sentimentos a cobiça para um ponto sólido brilhante na sua mão, que é extremamente sensível à matéria, ela escapa da sua mão e começa a rodear o seu corpo na velocidade da luz, criando um bambolê luminoso. O próximo ataque corpo a corpo físico contra você é reduzido em 1d12. A luz se move e quando é atingida, o ponto explode em uma luz intensa que se divide em feixes cobrindo os seus ferimentos gerando um espelho luminoso sob eles, causando “Cegueira” no alvo.

VISTA DO SONHAR - 1º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: 10 metros em 180 graus.
Ação: Padrão.
Conjuração: 1 rodada.
Estresse: +2.

A sua mente se enche de sonhos, prontos para mudar a realidade com o impacto de uma bomba cintilante cheia de vontade, os seus olhos acumulam uma energia luminosa de cor violeta com tons claros de branco, após uma rodada, os seus olhos expõem uma grande carga de fótons um raio de 180 graus em 10 metros, atordoando por 1 rodada todos dentro do cone de 90 graus e fora dos 90 eles ficam recebem “Cegueira”.

ESPELHO SOLAR - 1º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: 10 por 4 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: 3 rodadas.
Estresse: +2.

Seu coração se enche de determinação, liberando um corredor de luz por alguns instantes na sua frente, todos os aliados na frente começam a refletir uma luz fraca em seus corpos como um espelho, recebendo um escudo de 1d8 de dano que vai protegê-los de danos físicos por 3 rodadas. Cada rodada o escudo reinicia para o valor inicial.

SUMIR MATÉRIA - 2º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Toque.
Ação: Padrão.
Conjuração: Concentrada.
Estresse: +3.

Na sua mente há um único desejo, o de não ser visto. Você pode tocar um alvo, objeto ou você mesmo, fazendo sua luz deixar de existir por tempo indeterminado, ficando invisível. Você também recebe +3 em Furtividade.

AMIGO DE PATAS - 2º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: 8 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: 3 rodadas.
Estresse: +3.

Você gera um animal pequeno e inofensivo cheio de desejos e ambições, ele vai vagar pelo local distraindo os inimigos, correndo ao redor deles e atrapalhando ações alheias, você não tem controle sob o animal, mas ele prioriza o inimigo que tentarem te atacar ou atacá-lo, a animal dura por 3 rodadas.

Existem 4 efeitos que o pequeno animal pode causar no alvo, todos os efeitos duram uma rodada. Cada uma delas custa uma ação de movimento do alterador.

Esconde-esconde: O animal distorce a luz, fazendo a arma do alvo ficar invisível, o animal também fica invisível e pega a arma da mão do alvo e leva ela para longe.

Pega-pegas: em uma grande velocidade, o animal começará a correr por baixo das pernas do alvo, fazendo-o desequilibrar.

Batata quente - o animal solta um espirro de labaredas, deixando o alvo com fogo por todo o corpo, o alvo não será queimado mas causará um breve desespero.

Cirandinha - o animal hipnotiza o alvo, fazendo seu olhar segui-lo incessantemente, então, ele vai começar a girar em torno do alvo deixando ele atordoado.

TRANSFORMAR - 2º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Toque.
Ação: Padrão.
Conjuração: Contínua.
Estresse: +3.

Com suas mãos, você molda o mundo do jeito que você desejar, a sua vontade dobra a luz que dá a forma visual das coisas, mudando completamente um corpo e sua aparência ou até mesmo as cores e formas dos objetos a sua volta. Você só pode transfigurar uma forma de cada vez, além disso, não poderá alterar enquanto essa alteração estiver ativa.

Quando a alteração finalizar, o corpo ou objeto afetado começa a se dividir por um tempo, ficando com a aparência de rachado ou quebrado, criaturas recebem 2d6 de dano temporário, criando fissuras luminosas no corpo durante toda a cena.

DIVIDIR ESPECTROS - 2º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Adaptável.
Ação: Movimento.
Conjuração: 4 rodadas.
Estresse: +3.

Os múltiplos desejos tomam o seu corpo separando diversas personalidades que se tornam autônomas na sua mente, a bagunça cerebral faz você dividir as cores do seu corpo gerando clones idênticos e monocromáticos, todos tem um único objetivo, alcançar o desejo momentâneo que o alternador tem naquele momento, sendo controlados por 4 rodadas. Podendo se dividir em até 4 clones, eles não podem fazer a mesma ação, além disso, eles se desmancham com qualquer dano. Para cada clone, você deve dividir o seu sangue de maneira igual, a sua vida máxima é dividida igualmente para todos, para recuperar essa vida, o clone não pode ser morto ou você pode absorver ele de volta.

Clone do desejo (Branco): esse é o clone de origem, pode fazer todas essas ações como um personagem comum.

Clone da ambição (Verde): só pode executar ações padrões.

Clone do ânimo (Vermelho): só pode executar ações de movimento.

Clone de esperança (Azul): só pode executar ações livres ou realizar ações padrões não agressivas.

Você pode trocar de lugar com esse clone a hora que você quiser, para isso, basta fazer o teste de alteração como uma ação livre, além disso, quando você for alvejado poderá escolher se transferir para outro clone instantaneamente, mas perderá aquele clone.

Assim que o tempo de controle dos clones acabar, os clones vão tomar consciência, se tornando NPCs que o mestre vai controlar, para poder absorvê-los você precisará tocá-los, caso algum clone se afaste, ele se desfaz e você não recupera a vida perdida.

VÓRTEX VISUAL - 2º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Toque.
Ação: Constante.
Conjuração: Canalização.
Estresse: +3.

Ninguém que queira impedir você de chegar ao seu desejo deve entrar no seu caminho, caso contrário haverá consequências. Ao chegar próximo do alvo, você se tornará uma luz forte que como um vórtex luminoso, gira em torno do alvo na velocidade da luz, criando uma barreira isolada no alvo. A luz interna é completamente moldável, e você pode mostrar o que você quiser ao alvo, enquanto você começa a queimar a pele dele, quando o vortex estiver ativo, o alvo recebe 3d6 de dano de Lume, você pode acabar com a alteração antes das rodadas totais.

Enquanto você girar a sua pele irá queimar por conta da velocidade absurda, recebendo 2d6 de dano + 2d8 de dano de estresse por rodada.

VISLUMBRE - 2º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Toque.
Ação: Reação.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

Quando você recebe um ataque, como uma tentativa de proteção, um sentimento de esperança preenche toda a sua pele, lançando um clarão como uma explosão do seu corpo. Todos os aliados à sua volta, veem a melhor memória que poderiam ter, acalmando a mente deles, causando calma, diminuindo o Nível de Estresse deles em 3d6. Inimigos que estiverem presentes, são queimados pela luz intensa, recebendo 2d8 de dano de Lume.

VELOCISTA RELUZENTE - 2º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: 20 metros.
Ação: Movimento.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

A sua ambição brilha novamente, querendo alcançar rapidamente a recompensa final. Você distorce a velocidade da luz no espaço atrelado ao seu corpo, se deslocando extremamente rápido para pontos específicos, como um clarão

FISSÃO OCULAR - 3º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: 32 metros.
Ação: Constante.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +4.

A vontade invade o seu ser, os seus olhos lotados de desejo que começam a brilhar, e instantaneamente uma explosão extremamente forte de luz é disparada deles, atingindo o alvejado criando um estrago radioativo. Um raio é disparado do seus olhos causando 4d8 de dano de Lume no alvo por turno, aumentando o seu NE a cada dano causado. Ele não pode ser desviada, apenas defendida por coberturas.

FADIGA LUMINOSA - 3º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Raio de 10 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +4.

Essa alteração só atinge animais comuns e humanos.

Da sua mente você libera uma forte onda de luz violeta no solo que viaja e ilumina tudo em um raio de 10 metros, a luz tem um efeito muito singular no cérebro humano reduzindo sua capacidade de visualização causando tontura que desencadeia o cansaço, adormecendo levemente os alvejados. Inimigos que visualizam a luz suave podem fazer um teste de Resiliência + MEN, caso resistam, eles terão suas defesas e esquivas reduzidas em -20 por uma rodada, e não poderão executar nenhuma alteração, proteção surreais são instantaneamente desabilitadas, se falharem os alvo desmaiam em sono por 3 rodadas.

CLARÃO DILACERANTE - 3º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: 5 metros.
Ação: Ação livre.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +4.

Os desejos mais fortes do seu corpo se concentram em um feixe de luz canalizado na ponta dos seus dedos, você corta o ar com um brilho acentuado e uma luz sólida se propaga no ar em alta velocidade, causando 5d8 de dano de Lume e Cortante.

AURORA CORRUPTIVA - 3º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Raio de 15 metros.
Ação: Constante.
Conjuração: Canalização.
Estresse: +4.

Todos os sentimentos que te motivam se expandem através do seu tórax que vão convertendo em luzes verticais, semelhantes a uma aurora boreal mas com apenas uma cor. Todos os inimigos em um raio de 15 metros acabam tendo os seus corpos destruídos por níveis elevados de radiação, causando 1d12 de dano de Lume por cada turno da rodada.

IMAGEM DO TEMPO - 3º Grau

Distorção: Temporal.
Alcance: Indeterminado.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: N/A.

Prever os caminhos é essencial para atingir os seus objetivos, com o coração cheio de ambição, um feixe de luz sai das suas mãos e transpassa o corpo do múltiplo alvo em instantes, um espectro visível apenas por aliados é formado fazendo movimento à frente deles, antes mesmo das ações dos inimigos, causando previsões visuais dos seus próximos passos. Todos os aliados ao seu redor recebem +5 de Defesa por 3 rodadas.

Enquanto os seus aliados estiverem sob o efeito da alteração, sua percepção visual desacelera no tempo, vendo todos à sua volta se moverem lentamente, ficando neste estado equivalente a 1d6 dias, e aumentando o seu Nível de Estresse em 2d6 por cada dia.

IMAGEM INEXISTENTE - 3º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: Canalização.
Estresse: +4.

O prazer se alastra pela pele, criando um vácuo de imagem no seu corpo, deixando ele transparente garantindo +25 de esquiva por 4 rodadas, se canalizar por um turno, você é capaz de deixar seu corpo inteiramente intangível por 4 rodadas, impossibilitando qualquer chance de ser alvejado e atingido. Atacar um inimigo durante o efeito garante acerto crítico e desfaz a alteração.

O Fágo

Como uma inundação de sentimentos negativos, como tristeza, solidão, vazio, vulnerabilidade e seus semelhantes. O Fágo é resultado de quem quer preencher o vazio do mundo, para criar o aconchego necessário para o seu refúgio, tudo que o Fágo toca, será replicado nas profundezas dessa essência emocional, uma região individual de cada alterador que leva todos os seus sofrimentos por água abaixo.

Refúgios podem se manifestar de maneiras diferentes de acordo com a mente de cada indivíduo que foi afetado pelo fágo.

O REFÚGIO - 1º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Toque.
Ação: Movimento.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +2.

Sempre que o seu corpo fica sob o efeito da Doença de Fágo, O Refúgio se torna acessível.

Quando você quiser, você pode acessar o refúgio, um reflexo da realidade criada pelo seu fluxo. Esse mundo é idêntico à realidade principal, só que é dominado por luz azulada que ilumina o ar e as coisas, é possível enxergar também uma distorção em todos os lugares, uma luz que se assemelha a reflexos de luz na água. Durante o combate, você pode ir e vir no Refúgio, enquanto estiver dentro dele, ganha o dobro de mobilidade. Você pode atacar alvos saindo do Refúgio, mas perde 10 pontos de acerto na rolagem.

SEMPRE ADOECIDO - 1º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Pessoal.
Ação: Livre.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: N/A

A forte sensação de angústia dá sentido à dor da sua mente fazendo o seu corpo se sobrecarregar com os seus próprios pensamentos de auto sabotagem. Caso tenha 5 pontos de NE, você pode devorá-los, adquirindo o efeito Doença de Fágo até o fim da cena, ficando com uma textura azul aquosa refletida na pele. Durante todo o começo de cada rodada, você vai reduzir 1 ponto de NE, enquanto estiver sob o efeito de Doença de Fágo.

A doença é perdida após receber dano surreal de qualquer essência que seja Fágo.

