



Dromar, o Banidor

O Livro do Tempo

Por: Dromar, o Banidor

Quem nunca teve vontade, após de assistir “De Volta Para o Futuro”, de ter uma daquelas máquinas capazes de viajar no tempo e conhecer o mundo no passado e futuro?

E o melhor, poder jogar com personagens de varias épocas em uma só campanha!

Jogar com esse suplemento é preciso um novo mundo de campanha, mas com algumas modificações pode-se coloca-lo em qualquer cenário, imagine em uma campanha de ark-a-num, os jogadores poderem descobrir sobre o passado de seu mundo...

Mas e se você mesmo poder cria-la, dizer como ela é, descrever os acontecimentos da mudança de tempo.

Então é isso que esse net-book trata, da viagem no tempo, o desafio da vida eterna...

Para que ter uma máquina dessa?

Pense em morrer e seus amigos poderem te ressuscitar, voltando no mesmo dia em que foi morto e destruindo o inimigo que era até os jogadores acharem o seu ponto fraco, imortal.

Atenção:

Se o mestre usar este tipo de equipamento em uma campanha ele deve estar atento ao passado e o futuro, porque uma si quer alteração no passado pode mudar o presente e o futuro!

Máquina do Tempo

Primeiramente, deve-se escolher de que época é o personagem (não faz sentido se o personagem é de uma era pré-histórica ter uma máquina com turbinas a jato, e sim um templo com um portal, ou mesmo uma pedra preciosa com poderes de gerar um pequeno portal), em segundo lugar tente imagina-la (claro que seguindo as regras a seguir), e em terceiro lugar crie um nome, um laboratório (se existir), uma história de como conseguiu criá-la ou achá-la.

Em quarto lugar deve-se saber quantos “Pontos de tecnologia” o personagem tem (esses pontos só podem ser usados na construção da máquina do tempo).

Aprimoramento	PT
1	2
2	4
3	6
4	8
5	10
6	12

E assim sucessivamente...

Agora tomaremos o exemplo de Mith, ele gastara seus 5 pontos de aprimoramento para fazer sua máquina, então recebera 10 PT's.



Atributos

Lugares: quantas pessoas a máquina pode levar

Bateria: mostra se sua máquina precisa ou não ser carregada após o uso.

Alcance de tempo: demonstra quantos anos ela pode avançar ou retornar no tempo.

Tipo: diz se sua máquina pode voar, andar sobre rodas ou simplesmente ficar parada.

Pv's e IP: Quanto dano a máquina suporta até quebrar.

Tamanho: Diz de que tamanho ela é.

Descrição:

Lugares:

Mostra quantas pessoas e bagagens a máquina pode levar. O normal é de poder levar além do piloto 50Kg de material.

Pt's	Pessoas*	Peso Kg**
1	0	100
2	1	100
3	1	200
4	2	250
5	2	350
6	3	500
7	4	750

*Quantas pessoas podem acompanhar o piloto.

**Quanto peso em equipamento pode ser levado junto.

Bateria:

Mostra se em caso de uma viagem no tempo ela precisa ser recarregada. O normal é que se precisa de uma carga de 10000 volt's para recarrega-la

Por 4 Pt's a máquina pode ter um gerador junto as rodas e/ou turbinas (então máquinas que não se podem mexer ou são muito pequenas, não podem comprar essa característica), mas precisa chegar a velocidade de em media 500 quilômetros por hora.

Pt's	Recarga
1	1 viagem
2	2 viagens
3	4 viagens
4	8 viagens
5	16 viagens

Alcance de Tempo:

Demonstra quanto tempo a máquina alcança.

O normal é 5 séculos adiante e 5 séculos antes.

Pt's	Tempo
1	10 anos
2	20 anos
3	40 anos
4	100 anos
5	200 anos
6	400 anos
7	800 anos
8	1.600 anos



Mith, quer poder usar sua máquina para não muito longe até desenvolver melhoras na máquina, então gastara 2 Pt's.

Tipo:

O normal é uma máquina imóvel

Pt's	Descrição
1	Capaz de se mover
3	Capaz de voar por pequenas distancias (50metros)
5	Capaz de voar normalmente

Mith tem um carro então paga 1 Pt.

Pv's e IP

Cada 1 Pt equivale a 1d6X10 pv's a mais, cada Pt gasto equivale a 1d3 de IP a mais.

O normal é de 20 Pv's e 1 de IP*

Mith, quer ter mais pv na sua máquina então gasta 1 Pt.

Isso não significa que quebra o seu carro e sim o aparelho de viagem espaço temporal.

Tamanho:

Normal o tamanho de um carro popular

Pt's	Tamanho
-1	Uma garagem (muito difícil de esconder)
1	O tamanho de uma carro.
2	Uma Moto grande
3	Uma poltrona
7	tamanho de um punho

Atenção: Uma máquina capaz de transportar 5 pessoas não pode ter o tamanho de uma moto)

Dicas:

*Um grupo de uma mesma época pode juntar seus pontos de Aprimoramento para poderem construir uma máquina muito melhor.

*O mestre pode conceder bônus em casos do jogador ter perícias como física, engenharia, etc.

