



Santa Cruz





Tabela de Efeitos Máximos

Focus	Atributo	Alcance	Dano/ Cura	Aumento de Dano	Proteção	Peso	Velocidade	Raio de Efeito	Pessoas Afetadas	Transformação
1	1D	10m	1d6	1	IP 1	25kg				
2	2D	25m	2d6	2	IP 2	50kg	5 m/s		1 Membro	
3	3D	50m	3d6	1d6	IP 3	100kg	10 m/s	1m	O místico	1 Membro
4	4D	100m	4d6	2d6	IP 4	200kg	20 m/s	2m	1	O místico
5	5D	200m	5d6	3d6	IP 5	400kg	40 m/s	4m	2	1
6	6D	400m	6d6	3d6	IP 6	800kg	80 m/s	8m	4	2
7	7D	800m	6d6	3d6	IP 7	1600kg	160 m/s	16m	8	4
8	8D	1600m	6d6	4d6	IP 8	3600kg	320 m/s	32m	16	8
9	9D	3600m	7d6	4d6	IP 9	7200kg	640 m/s	64m	32	16
10	10D	7200m	7d6	4d6	IP 10	14200kg	1280 m/s	128m	64	32

Tabela de Invocação de Demônios de Arkanun

Pontos de Focus	Imps	Sernezs	Bergahazzas	Daemons
1	1	-	-	-
2	2	1	-	-
3	3	1	-	-
4	4	2	1	-
5	5	2	1	-
6	6	3	1	-
7	7	3	1	-
8	8	4	2	1
9	9	4	2	1

Obs: Gerais, Bestas de Helzazee e Lamasus somente podem ser invocados sob rituais específicos, que exigem artefatos escondidos, locais específicos e determinadas conjurações planetárias.

Tabela de Invocação de Animais

As estatísticas destes animais encontram-se em Santa Cruz. Devemos lembrar que o círculo se refere a apenas 1 animal e que os círculos procedentes dobram a quantidade. Assim no primeiro círculo é possível invocar 1 Morcego vampiro, 2 no segundo círculo, 4 no terceiro, 8 no quarto, 16 no quinto e 32 no sexto. Adquirir a característica de animais, exige o caminho Animais, mais criar humanos 3.

1º Círculo

Aves Pequenas, Caranguejeira, Cutia/Cuíca, iguana, macacos pequenos, morcego vampiro, Sapo/Sapo venenoso, Piranha, Viúva negra.

2º Círculo

Arraia Pintada, Aves Grandes, Cachorro do Mato, Capivara, Cascavel, Cobra Coral, Hapia, Jararaca, Paca, Ratão do Banhado, Tatu, Surucucu, Urutu.

3º Círculo

Anta, Cão de Caça, Ema, Jibóia, Lobo Guará, Quixadá/Caititu. Tartaruga.

4º Círculo

Jacaré, Jaguaritica, Macacos Grandes, Tamanduá.

5º Círculo

Cavalo, Mula, Onça Pintada/Negra, Suçuarana, Sucuri/Anaconda, Veado.

6º Círculo

Bovinos.

Tabela de Valores de Atributos

Atributo	Carregar(FR)	Levantar(FR)	Bônus(FR)
1-2	15	30	-3
3-4	20	40	-2
5-6	25	50	-1
7-8	30	60	-1
9	35	70	-
10	40	80	-
11	45	90	-
12	50	100	-
13	55	110	-
14	60	120	-
15	70	140	+1
16	80	160	+1
17	90	180	+2
18	100	200	+2
19	110	220	+3
20	125	250	+3
21	140	280	+4
22	160	320	+4
23	180	360	+5
24	200	400	+5
25	225	450	+6
26	250	500	+6
27	280	560	+7
28	310	620	+7
29	355	710	+8
30	400	800	+8

Fonte Ativa

Fonte
Passiva

9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
10	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95																
11	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95															
12	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95														
13	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95													
14	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95												
15	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95											
16	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95										
17	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95									
18	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95								
19	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95							
20		05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95						
21			05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95					
22				05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95				
23					05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95			
24						05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95		
25							05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	
26								05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
27									05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
28										05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
29											05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
30												05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
31													05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
32														05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
33															05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
34																05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
35																	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

Sucesso automático

Falha automática

Dificuldade	Valor de Teste
Fácil	Dobro
Normal	Normal
Difícil	Metade
Crítico	Quarto

Manobra	Dificuldade	Dano/Bônus
Soco Direto**	Normal	-
Soco Cruzado**	Normal	-
Gancho	Difícil	+1
Chute Baixo direto	Normal	+2
Chute Baixo Lateral	Normal	+2
Chute alto	Difícil	+3
Chave	Difícil	1d6 *
Estrangulamento	Difícil	1d6 *
Rasteira	Difícil	***

Tabela de Avanço de Nível

Exp	Nível	PVs	Atributos	Pontos de Aprimoramento	Pontos de Perícia Mundanos	Pontos de Perícia Místicos	Pontos de Magia	Ponto de Focus
-	0	Inicial*	Inicial*	Inicial*	Inicial*	Inicial*		
0	1	1	1	Inicial*	Inicial*	Inicial*	Inicial*	Inicial*
5	2	2	2	1	25	10	1	1
15	3	3	3	1	50	20	2	2
30	4	4	4	1	75	30	3	3
50	5	5	5	2	100	40	4	4
80	6	6	6	2	125	50	5	5
120	7	7	7	2	150	60	6	6
180	8	8	8	3	175	70	7	7
250	9	9	9	3	200	80	8	8
400	10	10	10	3	225	90	9	9
550	11	11	11	4	250	100	10	10
800	12	12	12	4	275	110	11	11
1100	13	13	13	4	300	120	12	12
1600	14	14	14	5	325	130	13	13
2200	15	15	15	5	350	140	14	14

*Os PVs, Atributos, Pontos de Aprimoramento, Pontos de Perícia, Pontos de Magia e Pontos de Focus seguem as regras de Criação de Personagens. Os valores estão ACUMULADOS (ao chegar ao 7º nível o personagem ganha 1 Ponto de Vida e não outros 6!!!).