CULPA LÍQUIDA - 1º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: 10 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +2.

Sempre que um aliado for alvejado, recebendo dano ou não, você acumula +1 carga de Culpa, podendo acumular até 5. Ao atingir o máximo de cargas possíveis, você despertará uma forte energia que muda sua composição corporal, o seu corpo se desmancha, transformando-se em uma poça de Fágo vivo, que vai atrás daqueles que te enchem de culpa, você emerge do chão, agarrando o alvo, para resistir ele deverá fazer um teste de Atletismo + FOR caso ele perca, ele afoga, tomando -1 para cada 5 pontos na sua perícia de alteração, caso os pontos de CON do alvo cheguem a zero, ele morre afogado.

Se você estiver sob o efeito da Doença de Fágo, você causa +2 pontos na CON do alvo.

EMPATIA FORÇADA - 1º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: 10 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +2.

A sensibilidade não é o fator principal de muitos, mas a tristeza mostrará o contrário. Um chicote de Fágo se levanta na direção do alvo, molhando ele, com uma explosão de água na cabeça, o líquido se infiltra no atacante e se espalha por todo o corpo, vinculando vocês até a morte. Agora todo o dano que você receber é repassado para ele também, causando-lhe 1d4 de dano de Fágo. Apenas um alvo pode ser vinculado por vez.

Assim que o alvo morre, todo o sangue esvaído de seu corpo, vem como água corrente em sua direção, subindo pela sua pele, fechando as suas feridas e as deixando com tons azulados em volta das feridas, curando 2d6 de cura temporária, ao finalizar a cena essa cura desaparece.

CORAÇÃO AMARGO - 1º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +2.

A energia do amargor e da insatisfação apodrecem seu coração, você toca na sua pele enquanto o seu corpo gera escamas rígidas azuis sobre ela, como um sistema de defesa, criando uma armadura sobre o seu corpo, dando +5 de Defesa Física até o fim da cena.

VÍNCULO DE APOIO - 1º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Toque.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +2.

Ao tocar em um aliado, suas veias sanguíneas entram como agulhas no corpo dele e se fundem, seu organismo junta-se ao organismo do seu colega por 4 turnos, agora o dano que ele receberá será mitigado em 3 e será enviado para você. Ao final do efeito, os seus organismos irão se separar e a cada 5 de dano que você tenha mitigado irá se converter em +1d4 de pontos cura, regenerando o seu corpo. Você pode cancelar essa Alteração a qualquer momento.

SOLIDÃO COMPARTILHADA - 2º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: 10 metros.
Ação: Movimento.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

Você só pode usar essa alteração caso esteja sob o efeito de Doença de Fágo, além disso, o alvo obrigatoriamente precisa estar a 10 metros de distância de você. Além disso, só podem ser usadas em criaturas menores.

A solidão é boa demais para ser sentida apenas por uma pessoa, então, a empatia toma conta do seu corpo, girando o mundo de ponta cabeça, levando você e mais um inimigo para O Refúgio, com apenas um estalar de dedos. O alvo vê o mundo girar em horizontal, entrando no seu Refúgio, enquanto tiver outra pessoa no local, a sua mobilidade é reduzida para 3 e é em +2 aumentada a cada rodada, além de receber duas alterações únicas que não precisam de testes.

INFILTRAR: você ergue a mão e consegue sentir a pele do alvo na ponta do seus dedos, enquanto você se movimentar poderá usar uma ação padrão para apodrecer a pele do alvo, causando 1d6 de dano de Fágo.

PIEIDADE: ao chegar perto do alvo, você pode usar uma ação completa para acabar com o sofrimento da vítima, abraçando ele e transformando em Fágo puro, matando-o.

O alvo levado ao Refúgio, deve fazer testes de ataques para romper o solo translúcido, para abrir uma passagem de volta à superfície, escapando das garras do alterador.

Essa alteração possui 5 pontos em consistência para cada ponto em na perícia de Alteração + MEN.

DOR NECESSÁRIA - 2º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

Do seu corpo emergem três orbes de fâgo que flutuam à sua volta. Sempre que o sangue do seu corpo for derramado, um dos orbes irá absorvê-lo no mesmo instante. Tendo 3 orbes preenchidos, eles se juntam dando origem a uma esfera de sangue, a mesma, irá de encontro com seu corpo, dando 2d8+3 de cura. Essa alteração é de alta pressão, qualquer alteração ativa no seu corpo naquele momento, será anulado por ela.

PESO DO SOFRIMENTO - 2º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

Gerando energia instável sobre seu corpo, seus braços são preenchidos por um líquido azul fluorescente, que pode ser visto em movimento por debaixo da sua pele. Você receberá +5 de Bloqueio, e sempre que executar um bloqueio bem sucedido, o seu corpo irá absorver o dano, postergando-o até o final da batalha. Para cada ataque bloqueado, você ganha 1 carga energética, podendo liberar a energia a quando tiver 3 cargas em posse, causando um enorme abalo à sua volta e derrubando todos em uma área de 5 metros, para cada inimigo atingido, 5 pontos de dano postergado é reduzido.

MELANCOLIA ETERNA - 2º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

Quando você receber dano físico ou dano surreal 3 vezes seguidas no mesmo combate, o seu corpo gera uma pressurização no último inimigo que te alvejou, trancando sua passagem de fluxo, impedindo-o de alterar e se defender por 1d4 rodadas. Após pressurizar o seu inimigo, você pode remover um efeito negativo presente no seu organismo.

VULNERABILIDADE - 2º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

Seu corpo se desfaz em líquido de Fâgo, avançando no alvo que você deseja. Ao atravessá-lo, o alvo receberá o status Brecha, agora, todo o dano que o alvejado receber, será acrescentado +1d4 de dano Fatal, reduzindo sua vida máxima, assim que o alvo atingir a vida do dano fatal, ele explode.

AFOGAR MÁGOAS - 2º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: 50 metros.
Ação: Completa.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

A necessidade da melancolia é desejar a inércia ao mundo, você começa a soltar uma cachoeira de lágrimas no chão de maneira intensa alagando todo o local, você diminui o seu estresse em -5 e ganhe +10 de Defesa Surreal, inimigos e aliados têm suas mobilidades reduzidas pela metade, inimigos que são derrubados na água são encharcado pelo Fago, e recebem o efeito Frágil, as defesas gerais do alvo são reduzidas em -2d6 por 2 rodadas.

LUAR ACLAMADO - 3º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Raio de 50 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +4.

Você só pode usar essa alteração caso esteja a noite.

Ao cair da noite você sente uma tristeza melancólica muito forte acompanhada de uma melodia marcante que ecoa na sua mente, essa energia fica guardada até você expor suas dores aos céus, clamando por alívio, ao fazer isso, você libera uma neblina vaporosa e azulada, todos os que inalarem, tem uma nova percepção da lua, que fica imensa no topo de suas cabeças, uma visão assombrosa do satélite natural, um sentimento de impotência toma conta dos inimigos, deixando todos os testes com -2d12 por 1d4 rodadas. Aliados não podem visualizar essa alteração.

VAI FICAR COMIGO - 3º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Toque.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +4.

Enquanto você estiver com o refúgio ativo, você pode segurar o inimigo e levá-lo para baixo, ele pode resistir fazendo um teste de **Atletismo + FOR**, caso tenha sucesso, você deixa ele preso no seu refúgio. Se você deixar ele lá, ele não morrerá, e pode tentar sair de diversas formas e pode te perturbar quando você voltar para o refúgio. Além disso, você pode ouvir os gritos dos seus presos, caso tenha mais de 3 presos, eventualmente você terá que fazer um teste de estresse com o mesmo valor dessa alteração, ouvindo os gritos daqueles que sofrem no refúgio.

REPRESÁLIA - 3º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +4.

Gera uma área com uma influência muito forte do Fágo, impedindo um dos três tipos de distorção de ser executado até o fim da cena. Apenas válido para alterações feitas por alteradores inimigos.

SOLITUDE HÍDRICA - 3º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +4.

A tristeza invade o seu coração, deixando ele frio e congelado, e a sensação de solidão profunda é pior do que nunca. Todos os seus aliados desaparecem para você, você não os vê e de maneira alguma, podendo enxergar apenas inimigos. O seu peito é partido ao meio, liberando uma cascata de Fágo, produzindo pequenas correntezas que vagam em busca dos seus inimigos, ao atingi-los, o Fágo cobre o seu corpo rapidamente, reduzindo sua defesa a zero. Para manter o efeito você deve continuar se concentrando nisso, mas a calma e o silêncio absurdo dentro do Fágo, perturbam os seus pensamentos.

VALE PROFUNDO - 3º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: N/A.

Suas mãos vão em direção ao solo, substituindo o piso por Fágo azul cristalino, gerando espelhos hídricos que refletem as suas inseguranças. Milhares de versões do seu passado aparecem como reflexos na água, você separa um passado específico e recente para aguardar seu fluxo, o próximo dano fatal que você receber, o seu corpo desmanchará em água, reaparecendo do seu próprio reflexo. Após garantir a sua sobrevivência, o seu corpo se recusa a entender, até o fim do combate você fica apenas com 8 de Nível de Estresse máximo.

PESAR DO REPLICANTE - 3º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +4.

Você abre a sua mão e uma grande quantidade de Fágo líquido começa a vazar da sua palma, ao tocar no chão, uma forma sai da água, criando uma cópia de alguma aberração de até segundo grau que você tenha encontrado e derrotado, todos os seus status e valores são replicados, mas esses valores reduzidos pela metade, menos os valores em atributos e perícias. A criatura dura enquanto ela estiver com pontos de vida.

A criatura é incontrolável caso você não a domine, para controlar a criatura você deve gastar a sua ação de movimento e no lugar disso, você terá controle total de todas as ações daquela aberração. Além disso, você pode anular a alteração gerando pressão interna que implode a aberração, gerando uma onda de Fágo em volta dela, alvos atingidos ficam fragilizados por um manto azul de Fágo, todas as resistências deles são anuladas por 1d4 rodadas.

O Praxx

Caminhando pelas correntes elétricas, a essência caótica não consegue parar no mesmo lugar porque tem fome de movimento, podendo distorcer as leis de tempo e espaço, criando colapsos no mundo. Em manifestação, o Praxx, precisa de humanos para se manter, sem um corpo essa essência se perder no plano material, é comum ver humanos de olhos brancos com pupilas com um forte amarelado enquanto os seus corpos estão energizados, além de apresentar campos elétricos como raios em seus entornos, na presença de humanos energizados é comum ver estática e mal funcionamento na grande maioria dos aparelhos além dos seus pensamentos ficarem embaralhados e confusos, como se estivessem vivendo momentos diferentes ao mesmo tempo, o pior de tudo, é que você também é capaz de sentir o tormento pairar no ar.

Sobrecarga: ao iniciar uma alteração de Praxx, você pode absorver a energia de qualquer objeto que armazena eletricidade, após usar ou acabar o efeito daquela alteração, na próxima alteração você recebe o status de sobrecarga e ganha acesso ao bônus daquela alteração. (Para usar essa habilidade você precisa pelo menos ter uma alteração de Praxx no seu código genético.)

TRAVA ESTATICA - 1º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: 10 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +2.

Você lança um lampejo elétrico nos mecanismos do objeto alvejado, bloqueando o seu funcionamento, alavanca, botões, celular, câmeras, armas, e todo o tipo de tecnologia ou mecanismo fica travado ou inativo até você liberar a alteração, para manter um aparelho inativo ou travado, você precisa doar um pouco da sua mente se concentrando em manter a alteração ativa, por isso não poderá executar nenhuma alteração.

Sobrecarga: você pode usar essa alteração em até 3 objetos de uma vez, além disso, você criar armadilhas nos objetos, pessoas que ativarem objeto, recebem um leve curto, ficando atordoadas, você também recebe um aviso sonoro na sua mente quando a armadilha é ativada.

INVADIR TELAS - 1º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +2.

Você canaliza o seu fluxo para fora do seu corpo, se transformando em energia pura, ao usar esta alteração, você pode entrar em circuitos e visualizar coisas através de suas telas, o seu corpo fica inativo até você voltar para ele.

