



A ARCA

QUICKSTART



Bem-vindo à Arca

A Arca é uma estação espacial colossal, construída por motivos que ninguém mais lembra, e que há gerações deriva silenciosa entre estrelas que já não reconhece. Seus corredores misturam aço, cabos e matéria viva, resultado de mutações que se espalharam mais rápido do que qualquer protocolo de contenção. Comunidades isoladas sobrevivem como podem, interpretando antigos sistemas como mitos, tentando ignorar o que rasteja além das paredes.

A Arca está morrendo, e seus habitantes sabem apenas que o tempo está acabando. É nesse equilíbrio frágil que os personagens entram, tentando descobrir se a Arca pode ser salva... ou se já é tarde demais.

O que é um RPG?

Em um RPG, cada jogador interpreta um personagem e age como se fosse ele dentro da história. Esses personagens exploram o mundo, enfrentam desafios, tomam decisões e perseguem seus próprios objetivos, sempre influenciando o rumo da narrativa.

Um dos participantes assume o papel de Mestre do Jogo (MJ). Ele apresenta o cenário, descreve acontecimentos, cria desafios,

interpreta todos os personagens que não pertencem ao grupo e conduz a trama de acordo com as escolhas dos jogadores.

As regras do sistema existem para resolver situações de incerteza e dar peso às decisões. Quando uma ação tem risco ou resultado duvidoso, como tentar convencer um guardião desconfiado, decifrar runas antigas ou enfrentar uma fera colossal, o grupo recorre aos dados e às mecânicas. As rolagens determinam o desfecho, criando surpresas e fazendo da história algo construído coletivamente, nunca totalmente previsível.

O que é este sistema?

O **Scop** é um sistema que equilibra narrativa e regras, e foi criado para ser simples, flexível e divertido, podendo ser usado em qualquer cenário ou gênero de aventura. Este livrero traz as regras essenciais para começar a jogar, enquanto o material completo, com mais opções, cenários prontos e conteúdos de apoio, está disponível em nosso site. As mecânicas foram pensadas para dar sentido às rolagens e apoiar a improvisação sem perder a coerência. O sistema é distribuído sob licença Creative Commons, permitindo uso livre e adaptações com os devidos créditos.



A Arca

A Arca é uma gigantesca estação espacial em forma de anel, tão vasta que cada uma de suas seções parece um mundo isolado. Ninguém sabe qual o seu propósito ou quem a construiu. Muitos duvidam que seu criador ainda exista.

Durante centenas ou talvez milhares de anos, a estação foi um ambiente estável e autossuficiente, capaz de regenerar seus recursos e prover sustento aos seus habitantes. Mas isso ficou no passado.

Crise Estrutural

A Arca é antiga, instável, e está morrendo rápido.

Há gerações, a Arca sofreu um evento tão colossal que nenhum sistema de registro sobreviveu intacto para explicá-lo. Os sobreviventes o chamam apenas de *A Ruptura*. Ninguém sabe se foi um ataque externo ou uma falha interna. O que se sabe é que, em um único ciclo, dezenas de setores foram arrancados, comprimidos ou absorvidos por zonas orgânicas que cresceram de forma descontrolada. O impacto inicial foi seguido por uma sequência de "ondas de mutação", como se a Arca tivesse recebido um choque profundo e começasse a reagir, viva, em convulsão.

Desde então, a própria estrutura parece sofrer recaídas periódicas, pulsos de degradação que deterioram sistemas, torcem corredores e geram novas anomalias. Sistemas falham, máquinas enlouquecem, ecossistemas entram em colapso. Seções inteiras perdem energia, desabam, congelam, superaquecem ou se tornam tóxicas. Muitas já foram engolidas por falhas estruturais que avançam mais a cada ciclo. Na opinião de muitos, não haverá uma próxima geração: a Arca deixará de existir.

Em um construto flutuando no espaço, sem suprimentos e incapaz de se regenerar como antes, restam apenas duas

opções: manter a estação funcionando por mais algum tempo, ou ser arrastado com ela para a derrocada final.

Um Mundo Feito de Fragmentos

A Arca é dividida em inúmeras seções conectadas por passagens estreitas, sistemas redundantes e túneis que há muito deixaram de cumprir suas funções. Cada parte foi projetada para algo: agricultura, engenharia, simulação ambiental, mineração, biolabs. Mas seus propósitos se perderam em meio ao colapso.

Hoje, cada seção é uma sociedade isolada, agarrada ao que resta. Em cada uma delas, a ordem original deu lugar a um amontoado de soluções improvisadas. Estruturas metálicas dividem espaço com estufas montadas em tubos quebrados; cabos expostos atravessam jardins hidropônicos; computadores ancestrais ficam ao lado de gaiolas de animais remendadas com placas de circuito. O que antes era um ambiente projetado com propósito claro agora é um emaranhado vivo de máquinas velhas, remendos de tecnologia perdida e biomas decadentes, tudo mantido funcionando por pura necessidade.

