



# 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	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!!!).