Sobrecarga: enquanto você estiver dentro do aparelho você pode se sobrecarregar destruindo ele e voltando ao seu corpo. Ou você pode viajar entre os aparelhos, se materializando na saída da tela do mesmo.

META-AURICULAR - 1º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: 28 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +2.

A sua mente se torna capacitada além do comum, você começa a captar sons que antes o seu cérebro não seria capaz de absorver, podendo ouvir sussurros e conversas de muito longe, além disso, você também pode ouvir frequências de rádios, comunicadores e qualquer outro aparelho que use frequência.

Sobrecarga: se você olhar fixamente para uma pessoa, você pode invadir a sua mente de maneira sutil podendo ouvir os seus pensamentos por um curto período de tempo, o tempo é determinado pelo mestre de acordo com as circunstâncias.

INVERSÃO TEMPORAL - 1º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +2.

Você muda como o tempo espaço funciona por um breve segundo. Você troca de lugar com qualquer alvo mediano no alcance de 8 metros de distância, colocando ele no seu lugar e travando vocês dois no tempo por 1d4 turnos. Para cada rodada que você estiver preso você ficará inalterável e se cura em 1d4.

Sobrecarga: você gera um campo onde o tempo não pode circular, nada nem ninguém consegue mexer ou interagir, mas podem tentar quebrar a alteração, essa pressão temporal tem o DT Equivalente aos seus dados de alteração + MEN.

DINAMISMO - 1º Grau

Distorção: Completa.
Alcance: Pessoal + 15 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +1d6.

A adrenalina é um grande combustível para os músculos, aumentando suas capacidades motoras fazendo o seu corpo deleitar-se com a energia, contraindo cada elétron no ar. Você pode se mover 2 vezes nesta rodada, após gastar suas duas movimentações você pode se lançar em até 15 metros de distância, a sua forma se desfigura no percurso, virando uma massa de energia elétrica que se choca contra a região, criando um forte campo magnético na área, enraizando os atingidos, impedindo que façam ações de movimento.

Sobrecarga: após atingir o local, você pode dobrar o tempo, voltando para o ponto inicial da alteração.

PASSOS ELETRIFICADOS - 1º Grau

Distorção: Especial.
Alcance: Raio de 32 metros.
Ação: Movimento.
Conjuração: 3 rodadas.
Estresse: +2.

A empolgação comanda o seu corpo enquanto o seus pés desfilam no solo e as pernas sem controle trazem o passo que comanda o ritmo do local, pelas próximas 3 rodadas, você só pode fazer ações de movimento, o constante movimento criam um campo elétrico no ambiente em um raio de 32 metros, a energia invade a corpo de todos os aliados expandindo os músculos de suas pernas, aumentando a mobilidade deles em 2d6, na rodada final, você fica completamente energizado liberando uma descarga elétrica em todos que estão presente no local, “Linha tênue” tem o seu estresse reduzido .

Sobrecarga: você se transformar em uma espectro elétrico que avança rapidamente e pode atravessar todos os tipos de corpos orgânicos, inimigos atravessados tem suas defesas físicas reduzidas em 2d6 enquanto você estiver eletrificado, se você atravessar aliados, eles avançam no tempo, dando mais uma oportunidade de ataque e os tiram do efeitos linha tênue, você não pode atravessar o mesmo aliado no mesma alteração.

REPULSAR E ATRAIR - 2º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

Você cria duas aura magnética negativas, um fraca e outra forte, esses pontos podem ser pessoas ou objetos, caso eles estejam próximos um do outro, a aura fraca será repentinamente arremessado para o lado oposto da aura forte, caso ele bata em algo, receberá o dano base de um terreno, que equivalente a 1d6 de dano. O dano desta alteração pode variar de acordo com o tipo de terreno. Você também pode fazer o inverso, ao transformar um dos pontos em positivo, fazendo o alvo ser atraído para o pólo negativo.

Sobrecarga: a pressão de impulso entre os dois alvos fica extremamente intensificada, gerando uma explosão elétrica causando 2d6 de dano de Praxx na área. Caso sejam de pólos diferentes, assim que os alvos entrarem em contato eles criam uma área magnética maior, atraindo um terceiro alvo próximo.

REPULSAR E ATRAIR - 2º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

Você cria duas aura magnética negativas, um fraca e outra forte, esses pontos podem ser pessoas ou objetos, caso eles estejam próximos um do outro, a aura fraca será repentinamente arremessado para o lado oposto da aura forte, caso ele bata em algo, receberá o dano base de um terreno, que equivalente a 1d6 de dano. O dano desta alteração pode variar de acordo com o tipo de terreno. Você também pode fazer o inverso, ao transformar um dos pontos em positivo, fazendo o alvo ser atraído para o pólo negativo.

Sobrecarga: a pressão de impulso entre os dois alvos fica extremamente intensificada, gerando uma explosão elétrica causando 2d6 de dano de Praxx na área. Caso sejam de pólos diferentes, assim que os alvos entrarem em contato eles criam uma área magnética maior, atraindo um terceiro alvo próximo.

CAMPO ELÉTRICO - 2º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: 12 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

Enquanto você luta, a adrenalina corre no seu sangue e centenas de pensamentos involuntários se descontrolam na sua mente. Você libera uma quantidade significativa de energia estática no ar, causando uma instabilidade nas moléculas de ar, você pode alterar tudo o que se propaga pelo ar, mudar a direção de gases, controlar névoa e manipular o alcance dos sons, bem como mudar o barulho de um som ou até a voz de alvo e suas falas.

Sobrecarga: você cria uma bolha de energia com 12 metros de área, desestabilizando as moléculas de ar, nenhum tipo de projétil pode viajar nesta bolha, caso passe algum projétil, o mesmo será puxado imediatamente ao solo.

TROCA POLARIZADA - 2º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Toque.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

Quando a ansiedade toma as rédeas, não existe mais decisão própria, você se concentra em um alvo específico, e pode executar uma translocação, trocando de local com o alvo desejado. Se o alvo for inimigo, ele pode resistir, fazendo um teste de MEN + Fortitude.

Sobrecarga: invés de se translocar até o alvo, você pode trazer ele até você e vice-versa.

TROCA POLARIZADA - 2º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

Sobrecarga: Sobrecarga: você acaba perdendo a massa do seu corpo no tempo e criando sequências de eventos controladas.

Na primeira rodada você se transforma em energia pura, e não poderá interagir, mover-se, atacar ou receber dano de nenhuma fonte, mas você gerará 1d6 carga elétrica.

Na segunda rodada você pode liberar uma onda que viaja em até 5 metros pelo solo reduzindo 3d6 de NE, para cada aliado energizado, você ganha 1d6 Carga Elétrica.

Na terceira rodada você pode lançar um raio que viaja até 5 metros, liberando uma descarga elétrica no solo sem ferir ninguém, diminuindo em 2 o seu NE para cada Carga Elétrica que você gerar, a energia elétrica queima pensamentos ruins, trazendo relaxamento.

TREMULAR - 2º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

Sobrecarga: você acaba perdendo a massa do seu corpo no tempo e criando sequências de eventos controladas.

Na primeira rodada você se transforma em energia pura, e não poderá interagir, mover-se, atacar ou receber dano de nenhuma fonte, mas você gerará 1d6 carga elétrica.

Na segunda rodada você pode liberar uma onda que viaja em até 5 metros pelo solo reduzindo 3d6 de NE, para cada aliado energizado, você ganha 1d6 Carga Elétrica.

Na terceira rodada você pode lançar um raio que viaja até 5 metros, liberando uma descarga elétrica no solo sem ferir ninguém, diminuindo em 2 o seu NE para cada Carga Elétrica que você gerar, a energia elétrica queima pensamentos ruins, trazendo relaxamento.

EVENTOS INCONTROLÁVEIS - 2º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

Chega de calcular os passos, agora está na hora do imprevisível assumir as rédeas, você deixa todas as suas ações ao acaso do fluxo, liberando a ansiedade do seu ser. Você não tem mais chance de acerto pela próximas 4 rodadas, após usar essa alteração, você depende do acerto do caos, para cada dano que você e seus aliados recebem, você ganha +1 próton, uma pequena esfera de raios amarela, cada próton que circular o seu corpo te garante um ponto de acerto do caos, o acerto do caos substitui os dados de acerto, chegando até o limite de 20 pontos, quando você acertar um ataque em um inimigo com o acerto do caos, os seus prótons reduzem pela metade.

TILINTAR- 2º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: 12 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

Você se enche de ansiedade, e avança como um lampejo elétrico no atacante, paralisando ele e o atravessando, ao atravessá-lo, linhas de estática se formam no seu corpo e no corpo da vítima, enquanto você resistir às tentativas de movimento do alvo, você deixa ele paralisado por tempo indeterminado, o alvo deve fazer um teste de FOR + MEN para se libertar do efeito.

Você pode dissipar o efeito do Tilintar antes mesmo do alvo se libertar, puxando as linhas do corpo dele, causando 2d6 de dano de Praxx, se você causar dano no inimigo, o seu corpo se encher de energia, ficando sobrecarregado.

ELÉTRO-SONORO - 3º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: 28 metros
Ação: Padrão.
Conjuração: 4 rodadas.
Estresse: +4.

Você se concentra no passado, principalmente nos seus gritos de desespero que ecoam na sua mente involuntariamente, você altera a realidade, criando uma camada de som separada por 4 rodadas, onde apenas os seus aliados e as pessoas que você sincronizou nesta camada podem se ouvir e comunicar, enquanto essa camada ficar ativa as pessoas ainda podem notar suas bocas e seus corpos demonstrando possíveis sinais sonoros, mas não poderão ouvir nada, a surdez específica só se aplica naqueles que estão fora da camada de sincronia.

Sobrecarga: suas mãos ficam incandescentes com energia de Praxx, quando você estalar os dedos, libera uma onda estática com sons dos mais variados tipos nos ouvidos dos alvos, desmaiando todos os inimigos na área por 2d8 turnos. O alvo precisa fazer um teste de MEN + FORTITUDE, aquele que resistir fica atordoado por 1d4 turnos.

INSTABILIDADE - 3º Grau

Distorção: temporal.
Alcance: pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: instantânea.
Estresse: +4.

A sua mente é invadida por milhões de visões do futuro, os caminhos sem fim são expostos diante de você. O alterador ganha 2 Previsões, quando você prever ataques, o mestre deve fazer as jogadas antecipadas, revelando o valor do dado de pelo menos duas jogadas, essas previsões podem ser feitas em alvos diferentes ou no mesmo alvo, você também pode inverter esses valores das jogadas, dando o valor do dado do alvo 1 para o alvo 2, ou inverter os valores da jogada 1 para a jogada 2 do mesmo alvo, causando uma falha no tempo. Caso seja um ataque crítico, o alternador poderá gastar a Previsão para Contra-Atacar com vantagem.

Sobrecarga: se você estiver com efeito de sobrecarga, você pode prever o seu próximo dado e o seu oponente, e pode fazer a inversão dos valores retirados.

PRESSÁGIO ÓTICO - 3º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: 12 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: instantânea.
Estresse: +4.

Os seus olhos começam a vibrar. O efeito dos olhos dá a capacidade de ver entre as linhas do destino e sua mente capta diversas possibilidades de ações tomadas pelo seu inimigo. Focar em um alvo garante a você 100% de sucesso Esquiva se for alvejado por ele, mas você não pode atacar outro alvo.

Sobrecarga: o seu corpo se transforma em uma massa elétrica, ficando imune a todos os ataques a distância, você compartilha a sua visão com pelo menos 1 aliado e nas próximas 3 rodadas, o aliado pode visualizar as oportunidades precisas de ataque, ficando com 100% de acerto em todas as rolagens de ataque.

TURBILHÃO - 3º Grau

Distorção: Temporal.

Alcance: 8 metros interno/40 metros externos.

Ação: Padrão.

Conjuração: 4 rodadas.

Estresse: +4.

Essa alteração só pode ser usada em combate, caso o alterado tenha um 20 exato no sua chance de acerto.

Sobrecarga: uma ansiedade intensa encharca a sua mente, e rapidamente uma aura eletrizante e incandescente se manifesta ao redor do seu corpo. Ao som dos trovões, o seu corpo começa a puxar toda a energia a sua volta, criando um grande tornado elétrico que gira em torno de você, do lado de fora é possível ver um manto de energia se formando enquanto feixes elétricos são disparados destruindo todo o tipo de estrutura, enquanto do lado de dentro, as pessoas podem acessar um período temporal específico acessando visões precisas do passado vivido por corpos, pessoas, máquinas e aberrações conscientes ou instintivas dentro do efeito da alteração.