Cada setor evoluiu de forma própria, criando bolsões de cultura, crença e superstição que raramente conversam entre si, preservando sua identidade própria, seja pelo tipo de tecnologia que restou, pela cultura formada ou apenas pelos recursos que ainda consegue produzir. Algumas são comunidades pacíficas tentando preservar o pouco que funciona. Outras se tornaram fanáticas, paranoicas, territoriais. Muitas lutam desesperadamente para manter energia, água ou estabilidade térmica por mais um ciclo. Outras, ainda, foram tomadas por anomalias, infestadas por mutações imprevisíveis ou seladas após incidentes nunca esclarecidos. Nenhuma

delas é autossuficiente. Diplomacia precária, comércio arriscado, disputas por acesso a energia ou água, tudo se torna terreno fértil para conflitos enquanto cada grupo luta para garantir que seu fragmento da Arca sobreviva mais um ciclo.

Cada seção encara a mesma verdade: se uma cair, as conexões com o restante do anel podem levar todas as outras juntas.

A Praga Mutagênica

Como se a degradação da Arca não bastasse, uma praga invisível e persistente molda a vida de todos que nascem nela. Ninguém sabe sua origem: radiação do núcleo? Nanovírus liberado por acidente? Um sistema biotécnico defeituoso que deveria otimizar a vida humana, mas saiu do controle? Uma estratégia da própria estação para adaptar seus habitantes às novas condições? Seja qual for a causa, o efeito é inescapável: mutações.

As últimas gerações criadas nos tanques gestacionais da estação nunca foram "humanas" no sentido antigo. Cada nascimento produz corpos adaptados de maneiras imprevisíveis: reforçados, distorcidos, aprimorados, prejudicados. As mutações concedem capacidades únicas, mas sempre vêm acompanhadas de deformidades, limitações, dores crônicas ou necessidades incomuns. E muitas vezes, os mutantes são os únicos capazes de lidar com ambientes instáveis, máquinas perigosas ou zonas corrompidas que destruiriam qualquer organismo antigo. Mesmo assim, diferentes seções discordam profundamente sobre seu valor: alguns os tratam como salvadores, outros como ferramentas descartáveis, e a maioria como ameaças.

□ Preço de Ser Mutante

Mutações são comuns, mas aceitação não é. Embora muitos dependam dos mutantes para enfrentar zonas instáveis, máquinas perigosas e ambientes que nenhum humano "puro" suportaria, isso não impede

desconfiança, medo ou hostilidade aberta. Em algumas seções, mutantes são vistos como ferramentas úteis, mas descartáveis; em outras, são tolerados apenas porque ninguém mais pode fazer certos trabalhos. Há comunidades que os evitam, guardas que os revistam duas vezes, comerciantes que cobram mais caro e líderes que os usam como bodes expiatórios para justificar falhas que nada têm a ver com eles. Mutantes são essenciais — e, ao mesmo tempo, profundamente indesejados.

Certas facções levam esse preconceito ainda mais longe. Há quem acredite que as mutações sejam a causa da própria degradação da Arca, um sinal de corrupção interna ou punição divina. Ordens religiosas extremistas defendem "purificação"; cultos fanáticos tentam capturar mutantes para experimentos ou sacrifícios simbólicos; líderes paranóicos culpam mutantes por qualquer colapso elétrico ou falha estrutural. Mesmo onde não há perseguição aberta, a discriminação é constante e silenciosa: olhares prolongados, portas que se fecham rápido demais, silêncios constrangedores. Na Arca, um mutante nunca esquece que seu corpo é tanto uma vantagem quanto um alvo.

Criaturas Mutantes

Se apenas os humanos sofressem o flagelo da mutação, isso já seria ruim. Mas a estação não produziu apenas mutantes humanos. Por séculos, tanques gestacionais e biolabs também geraram animais para pesquisa, manutenção ambiental ou controle de pragas. Com a Praga Mutagênica e a degradação da Arca, essas criaturas sofreram mutações ainda mais instáveis que as humanas, e muitas escaparam para os corredores. Agora, bandos de predadores deformados, insetos gigantes, organismos sem forma reconhecível e híbridos biotécnicos vagam entre setores, famintos ou territorialistas. Qualquer porta mal selada pode esconder uma ameaça.

E a munição é um recurso escasso.

Personagens

Seu personagem é descrito por algumas características: Conceitos, Habilidades e outras. O final deste livreto traz algumas fichas prontas, e você pode ver no site como criar os seus próprios personagens, com muitas opções diferentes!

Conceitos

Um **Conceito** é uma frase que descreve brevemente o que *seu personagem* é, e o que consegue fazer de forma *intuitiva*, sem treinamento. Um Conceito não é necessariamente *bom* ou *ruim*: em certas situações, ele pode ser *benéfico*, e *prejudicial* em outras, e funciona também como *linha-guia* de como interpretar seu personagem.