Do lado externo da alteração é possível ver o caos, objetos, casas, animais, estruturas que não resistirem, serão puxados ou destruídos, cada feixe do turbilhão atingirá aleatoriamente um alvo possível, causando 10d12 de dano.

RASGA CÉUS - 3º Grau

Distorção: Espacial.

Alcance: Raio de 10 metros.

Ação: Padrão.

Conjuração: Instantânea.

Estresse: +4.

O seu Nível de Estresse precisa estar sob o efeito de Linha Tênuê para usar essa alteração.

A ansiedade domina o seu ser, enquanto os sentimentos na sua cabeça alteram o céu, atraindo a energia absoluta da terra, a eletricidade estrondosa de mil relâmpagos caem sob o seu corpo, enquanto destrói tudo à volta, se você estiver embaixo de um teto, os relâmpagos amarelos destróem tudo em seu caminho para acessar o seu corpo, a eletricidade se espalha a sua volta, causando dano irreversíveis nos alvos atingidos, os raios causam 6d12 de dano de Praxx. Ao final dessa alteração você sai do efeito de linha tênue, reduzindo o seu NE no valor equivalente ao dano causado.

ÁREA DE DISFUNÇÃO - 3º Grau

Distorção: Espacial.

Alcance: 5-20 metros.

Ação: livre.

Conjuração: Ato completo.

Estresse: +4.

O anseio toma conta do seu corpo, gerando um campo de absorção que consome energia elétrica de múltiplas fontes ao mesmo tempo, como lâmpadas, geradores, baterias e objetos eletrônicos. Ao todo são necessários 30 pontos de cargas elétricas absorvidas para atingir a sobrecarga, você pode carregar com 3d6 por turno com uma ação livre. Ao completar essa quantidade, todos os objetos ao seu alcance têm suas cargas elétricas completamente absorvidas pelo seu corpo, que apresentará uma grande quantidade de inquietação como se flutuasse no limiar do tempo e espaço, enquanto você estiver sob o efeito desta alteração nenhum objeto eletrônico dentro do raio de instabilidade poderá ligar novamente, deixando todos completamente inativos até você querer religar. Após consumir a energia necessária, você entra em estado de Hipercarga brilhando em energia e causando 1d6 por turno em um raio de 5 metros, você não lembrará do seu nome, nem do ano que está, muito menos quem você é, você não entende mais nada além dos elétrons, até o fim da cena você não consegue se comunicar nem entender ninguém, mas pode usar todas as alterações de Praxx sem restrições e apenas elas, gastando 1d6 pontos de cargas elétricas para cada uso. Ao final da alteração, você coloca as suas mãos no chão, liberando uma estática que acumulou, criando um extenso campo minado de Praxx, todos os alvos a sua volta precisam fazer um teste de DES + Atletismo, para se movimentar pelo solo sem receber uma descarga elétrica, aqueles que falharem recebem uma forte descarga elétrica, tomando 5d8 de dano. Além disso, você pode voar até 20 metros do chão.

A Ecênia

A essência possessória, Ecênia é o reflexo da arrogância, desdém, aversão, inveja e seus semelhantes, suas alterações são complexas, com a capacidade de reestruturar as funções motoras dos corpos e suas composições biológicas, essa essência acaba sendo perigosa pela sua capacidade hipnótica, podendo causar diversos problemas incapacitantes nos afetados. Para usar toda e qualquer tipo de alteração da Ecênia, é necessário que o alterador tenha total controle da língua e da voz, já que para alterar com essa energia as falas são estritamente necessárias, mas em alguns casos, as emoções do alterador podem ser tão forte ao ponto de apenas expressões simples serem o suficiente para distorcer a realidade.

Palavras de ordem: todas as alterações de Ecênia são comandadas pela voz, cada uma delas se inicia com você proferindo uma palavra que você compreende como sinônimo palavra origem da mesma, embora as palavras soem diferentes em múltiplas línguas suas anatomias perante ao fluxo são as mesmas então mesmo que o alvo não entenda o efeito é o mesmo. Alvos inimigos podem usar as suas ações de reação para tapar os ouvidos e anular os efeitos das alterações.

NÃO MINTA - 1º Grau

Distorção: Genética
Alcance: 24 metros.
Ação: livre.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +2.

Você profere a palavra de ordem contra o alvo, envenenando seus lábios e línguas, os descontrolando para além do seu portador.

Todos os testes envolvendo carisma e fala, como mentir, flertar, intimidar do alvejado, ficam com desvantagem até o fim da cena. O alvo pode fazer um teste de MEN + Integridade para resistir ao efeito, a DT do teste é equivalente a sua MEN + Alteração. Caso ele falhe, o alvo não pode mentir na próxima resposta.

PROPAGAR - 1º Grau

Distorção: Genética
Alcance: 1km.
Ação: livre.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +2.

Você profere a palavra de ordem contra a região, inibindo qualquer sinal de rádio de se propagar no ar, além disso, você pode distorcer sinais de rádio enviando mensagens da sua escolha para qualquer um que consiga captar.

INFERIORIZAR - 1º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: 5 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +2.

A aversão domina o seu coração, nada é digno de estar na sua presença.

Você profere uma palavra de aversão contra um alvo, o alvejado recebe o efeito "Psico Vulnerável" ele entra em estado de choque, ficando sem poder usar reações por 3 rodadas. Para manter o efeito, você precisa continuar lançando palavras que ferem a honra ou a mente do alvo de maneira negativa, alvos insanos não podem ser afetados por essa alteração. O alvo deve fazer um teste de Presença + MEN para sair do efeito.

ABSORVER - 1º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: 5 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +2.

Um sentimento de obsessão toma conta do seu ser, a fim de se completar devorando outras pessoas.

Ao recitar o nome do alvo, enquanto olha para ele diretamente, absorvendo memórias, gostos, vontades e personalidade, fazendo o alvo desmaiar instantaneamente.

O alvo que for absorvido, fica inconsciente até os efeitos passarem do seu corpo, os efeitos duram uma cena, enquanto isso, o corpo dele vai apresentar veias verdes que se espalham em círculos a partir do ponto de toque.

AFASTE-SE - 1º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: 32 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +2.

Você exige com o ser a sua frente se nega a atacar você, durante 4 rodadas, o alvo não poderá atacar você.

O alvo deve fazer um teste de Presença + MEN resistir ao efeito. Caso ele passe, o alvo desvantagem em todos os ataques contra você por 1d4 rodadas.

DESFAÇA - 1º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: 5 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +2.

Após proferir a palavra de ordem, o alvo imediatamente fará um teste de integridade + MEN para resistir, ao resistir o alvo não é afetado pela alteração, caso o alvo falhe, a ação que ele executou deverá ser desfeita pelo menos se for possível

PROJEÇÃO VOCAL - 2º Grau

Distorção: Espacial.
Alcance: Cone de 90º
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

O seu corpo se enche de inspiração, a sua voz se liberta, soltando sons com milhões de variações. Quando você vocalizar, uma grande área à sua frente transforma e organiza o ar de forma cortante, arranhando a matéria e causando dano sonoro em todos os alvos em um cone de 90 graus a sua frente causando 1d6 de dano cortando. Você pode continuar canalizando a sua voz, aumentando o dano em +1d6 por rodada, mas também aumenta o estresse recebido em +1d6.

APODREÇA - 2º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Toque.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

Você vibra a sua voz por 1 rodada, acumulando quantidades significativas de radiação nas cordas vocais. Durante o próximo ataque do seu aliado, você pode usar sua ação de reação para disparar uma onda de radiação, que aumenta o dano físico causado pelo seu aliado aumentando a laceração ou hematoma da ferida, causando 1d6 de dano para dado de 5 de dano que seu aliado causar.

ATAQUE OUTRO - 2º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: 28 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

Você profere uma fala de ordem, comandando o próximo ataque do alvo escolhido. Ele pode resistir fazendo um teste de **Presença + MEN**.

NÃO SE MOVA! - 2º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: 28 metros
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

Você profere uma fala de ordem, impedindo que o alvo se mova ou ataque, paralisando por completo o seu corpo, enquanto o alvo ficará paralisado por tempo indeterminado até se libertar ou receber dano. Caso o alvo tome dano enquanto estiver paralisado, ele recebe 1d6 de dano adicional e o atacante diminui o estresse em 2d4.

RECUPERE-SE - 2º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: 28 metros
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +3.

Você profere uma fala de ordem, anulando qualquer efeito negativo e incapacitante, como cegueira, sangramento, paralisção entre outros. Quando você anula um efeito em um aliado, você cura o seu corpo em 2d6.

CANÇÃO PROTETORA - 2º Grau

Distorção: Espacial
Alcance: 10 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: 2 rodadas.
Estresse: +3.

Você começa a cantarolar uma melodia baixa e constante por 2 rodadas. Ao final da canção, escolha um dos aliados para receber o escudo de radiação que distorce todo o tipo de ataque, protegendo ele com 3d6 de escudo por 6 rodadas.

SANGRE - 3º Grau

Distorção: Espacial
Alcance: 28 metros
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +4.

Você profere uma palavra de ordem, desorganizando as células dos corpos orgânicos, causando dilaceração em todos que ouvirem as suas palavras recebendo 3d6 de dano dilacerante.

FECHAR FERIMENTOS - 3º Grau

Distorção: Espacial
Alcance: 28 metros
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +4.

Você profere uma palavra de ordem, reorganizando as células de um dos seus aliados no momento que são feridos. Após um ataque, você pode fechar os ferimentos do seu aliado, recuperando todo o dano que ele recebeu.

ACALMAR ÂNIMOS - 3º Grau

Distorção: Espacial
Alcance: Pessoal.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: N/A

Você sussurra uma palavra de ordem próximo de um aliado, você pode transferir a quantidade que quiser de estresse do seu aliado para si, mas não pode absorver mais do que a metade do seu nível de estresse máximo.

MORRA POR MIM - 3º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Toque.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +4.

Você não entender, como a vida de todos que existem não pertencem a você, mas você será o dono, e como dono, lhe é reservado o direito de fazer o que bem entender com elas, você pode sussurrar na mente de um alvo e dar a ele a ordem de se matar, podendo escolher qualquer arma que ele tenha em pose para realizar o ato.

O alvo, ao realizar o ataque a si mesmo, irá transferir metade do dano que recebeu em cura para você, caso o dano que o alvo causar a si seja igual ou maior a sua quantidade de vida naquele momento, ele morrerá instantaneamente, acabando com sua própria vida.

DOMINAÇÃO - 3º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: Toque.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: +4.

Você sussurra uma palavra de ordem próximo de um inimigo tomando o controle absoluto do seu corpo. Agora aquela pessoa te pertence, você pode fazer qualquer comando com ela, mas a cada rodada o indivíduo controlado recebe 1d6 de dano. Essa alteração só funciona com humanóides simples

DESAPAREÇA - 3º Grau

Distorção: Genética.
Alcance: 28 metros.
Ação: Padrão.
Conjuração: Instantânea.
Estresse: N/A.

Você profere uma palavra de ordem, anulando a existência de qualquer coisa, que tenha a vida equivalente a quantidade de NE que você tem acumulado, quando você usar essa alteração e consegue desaparecer com o massa corpórea desse indivíduo, você entre em linha tênue.

AS REGIÕES

Monte cego

“A grande metrópole, vai devorar a sua alma, os seus tokens e todos os seus sonhos, evite isso devorando a cidade primeiro” - Disse Alamir Tekraj, o primeiro presidente alterador de Monte Cego.

Monte Cego uma cidade estado, extremamente grande e imponente, embora seja uma metrópole existem muitos bairros restritos e isolados, por conta de problemas com níveis altos de pressão emocional.

Ao andar pela cidade é possível sentir o cheiro da energia emocional, um cheiro floral proveniente do fluxo que se mistura com sangue e a poluição das ruas. Você encontra de tudo aqui, lojas de armas, comidas estimulantes, medinômalos e milhões de outras coisas em cada esquina, basta ter tokens para acessar tudo que você mais deseja da cidade. As cidades são divididas por alguns distritos, sendo eles, distritos de origem, anexados e distritos isolados.

Os distritos de origem são as principais regiões de Monte Cego que foram criadas antes do conflito dos anexos, sendo eles: Cristália, São Máximo, Jardim de Vidro, Benti Ápolis, Colinas Frias e Hingabana

Distrito - Cristália

Um bairro comercial, com aluguéis caros e comércio de luxo, as melhores baladas estão aqui, assim como as melhores drogas, bebidas, comidas, corpos e os melhores assassinos. Conhecida pelas suas atividades noturnas e extrema violência, Cristália é um prato cheio para a juventude de Monte Cego, a faixa etária dos frequentadores dessa região é em torno de 20 - 32 anos durante a noite.

Já durante o dia apenas os moradores do bairro permanecem, e trabalhadores ou líderes comerciais, com seus carrões, vestidos a caráter para os eventos do mercado de luxo durante o dia e a tarde. Os pontos mais interessantes dessa região é a praça dos assassinos, um boato que circula na área alegando que alguns comerciantes na ala A20, tem símbolos marcados discretamente no interior das suas lojas, indicando que tipo de assassinos são e se estão aceitando novos serviços. Outros pontos são: a casa de cuidados da família Bathias, alguns alegam que eles conseguem curar a maioria das doenças relacionadas ao fluxo por um preço acessível à comunidade alteradora; O grande prédio da InkCorp, uma corporativa dona de um grandes prédios com janelas hexagonais de cristal que domina os escritórios da região, aglomerando todo o tipo de trabalho no seu interior, além de distorcer a luz do sol que batem nas suas estruturas, refletindo em milhares de fragmentos.

Full Skyer é o maior prédio do distrito, lá está a sede da Cógnota, uma marca de distribuidores de genes aprimorados, envolvida em vários escândalos de superexploração da mão de obra de trabalhadores e uso de seres humanos das perícias para produção de novas memórias do fluxo, Mathis Torrero, o dono da empresa, nega qualquer tipo de atividade ilícita, e diz que todos os materiais extraídos para aprimoração, são coletados da exploração exclusiva do fluxo.

Distrito - Benti Ápolis

Perdido no tempo, Benti Ápolis é um distrito residencial com baixa densidade demográfica e completamente abandonado à própria sorte, você consegue encontrar algumas casas habitadas enquanto vaga pelas ruas esburacadas.

A região é uma viagem no tempo dentro de Monte Cego, uma ponte de ferro enferrujado e correntes liga a cidade que fica do outro lado do Rio Piquê, poucos se arriscam a ir lá, mas o que se arriscam e retornam, dizem que conseguem coletar grandes quantidades de fluxo das ruas da cidade que sempre estão com um quarto grau de pressão emocional.

Existem poucas pessoas que vivem na cidade, mas a maioria dos seus habitantes são Inumanos, já que resistem às perturbações do fluxo em graus mais elevados, mas a cidade não se resume apenas aos pesadelos, muitos lugares com recompensas valiosas e muito tempo perdido são caçados por nômades de todas as partes do mundo, transformando a cidade em pequenos pontos de guerra.

A Fábrica de Carne de Benti Ápolis

O complexo de produção de carne da cidade foi abandonado durante uma fragmentação parcial, gerando uma Quebra de Horizontes simples com 6 meses de duração. Os papéis de engenharia da Fábrica foram perdidos, não existe mais informações das estruturas internas da fábrica.

Cientistas anômalos estudam a região, alegando veementemente que existe módulo focal restante da fragmentação que ainda consegue mudar as estruturas e coisas a sua volta, tornando a exploração da fábrica inviável, portas e janelas trocam de lugar e salas existem e deixam de existir a todo momento. O valor de venda de um Módulo Focal é de 120~210 tokens, mas muitos não arriscaram suas vidas por esse valor.

Zona Rural de Benti Ápolis

Encontrando-se dentro da linha do segundo grau de pressão emocional, os campos de flores multicoloridas de Benti Ápolis são exuberantes e cheios de vida. Mas ao escurecer, todos os brotos recuam para a terra, tornando o ambiente vazio e escuro, muitas aberrações se desenvolveram nos pratos, então a população abandonou o local, é fácil encontrar casas abandonadas às pressas durante a noite, então muitos nômades vão até a região para encontrar possíveis itens de valor e tentar neutralizar as aberrações presentes.

ANOMALIAS

(Bestiário)

“Mecânicas de combate e cálculos para criação de criaturas”

Em Quebra de Horizontes, você vai encontrar uma vasta diversidade de criaturas anômalas, que reinventam a compreensão da realidade. O fluxo se destacou por mudar o mundo rapidamente, mas também por relacionar as emoções de seres pensantes e fundi-las com a biologia, química e física da realidade.

As anomalias são todas as coisas que ameaçam a vida de outros seres com fluxo estável, às atividades das anomalias são tema de milhares de teses ao longo de muito anos, mas o resultado final é sempre o mesmo. As anomalias carregam um fluxo tão instável que não conseguem compreender os próprios sentimentos, criando percepção distorcida da realidade, elas associam que a culpa do seu sofrimento é a estabilidade dos seres, gerando uma busca incessante pela destruição do fluxo estável.

As anomalias são divididas em três categorias: Aberrações, Ecos emocionais e os Parasitas Esotéricos.

Aberrações são todas as coisas que possuem composições biológicas e tem o desejo de se alimentar do fluxo de todas as coisas. Aberrações não fogem, não sentem medo, não pensam, apenas continuam em frente até ela se alimentar de tudo à sua volta. Elas podem se alimentar literalmente da morte física dos seres ou tortura-los até se desvenecerem.

Os Ecos emocionais, são memórias vividas por um coletivo que depositou algum tipo de emoção naquele lugar, pessoa ou objeto.

Geralmente um eco emocional é criado quando algo com um propósito para aqueles pessoas é destruído, gerando uma trava de fluxo deixando aquele eco imutável, revivendo seu sentimento principal durante anos.

Para que um eco se dissipe, é necessário resolver suas questões com o fluxo, assim que aquilo for superado, a trava se desfaz.

Parasitas Esotéricos são resquícios emocionais fundidos pelas fragmentações, eles mudam tanto até se tornarem sentimentos novos, mas sem qualquer influência material.

A busca pela existência desse sentimento é tão profunda que ele cria uma personalidade para ele, a partir de uma pessoa assimilada. Um recipiente como são chamadas, são pessoas com alta tolerância ao fluxo, ao ser possuídos, o parasita vai aprendendo junto com indivíduo, até conseguir se manifestar fisicamente. Quando um parasita se manifesta, ele consegue mudar 100% da estrutura do seu recipiente, distorcendo a forma do recipiente para se representar na realidade.

A principal orientação do cientista anômalo ao entrar na presença de um parasita esotérico é: “nunca responda um parasita, ele não pode saber que existe.”

Atenção: nenhuma anomalia passa do 5º Grau.

MECÂNICAS DOS MONSTROS

Pontos de vida

Para calcular a vida das criaturas, faça o seguinte cálculo:

PV (Recomendado) + 6 x (CON) = **PV da Criatura.**

Para cada grau de criatura, recomendamos essa quantidade de pontos de vida:

1º Grau (15) | 2º Grau (25) | 3º Grau (35) | 4º Grau (45) | 5º Grau (55).

Pontos de Habilidade

As criaturas têm o total de 10 Pontos de Fluxo para usar suas habilidades, os pontos recarregam com qualquer tipo de dano causado por elas. As criaturas podem acumular pontos conforme causam dano, recebendo o valor equivalente ao atributo de MEN.

Distribuição de Atributos

Para cada grau de criatura, recomendamos essa quantidade de atributos:

1º Grau (8) | 2º Grau (12) | 3º Grau (16) | 4º Grau (20) | 5º Grau (24).

As criaturas só podem ter até 6 pontos de INT e MEN até 8.

O atributo de INT/MEN já vem com 1 ponto base.

Ações de combate

As criaturas tem ações para serem usadas em cada rodada e elas são reiniciadas ao fim da mesma. Sendo elas: Ação Padrão, Ação de Reação, Ação de Movimento e Ação Livre

Cálculos de combate

Criaturas possuem atributos mas não tem perícias. No caso é usado o cálculo de Poder.

O dado de poder é: **“1d8”**. Se a criatura tem 2 de Poder, suas rolagens vão possuir +1d de vantagem e assim por diante. Quando a criatura chegar em 4 de Poder, seu dado é substituído por 1d10 mantendo número de vantagens.

Para cada grau de criatura, recomendamos essa quantidade de poder:

1º Grau (1d8) | 2º Grau (2d8) | 3º Grau (3d8) | 4º Grau (3d10) | 5º Grau (4d10).

Além disso, cada ponto no atributo de inteligência, garante pontos mínimos para a rolagem de poder. Então, se a criatura tiver 3 pontos em INT, o dado de poder não pode ser menor que 3.

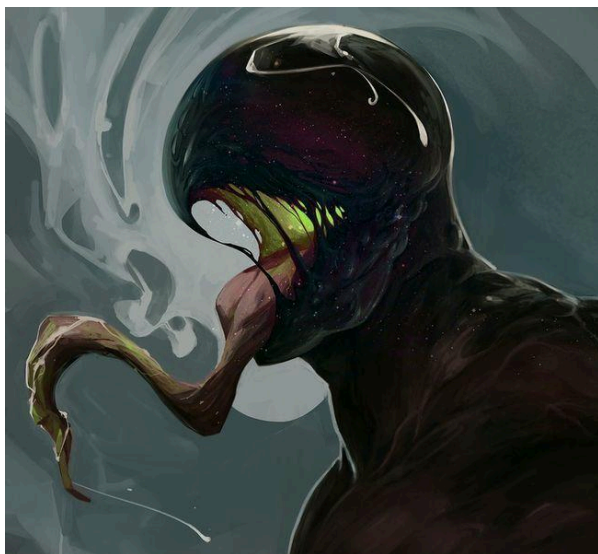
Defesas | Resistências | Bloqueios

As criaturas têm suas defesas baseadas nos seus graus de pressão. O atributo de destreza também influencia no valor da defesa, para isso, basta somar a Defesa Base (12) + Destreza.

Já o valor das resistência é +1 a cada 5 pontos em FOR

Para cada grau de criatura, recomendamos essa quantidade de bloqueio:
1º Grau (1d6) | 2º Grau (2d8) | 3º Grau (3d6) | 4º Grau (4d8) | 5º Grau (5d6).

Desesperado - 1º Grau



evaporando em contato com o ar.

Desesperados sempre repetem diversas frases que são ecos das suas memórias colapsadas, falando sobre os seus últimos minutos em frases desconexas.

Disparo de Sólidos

Ação: Padrão

Atributo: DES

Fluxo: ♦♦

A criatura dispara um projétil pontiagudo na direção do seu inimigo causando 1d5 + (1d por Grau) de dano Perfurante, caso o Gritão acerte o alvo, ele recupera 5 de energia.

FOR	DES	CON	INT	MEN
2	2	2	2+(1)	(1)

Pontos de vida: 27
Fluxo (PF): ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
Poder: 1 (1d8)/Min: 3
Dano: 1d6+2 (Brêu)
Bloqueio: 1d6

Defesa	Resistência	Mobilidade
14	0	8

Os Desesperados são constituídos por uma grande massa carbono em intermédio de sólido e líquido podendo chegar em 1,20~2,20 cm de altura.

O líquido fica envolto de um corpo morto, podem ter tamanhos variáveis por conta disso. O químico viscoelástico, tem a textura grossa e escura semelhante a piche, mas sem utilidade científica, quando um Desesperado é morto, essa viscosidade é desfeita e se transforma em um líquido fino com o ponto de ebulição em muito abaixo,

Culpador - 1º Grau



Há maneiras de se proteger, como o uso de capacetes de cobertura completa ou evitando regiões com água e áreas de floresta infectadas pelo Breu.

Possuir

Ação: Padrão
Atributo: MEN
Fluxo: ◆

Ao perceber que o receptáculo que o culpador está acoplado pode estar comprometido, ele pula para a criatura mais próxima e tenta se vincular.

O alvo pode tentar resistir fazendo um teste de Presença + MEN

FOR	DES	CON	INT	MEN
0	2	4	1+(1)	(1)

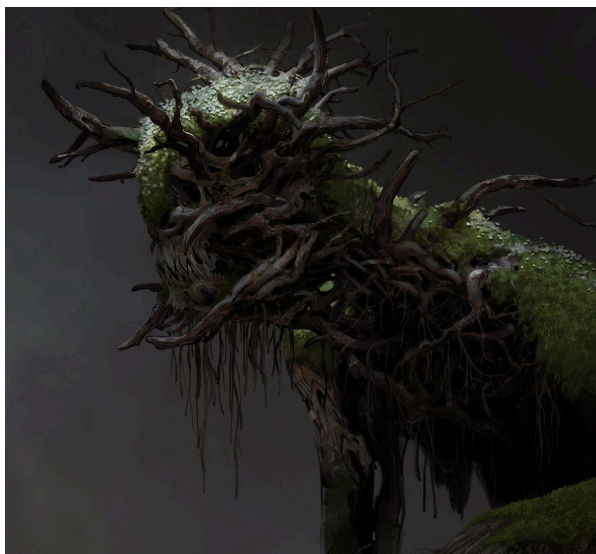
Pontos de vida: 39
Fluxo (PF): ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
Poder: 1 (1d8)/Min: 2
Dano: 1d6 (Brêu)
Bloqueio: 1d6

Defesa	Resistência	Mobilidade
14	0	8

Encontrados principalmente em lagos de água doce, os culpadores são uma linhagem da biologia anômala do Amalgamado, que se fundiu com polvos, gerando um híbrido com características fúngicas.

Os culpadores têm a capacidade de se infiltrar na mente de indivíduos vivos ou mortos, prosseguindo com seu objetivo de amalgamar e expandir o organismo absoluto dos esporos negros.

Enraizado - 1º Grau



O seu principal método de caça é através do aguardo, esperando a sua presa se aproximar do lago ou poça que ela se encontra, então ela se lança para dar o bote, afogando a vítima no ato.

Pressão cardíaca

Ação: Concentração

Atributo: MEN

Fluxo: ♦♦

Uma área de pressão de 5x5 metros se cria em volta da criatura, o chão fica líquido aplicando lentidão enquanto o volume do seu coração fica cada vez mais alto, a cada rodada que o alvo permanecer na área ele recebe +1d4 de NE

Se qualquer um ser fluxo de estável estiver dentro da área após 3 rodadas ele recebe a cicatriz apodrecida, perdendo 2d6 de vida máxima até o descanso completo.

FOR	DES	CON	INT	MEN
2	3	3	(1)	(1)

Pontos de vida: 33
Fluxo (PF): ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
Poder: 1 (1d8)/Min: 1
Dano: 2d4+2 (Perfurante)
Bloqueio: 1d6

Defesa	Resistência	Mobilidade
15	0	9

Uma criatura encontrada em regiões pantanosas na presença do Brêu, é um humanoide híbrido com planta, com o crânio de humano de olhos branco aquosos e uma boca curta, crescendo do crânio, existe um cabelo longo oleoso que cobre alguma parte do seu rosto, o seu corpo é esguio e alto, podendo alcançar os 180 cm com facilidade, a pele é esverdeada e decomposta, através do torax é possível ver um coração negro em um capsula de pele pulsando muito devagar, mas ao sair da água, o coração bate muito alto e bem mais como um tambor lento e profundo.

Ossificado - 1º Grau



de neblina, eles usam as árvores para se locomover para atacar alvos.

Giro da morte

Ação: Movimento

Atributo: DES

Fluxo: ♦♦

A criatura gira suas lâminas em torno de si em movimento de pino por 3 rodadas em uma área de 3x3 metros. Causando 2d8+4 de dano dilacerante em todos a sua volta.

FOR	DES	CON	INT	MEN
0	4	1	3+(1)	(1)

Pontos de vida: 21
Fluxo (PF): ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
Poder: 1 (1d8)/Min: 4
Dano: 2d8 (Dilacerante)
Bloqueio: 1d6

Defesa	Resistência	Mobilidade
16	0	10

Um humanóide com uma curvatura na coluna que quase o transforma em um quadrúpede, possuindo sua lâminas de ossos na ponta existem pedras de cristal afiado, seu corpo é coberto por uma pele rígida e avermelhada com veia negras que correndo por debaixo dela como um mapa geográfico irregular.

Estudos apontam que suas aparições são mais frequentes em ambientes de serra com árvores altas e uma grande quantidade

Geminato - 1º Grau



Tendo o tamanho médio de 1.70~1.90, e pesando 40~55kg, o Geminato possui uma cauda longa abaixo do seu corpo que ajuda ele a rastejar pelo solo.

Feixe de fogo

Ação: Padrão

Atributo: FOR

Fluxo: ◆◆◆

A criatura lança um feixe de energia como um raio cortante, que causa 2d6+5 de dano de Plasma em todos os alvos à sua frente.

FOR	DES	CON	INT	MEN
3	1	2	(1)	2+(1)

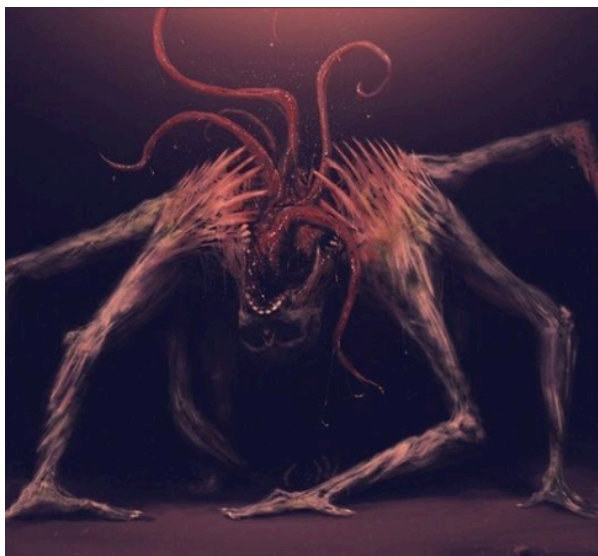
Pontos de vida: 27
Fluxo (PF): ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
Poder: 1 (1d8)/Min: 1
Dano: 1d6+3 (Fulgurante)
Bloqueio: 1d6

Defesa	Resistência	Mobilidade
13	0	7

A presença de um Geminato pode ser rapidamente detectada por conta do ambiente escaldante, todos os indivíduos que já encontraram um, dizem que o calor é insuportável

A sua anatomia conta com dois braços e duas cabeças, sem olhos, orelhas, cabelos ou pescoço, apenas uma grande boca no centro de cada cabeça, local que emana um brilho avermelhado e distorce o ar com um bafo quente que flutua para fora da boca.

Regurgitado - 1º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
3	1	0	4+(1)	(1)

Pontos de vida: 15
Fluxo (PF): 
Poder: 1 (1d8)/Min: 5
Dano: 2d6+3 (Dilacerante)
Bloqueio: 1d6

Defesa	Resistência	Mobilidade
13	0	7

Durante a guerra racial, muitas pessoas foram mortas por ficarem divididas entre os lados do Humanos e dos Inumanos, alguns indivíduos se apegaram tanto a essas ideias de divisão que o fluxo atendeu a seu chamado.

As pessoas que morreram nos campos de batalha durante a guerra racial tiveram seus corpos violados pelas essências, alterando suas formas e dividindo seus corpos ao meio em mandíbulas pontudas como

agulhas, com o objetivo de devorar toda a vida que restou.

Chegando a pesar 70kg com a altura por volta de 1.60~1,75, elas podem ser problema sozinhas, mas são piores em grupos.

Sanguinário

Ação: Passivo

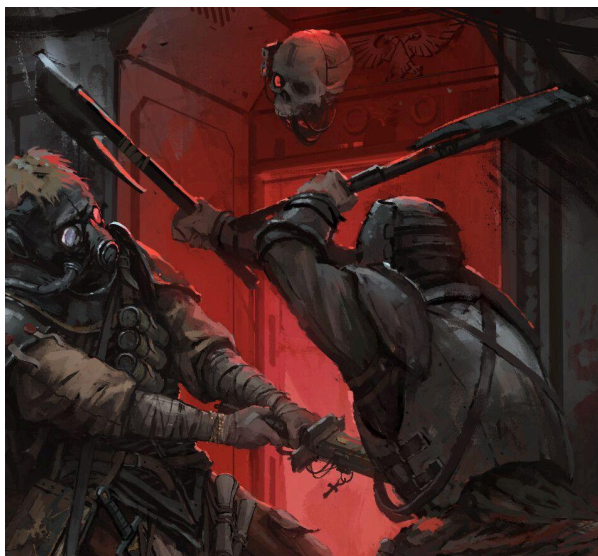
Atributo: N/A

Fluxo: N/A

Sempre que a criatura causar dano, ela cura 1 de vida por cada dano lançado.

Além disso, cada ponto que ela acumular gera ódio na criatura, aumentando o dano crítico +1 para cada ponto acumulado.

Infiltrador - 1º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
0	2	1	5+(1)	(1)

Pontos de vida: 21
Fluxo (PF):
Poder: 1 (1d8)/Min: 6
Dano: 3d4+3 (Cortante)
Bloqueio: 3d4

Defesa	Resistência	Mobilidade
14	0	8

Um mercenário animorfo da gangue de Infiltradores da Eurorussia, especializado em matar inumanos e extrair qualquer recurso que possa ser usado para ciência anômala.

O sangue estressado de um inumano tem um valor alto para criar seringas de contenção, animorfos têm um ódio genuíno por Inumanos por conta da caça incessante a eles, a gangue dos Infiltradores juraram caçar e matar cada Inumano para vender e faturar com o valor do seu sangue a qualquer custo

Infiltradores, não são amigáveis, tem problemas com diálogos e geralmente não falam em combate.

Mas no primeiro encontro tendem a ter muito discurso de ódio contra Inumanos, e usar palavras agressivas para se referir aos seus inimigos.

Alterar I

Ação: Padrão
Atributo: MEN
Fluxo:

Esse indivíduo tem a sua escolha qualquer alteração de 1º Grau de maneira definitiva, sem possibilidade de troca durante o combate.

Crânio de precisão

Ação: Passivo
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

Um crânio com tecnologia de Êcenia rodeia o Infiltrador, ao causar o primeiro ataque em um indivíduo, o crânio começa a analisar o alvo por 2 rodadas, se o crânio completar a análise, ele garante um acerto crítico ao infiltrador.

O crânio pode ser desativado caso for alvejado por qualquer tipo de golpe, se ele for acertado, ele é destruído. Mas o crânio se reconstruiu após 1 rodada.

Soldado do Setor - 1º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
3	2	3	(1)	(1)

Pontos de vida: 33
Fluxo (PF):
Poder: 1 (1d8)/Min: 1
Dano: 2d6+3 (Bélico) / 3d6+3 (Cortante)
Bloqueio: 1d6

Defesa	Resistência	Mobilidade
14	0	8

Filiado ao setores da antiga Europa, um Soldado do Setor são guerreiros habilidosos, importados para Monte Cego, por conta do tratado de integração humana, geralmente contratados para caçar fugitivos de dentro de Benti Ápolis, é de extrema importância para eles o estudo constante da ciência anômala.

A principal característica dos filiados ao setores, são suas máscaras de crânios metálicos de diversos tipos de animais, a

morte se aproxima quando você notar o crânio caminhar na sua direção

Anulador

Ação: Padrão
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

Ele lança um dispositivo que se instala no chão, criando uma área de 3x4 metros, reduzindo a pressão emocional para zero, impossibilitando o uso de alterações.

Combate híbrido

Ação: Passivo
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

Soldados do setor nulo são extremamente versáteis no combate, podendo atacar de perto com lâminas convertendo o seu dano cortante ou a distância

Fluóratra - 1º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
0	0	2	2+(1)	4+(1)

Pontos de vida: 33
Fluxo (PF): ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
Poder: 1 (1d8)/Min: 3
Dano: 1d6 (Abstrato)
Bloqueio: 1d6

Defesa	Resistência	Mobilidade
10	0	7

Alguns inumanos ficam tão obcecados pelo consumo do fluxo de outros seres, que acabam desenvolvendo um vício na satisfação que o consumo trás, esse vício deixa os olhos dos inumanos constante cintilância, além disso, é possível notar as suas característica físicas anômalas se destacando de maneira disforme e anormal, facilitando o diagnóstico.

A maioria busca tratamento para essas compulsões, voltando a viver em sociedade normalmente, mas Inumanos que não conseguem acesso a esse tratamento, se tornam seres perigosos à margem da

sociedade, atacando outros seres para se alimentar do fluxo derramado.

Geralmente em estágio avançado, eles conseguem fazer pequenas alterações simples que ferem o seus alvos, para lhes causar sofrimento.

Fome de vida

Ação: Passivo
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

Todo o dano que um Fluóratra causa, também se transforma em dano de estresse de maneira equivalente.

Caso um Fluóratra cause dano crítico, o alvo recebe +3 de NE no lugar do dano físico, além disso, ele cura 1d6 de vida.

Alterar II

Ação: Adaptável
Atributo: MEN
Fluxo: ◆◆

Esse indivíduo tem a sua escolha qualquer alteração de 2º Grau de maneira definitiva, sem possibilidade de troca durante o combate.

Afogado - 2º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
3	4	5	(1)	(1)

Pontos de vida: 55
Fluxo (PF):
Poder: 2 (2d8)/Min: 1
Dano: 2d6+3 (Fágo)
Bloqueio: 2d8

Defesa	Resistência	Mobilidade
16	0	10

Envolto em água, o afogado é um humanóide, com uma bolha de água formada pelo Fágo em volta da sua cabeça, seu tamanho pode variar a depender da sua forma humana original mas é estatura média humana se mantém.

As veias do seu corpo se destacam dentro das bolhas, flutuando, formando um efeitos de raízes dentro delas, além disso, ele costumam ser inertes, se instalando em lugares onde costumavam ter muito fluxo de

pessoas passando brevemente, como corredores ou portas.

Às vezes eles expandem tanto para se acomodar ao lugar, que podem impedir a passagem. Tirá-los do seus locais de repouso, podem fazer eles ficarem agressivos.

Lamaçal

Ação: Livre
Atributo: CON
Fluxo:

Após atacar um inimigo, a criatura mistura o sangue da vítima com o Fágo, criando um poça de lama, diminuindo a chance de acerto do inimigo pela metade

Lança hídrica

Ação: Padrão
Atributo: DES
Fluxo:

A criatura ergue a mão, criando um gêiser de água, que perfura o alvo, causando 3d8 de dano Perfurante no inimigo.

Nostalgia - 2º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
0	0	5	4+(1)	3+(1)

Resolução

Apresente documentos, fotos, plantas do ambiente que ele foi construído, até que ele se lembre por completo, dialogue com ele, e convença ele a se desfazer. Quando a criatura usar entender por pelo menos 3 vezes, ela final se resolve, e dissipa o fluxo travado

Poder: 2 (2d8)/Min: 5

Uma luz, é muito do que se resume esse eco emocional.

Aparece em lugares abertos com grama alta, durante a tarde ou à noite, uma projeção cósmica se ergue no meio dos campos verdes de regiões rurais, com a forma humanoide que muda de aparência constantemente para outros tipos de humanos, como crianças, idosos entre outros.

Não existe provar que tais formas um dia foram seres sencientes, mas que foram lugares importantes para um grupo pequeno de pessoas como famílias, tais lugares que

sofreram de uma destruição repentina e trágica.

A principal função dos cientistas é resolver esse eco emocional, a sua presença pode perturbar estradas, criando ilusões na mentes das pessoas, vivenciando as lembranças do eco como se fossem suas, ficar na presença delas por muito tempo pode levar a insanidade completa ou a destruição do seus corpos físicos através da vivência do desastre que ocorreu no passado.

Ao entrar no campo de influência da Nostalgia, não se pode mais sair, até que o problema seja resolvido.

Entender

Ação: Padrão
Atributos: INT

A criatura cria um campo de ilusão, voltando ao dia do acidente, todos os eventos causados podem causar danos reais aos corpos dos que estão em transe.

É necessário atingir um gatilho de memória para a criatura conseguir usar Entender

Um nome

Ação: Passivo
Atributos: MEN

Sempre que um nome for apresentado a ela, que tenha ligação com o seu passado, a corda da realidade vai tremer, causando +3 de NE em todos na presença dela.

Alvejados podem resistir com um teste de Presença + MEN.

Embate

Ação: Passivo
Atributos: CON

A criatura estende a mão para a pessoa, emanando um calor leve e suave, caso a pessoa toque na mão da criatura, ele recupera 2d6 de vida, e aumenta o seu NE em 4 pontos.

O alvo pode reduzir o dano pela metade usando um teste de Presença + MEN

Sala Viva - 2º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
5	5	0	2+(1)	(1)

Resolução

Os jogadores devem achar as 3 válvulas faltantes, equipá-las, reinstalar 4 conectores nos encaixes corretos, trocar e consertar 2 canos defeituosos.

Poder: 2 (2d8)/Min: 3

Uma sala que carrega grandes quantidades de pressão emocional, esse lugar sustentava algum lugar importante com a sua quantidade vapor, salvando pessoas de ficarem presas ou congelaram.

Muitas pessoas confiaram suas vidas a esse lugar, e quando ele parou de funcionar, toda a esperança das pessoas sobrecarrega o ambiente com pressão emocional, travando o fluxo dentro do ambiente, esperando que ele voltasse a funcionar.

Durante anos, o lugar tenta se consertar sozinho, mas sem sucesso, em ciclos infinitos de movimentação de canos de liberação de vapor.

Aquecer

Ação: Padrão
Atributos: CON

Quando os jogadores entrarem na sala, ela começa a aumentar a temperatura em cada rodada para cada rodada o dano acumula em +2d6, o resultado final é aplicado como dano Fulgurante no início de cada rodada

Mover aço

Ação: Padrão
Atributos: FOR

Ao tentar se consertar, a sala move seus encanamentos, ao encostar em alguém, esse canos podem causar 1d6+5 de dano Fulgurante.

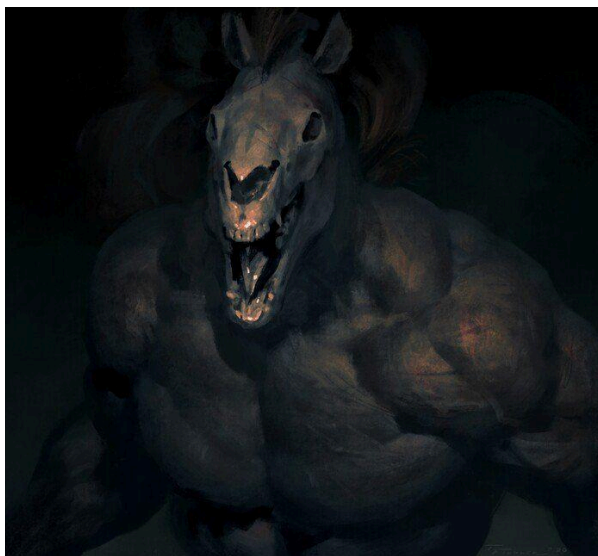
Soltar pressão

Ação: Passivo
Atributos: DES

Cada a movimentação ou aumento de calor, a sala gera 1 ponto, quando chegar em 5, ela pode liberar a pressão da sala, causando 4d8 de dano após 1 rodada.

A sala fica completamente destruída e retorna ao normal após a explosão.

Quase-Equino - 2º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
1	4	7	(1)	(1)

Pontos de vida: 73
Fluxo (PF):
Poder: 2 (2d8)/Min: 1
Dano: 2d8+1 (Contusão)
Bloqueio: 2d8

Defesa	Resistência	Mobilidade
16	0	10

Pesando entre 120 e 145 kg e medindo 2,40 a 2,70 metros de altura, essas criaturas podem ser extremamente letais e territoriais. Para Nômades despreparados, a morte pode ser uma benção — ser capturado por elas é um destino pior.

Originários dos campos abandonados da antiga Europa, são conhecidos por poucos e temidos por muitos. Descritos como cavalos humanóides, possuem o crânio exposto no lugar do rosto, em um estado de putrefação que parece nunca se completar.

Foram catalogados raramente, mas nas poucas observações registradas demonstram um padrão de comportamento: interesse por residências abandonadas próximas a lagos, onde são frequentemente encontrados com os pelos encharcados, como se tivessem acabado de emergir de algo muito mais profundo que água.

Marchar

Ação: Movimento
Atributo: DES
Fluxo:

A criatura avança com repetidos movimentos desnordeando o alvo, fazendo ele perder sua reação e causando +1 de NE.

Predação

Ação: Padrão
Atributo: FOR
Fluxo:

Abrindo a boca rapidamente, a criatura desfere uma mordida forte e pesada, causando 3d8 de dano Dilacerante no alvo afetado.

Vermes gélidos - 2º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
2	2	1	2+(1)	5+(1)

Pontos de vida: 31
Fluxo (PF):
Poder: 2 (2d8)/Min: 3
Dano: 2d8+2 (Brêu)
Bloqueio: 2d8

Defesa	Resistência	Mobilidade
14	0	8

Um aglomerado de resíduos e vermes negros que se movimenta lentamente e mal percebe o ambiente a sua volta, quando notam qualquer coisa próxima dele uma obsessão de amalgamar mais corpos ao seus vermesencha criatura de fome.

Geralmente, eles defendem algo precioso para os vermes, um cristal negro, um pedra negro para alimentação, que ajuda ao aglomerado a se manter naquele lugar.

O cristla negro é composto com milhare de esporos e sangue coagulado de

Criação - Kauê Machado

corpos decompostos, além disso, uma aura gélida é formada na presença do cristal.

Névoa congelante

Ação: Padrão
Fluxo:

Criatura lança uma onda de névoa densa em um cone de 12 metros, aumentando o estágio de congelamento no alvo em +1 e causando 2d6 de dano.

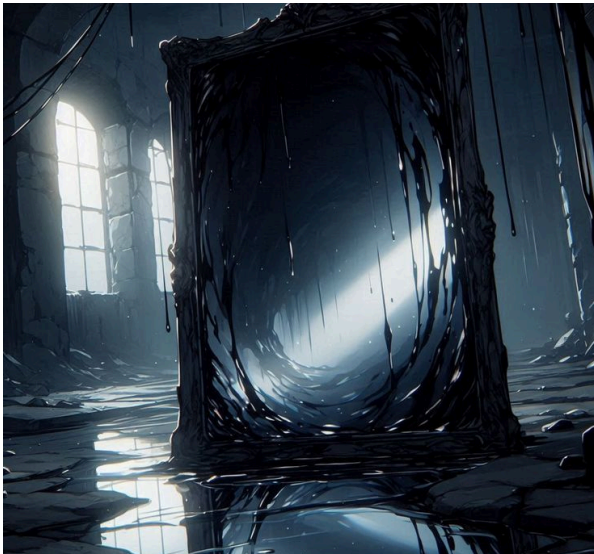
Sugar fluxo

Ação: Padrão
Fluxo:

A massa dispara a sua boca no alvo, se prendendo a carne, e sugando a energia vital do alvo, aumentando em +4 de NE e recuperando o mesmo valor em vida.

O alvo reduz pela metade a cura da criatura fazendo um teste de Vitalidade + CON

O semelhante - 2º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
2	2	2	4+(1)	2+(1)

Pontos de vida: 37 + (PV inicial das Raças)
Fluxo (PF):
Poder: 2 (2d8)/Min: 5
Dano: 2d8 (Brêu)
Bloqueio: 2d8

Defesa	Resistência	Mobilidade
14	0	8

Uma fusão de cópias precisa feita de todos os indivíduos presente na sala que se encontra os espelhos dos semelhantes, a sua forma é composta por espectros dos alvos que eles clonaram, como se todas as pessoas ocupassem o mesmo espaço de forma ilusória, semelhante a vapor de água.

Para um semelhante aparecer, é necessário que as pessoas interajam com os espelhos de alguma forma, os espelhos podem responder perguntas e conversas com o indivíduos para absorver suas nuances.

Copiar habilidades

Ação: Passiva
Fluxo:

Copia uma alteração ou uma técnica de um dos alvos que ele clonou e usou contra os alvos.

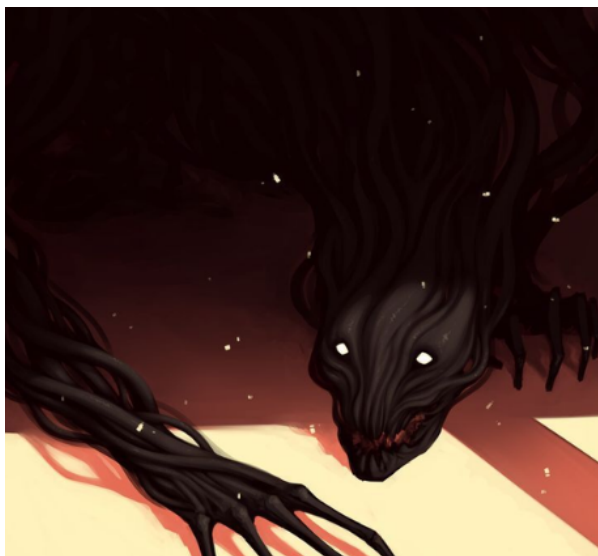
Troca abrupta

Ação: Reação
Atributo: MEN
Fluxo:

Quando qualquer alvo tirar um sucesso na rolagem de ataque contra a criatura, ela pode trocar de lugar com um alvo a escolha dela e redirecionar o dano.

O alvo pode resistir a troca, fazendo um teste de Presença + MEN

Desiluminado - 2º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
3	6	3	(1)	(1)

Pontos de vida: 43
Fluxo (PF):
Poder: 2 (2d8)/Min: 1
Dano: 2d8+3 (Brêu)
Bloqueio: 2d8

Defesa	Resistência	Mobilidade
18	0	11

Uma massa de energia escura com apenas dois pontos brilhantes e ondulações de névoa cilíndrica que compõem o seu corpo.

Essa aberração fica alojada em locais abandonados por conta da baixa quantidade de luz. Na sua presença ela causa defeito em coisas elétricas, desligando disjuntores e destruindo sistemas de iluminação.

A sua forma pode ser definida de várias formas, mas normalmente na escuridão não pode ser visto. Geralmente preferem evitar confrontos diretos, eles se alimentam do fluxo

Criação - Kauê Machado

derramado pelo medo que causa nas pessoas, embora sua forma seja.

Matéria nula

Ação: Passiva
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

Garante 20 de proteção contra todo o tipo de dano físico e fica invisível na penumbra. Mas na presença da luz, recebe 2d6 dano por rodada.

Oscilação

Ação: Reação
Atributo: DES
Fluxo:

Ao ser exposta pela luz, essa criatura lança uma onda de esporos negros no alvo, causando 2d6 de dano e aplicando "Cegueira".

Bestialidade - 2º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
4	3	5	(1)	(1)

Pontos de vida: 55
Fluxo (PF): ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
Poder: 2 (2d8)/Min: 1
Dano: 2d6+4 (Plasma)
Bloqueio: 2d8

Defesa	Resistência	Mobilidade
15	0	11

O ódio da natureza é a raiva mais pura em busca da sobrevivência, isso se nota claramente ao encontrar a Bestialidade, uma aberração territorial que aparece quando a natureza de uma região é queimada.

O sentimento de raiva e vingança junto com as cinzas espalhadas, organizam qualquer composto biológico de animais mortos ao redor, dando origem a um urso com as patas de trás e seu corpo semelhante a um bovino, enquanto a parte da frente existem braços humanoide enormes e deformado, enquanto a sua cabeça é ocupada

por uma ossada de um urso de olhos brilhantes e vermelhos.

Todo o corpo da criatura possui marcas fundas e cortes e queimaduras, todas as fendas em seu corpo soltam um calor extremo no ar.

Poça de sangue

Ação: Movimento
Atributo: DES
Fluxo: ◆

A boca da criatura se abre, revelando uma quantidade bizarra de fibras musculares que se ejetam da garganta dela.

A criatura dispara um líquido em jato como uma mangueira, ele se espalha em um raio de 3 metros pelo chão, causando 4d6 de dano de Plasma em quem cair e 2d6 em que pisar.

Lançar caçador

Ação: Reação
Atributo: FOR
Fluxo: ◆

A criatura segura o alvo mais próximo dela, arremessando ele ao longe, causando 2d6 com o impacto ao chão.

Alucinados - 2º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
3	3	6	(1)	(1)

Pontos de vida: 61
Fluxo (PF):
Poder: 2 (2d8)/Min: 1
Dano: 3d4+3 (Elétrico)
Bloqueio: 2d8

Defesa	Resistência	Mobilidade
15	0	9

O fluxo não aceita aprimoramentos cerebrais, todas as pessoas que tentaram fundir o cérebro com metal e ferro, destruíram sua mentes, apenas mecânodros, nascidos do aço, tem o compartimento que isola o fluxo do ferro, mas ao instalar processadores em um corpo com fluxo estável, pode desencadear com série de problemas neurológicos graves, levando eles a alucinação, a doença dos aprimorados.

Ninguém em sã consciência faria isso consigo, mas alguns medinômalos ainda acreditam que tem um jeito disso funcionar,

com algumas cobaias é possível alcançar tal feito, mas nesse processos, muitos acabam enlouquecendo.

Quando um corpo humano aprimorado perde completamente a consciência, ainda é possível controlá-los com o sistema Ketter dos laboratórios Hoffers, uma tecnologia inventada para controlar Mekanôdros, que foi proibida, tal tecnologia ainda é vendida por muitos tokens em contatos específicos.

Campo debilitante

Ação: Passivo
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

Alterações de Praxx, Armas de Dobra e equipamentos anômalos que estiverem até 6 metros da criatura são completamente desativadas.

Sobrecarga

Ação: Passivo
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

Alterações genéticas lançadas contra um alucinado, faz ele acumular 1 ponto de carga, recebendo 1d4 de dano acumulado de dano Elétrico.

Ao acumular 6d4 dados de dano, a criatura fica sobrecarregada de energia, liberando uma explosão ofuscante, causando 6d4 de dano elétrico e deixando todos com a condição de cegueira.

Famélico - 2º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
4	7	1	(1)	(1)

Pontos de vida:
Fluxo (PF):
Poder: 2 (2d8)/Min: 1
Dano: 3d4+4 (Ácido)
Bloqueio: 2d8

Defesa	Resistência	Mobilidade
19	0	6

Onde a miséria, a fome acompanha, dentro de regiões atingidas por grandes problemas de desigualdade social e pobreza, é comum uma massa de disforme com milhares de mãos de piche seja atraída e se arraste pelas paredes apodrecendo papéis de parede e esfarelando os tijolos.

Em seu centro é possível notar uma boca semi formada que devora tudo de fora para dentro, liberando um ácido corrosivo nas suas vítimas. Por influência do fluxo de sofrimento das pessoas famintas, esse

fragmento de sentimento vem atrás de carne para saciar sua enorme fome.

Repulsão

Ação: Padrão
Fluxo:

A massa entra na parede, ficando invulnerável, enquanto estiver dentro da parede ele pode lançar e lançar resíduos do mesmo material que a parede em forma de estilhaçado em cone de 10x3 de alcance., causando 3d8 de dano contundente nos alvos atingidos.

Queda abrupta

Ação: Padrão
Fluxo:

A criatura vai até o teto, e se desprende de lá, se ela atingir um jogador enquanto estiver caindo, ela pode prender a arma que ele carrega e destruí-la com ácido.

Caso a criatura atinja o chão, receberá 2d6 de dano.

O Fanático - 2º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
5	2	5	(1)	(1)

Pontos de vida: 55
Fluxo (PF):
Poder: 2 (2d8)/Min: 1
Dano: 2d8+5 (Brêu)
Bloqueio: 2d8

Defesa	Resistência	Mobilidade
14	1	8

Benti Ápolis, é um lugar perigoso, não existem dúvidas nisso, é por isso que os criminosos mais perigosos não tem medo de ficar dentro do distrito.

O fanático é um homem forte e mascarado, procurando vítimas principalmente à noite para caçar e matar lentamente cada pessoa que entrar no seu caminho, a sua onda de matança vem do prazer que ele sente em sentir a essência de plasma correndo em seu corpo.

Lâmina do Desapego

Ação: Passivo
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

Sempre que o sequestrador atacar alguém em sequência, ele causa -1 na Constituição, caso os pontos de Constituição do alvo zerem, ele morre automaticamente.

Corpo atlético

Ação: Passivo
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

Quando o assassino estiver com metade da vida, ele recebe +2 de Defesa até o fim do combate.

A Imperatriz - 3º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
5	2	5	(1)	(1)

Pontos de vida: 55
Fluxo (PF): 
Poder: 2 (2d8)/Min: 1
Dano: 2d8+5 (Brêu)
Bloqueio: 2d8

Defesa	Resistência	Mobilidade
14	1	8

Não existem mais registros de pesquisas sobre a imperatriz, mas o que se tem, conta sobre um sentimento puro de vaidade e rancor, que se materializou em uma mulher que vaga pelas cidades, em busca de se alimentar da dor dos desafortunados.

A única pesquisa relevante, mostra que elas têm uma organização sem igual, gerenciando casas noturnas, atraindo jovens para uma chacina no final da noite.

Quando todas as mortes são executadas, a criatura revela a sua forma

Criação - Kauê Machado

asquerosa, de um humano com a carne deformada e esburacada, que se alimenta do fluxo derramado

Lâmina do Desapego

Ação: Passivo
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

Sempre que o sequestrador atacar alguém em sequência, ele causa -1 na Constituição, caso os pontos de Constituição do alvo zerem, ele morre automaticamente.

Corpo atlético

Ação: Passivo
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

Quando o assassino estiver com metade da vida, ele recebe +2 de Defesa até o fim do combate.

O Açougueiro - 4º Grau



FOR	DES	CON	INT	MEN
6	2	4	4+(1)	4+(1)

Resolução

Destrua as fontes que mantêm a fábrica funcionando. Assim que nenhuma esteira funcionar, os pistões travarem, a água não circular, a energia dos refrigeradores forem cortadas e não existir mais carne sendo produzida. O Açougueiro perde a sua função, se transformando em uma massa de carne disforme e sem propósito.

Mecânica: sempre que o açougueiro recebe dano, a sua mobilidade é reduzida em 1d4, caso dano seja maior que 10, o dado se transforma em 1d6.

Poder: 4 (3d10)/Min: 5

Defesa	Resistência	Mobilidade
14	1	11

Perdido dentro das entranhas da floresta do Exílio, tal aberração, é um guardião e responsável pela nutrição da população que lá se isola. Gerindo a antiga fábrica da Trifoco.

O Açougueiro, como é chamado, caça tudo que se move, a fim de alimentar a colheita de carne e manter as esteiras funcionando.

Chegando a medir 2.40 metros de altura, essa aberração é um colosso muscular, com a pele completamente coberta por marcas de cicatrizes.

Lançar lâmina

Ação: Padrão
Atributo: DES
Fluxo: N/A

Usando o seu corpo muscular, a aberração lança uma lâmina giratória, com o impulso do seu corpo em direção ao alvo que desejar em até 5 metros de distância, causando 2d8 de dano em cada jogador que estiver no alcance.

Ele pode puxar a lâmina com uma ação de movimento.

Patrulhar

Ação: Passivo
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

Quando algo chama a atenção do Açougueiro, ele pode se teleportar usando a água ou vapor denso da região, emergindo de dentro deles, demorando 1 rodada para se materializar por completo. Ele patrulha a região por 1d4 rodadas antes de sair.

Brutalidade

Ação: Padrão
Atributo: FOR
Fluxo: N/A

Ao alcançar um alvo, ele pode atacar com uma lâmina causando 2d6 de dano, ou ele pode agarrar o alvo e lança-lo contra alguma estrutura, causando 1d6 de dano, para cada ponto de **CON** o alvo recebe +1d6 de dano.

Onda de calor

Ação: Passivo
Atributo: N/A
Fluxo: N/A

Quando ele for imobilizado, ele expelle uma grande quantidade de vapor em uma área de 4 metros, causando 3d8 de dano Fulgurante, em todos que estiverem no alcance.