- Você recebe um **bônus de +1 Dado de Apoio** nos Testes para cada Conceito **benéfico** à situação. Em compensação, você recebe uma **penalidade de -1 Dado de Apoio** para cada Conceito **prejudicial**.
- Se você é alvo de uma ação, cada Conceito **benéfico** para você reduz em um a quantidade de dados que o adversário joga. Por outro lado, se o Conceito é **prejudicial**, ele recebe um dado adicional.
- Você recebe **um ponto de Energia** cada vez que **interpretar bem o seu Conceito**. No entanto, você precisa **gastar um ponto de Energia** sempre que quiser **ignorar o efeito de um Conceito**. Isso inclui a interpretação, você gasta Energia para agir contra seus Conceitos.

Habilidades

As **Habilidades** definem o que o seu personagem aprendeu ao longo da vida. Uma Habilidade é algo que pode ser aprimorado como Força ou Estilo, um campo do conhecimento como Alquimia ou Engenharia, habilidades de luta ou artísticas.

- Ao tentar realizar uma Tarefa, você vai testar **uma de suas Habilidades**.

- O nível da Habilidade modifica a **quantidade de Dados de Apoio** jogada em um Teste.
- Habilidades negativas **diminuem** o número de dados que você joga!

Energia

É uma medida da sua disposição geral e capacidade de ir além das suas forças. Seu personagem começa o jogo com 6 pontos, e você não pode recuperar Energia acima desse valor máximo.

- Você pode gastar **um ponto de Energia** para **Buscar suas Forças**.
- Você pode gastar **um ponto de Energia** para **ignorar** o efeito de um de seus Conceitos que o esteja prejudicando naquele momento.

Você recupera Energia:

- Descansando, à taxa de **um ponto de Energia por hora**. Se seu personagem dormir por uma noite completa, acordará recuperado.
- **Agindo de maneira coerente com seus Conceitos.** Por exemplo, se você for "Protetor dos fracos", agir para salvar alguém recupera 1 ponto de Energia.

Se a Energia chegar a zero ou menos, o personagem desmaia e não pode realizar nenhuma ação até recuperar pelo menos 1 ponto.

Vitalidade

Representa a quantidade de ferimentos que você pode receber. Seu personagem começa o jogo com 6 pontos, e você não pode recuperar Vitalidade acima desse valor máximo. Você pode se ferir:

- **Durante o combate**, seu personagem recebe ferimentos na forma de **Dano**.
- Como resultado de **quedas, choques ou qualquer outro tipo de ação física brusca ou violenta**, ou de **doenças ou venenos**.

Você recupera sua Vitalidade das seguintes formas:

- **Se o personagem puder descansar**, sem realizar tarefas extenuantes e nada que abra suas feridas, ele recupera **um ponto de Vitalidade por dia**;
- **Tecnologia, remédios e cuidados médicos** podem recuperar vários pontos em alguns minutos ou horas.

Se a Vitalidade chegar a zero ou menos, o personagem fica fora de ação e não pode realizar tarefas até ser curado. Ainda não está morto, mas se receber mais 1 ponto de Dano, é o fim.

Mente

Na Arca, algumas mutações são capazes de penetrar a mente das vítimas. A Mente representa a capacidade de resistir a esses ataques.

O valor inicial e limite máximo é de 6 pontos. Seu personagem perde pontos de Mente:

- **Quando o personagem é atacado e atingido** por criaturas com habilida-

des psíquicas.

- **A critério do Mestre do Jogo**, quando o personagem realiza tarefas que exijam sua força mental, ou a presença de horrores além da compreensão.
- **As Habilidades providas por algumas mutações** podem exigir o gasto de um ou mais pontos de Mente.

Livrando-se da Perturbação exige descanso e reconstrução emocional:

- **Se o personagem pode descansar** sem realizar tarefas mentalmente extenuantes, ele recupera **um ponto por dia**.
- **Terapia ou meditação**, caso o personagem consiga se consultar com alguém, conversar a respeito de seus traumas e experiências, à taxa de **um ponto por sessão**.
- **Equipamentos médicos e tecnologias** podem prover a recuperação de alguns pontos em alguns minutos ou horas.

Se a Mente chega a zero, o personagem entra em colapso, e perde o controle. Nessa situação, agiria erraticamente, sem lógica e, dependendo da circunstância, pode atacar aliados.



Regras do Jogo

O jogo se desenvola quase como uma conversa, na seguinte ordem:

1. **O Mestre do Jogo descreve a cena.** a situação, o que os personagens podem ver e ouvir, e o que mais é parte da cena.
1. **Os jogadores respondem descrevendo suas ações.** Se houver alguma dúvida se elas são possíveis, o MJ pode solicitar o teste de uma Habilidade adequada.
1. **O MJ descreve as consequências.** caso haja ou não sucesso.
1. **Retorna ao passo 2** até que a cena se resolva.

Resolvendo Tarefas

Quando houver dúvida a respeito do resultado de alguma ação, o MJ pode solicitar um teste de alguma Habilidade. Você vai jogar alguns dados de 6 faces. Faça da seguinte maneira:

- **Pegue um dado com uma marca** ou cor distinta para que você o diferencie dos outros. Esse é o Dado de Base, e você sempre vai jogar um e apenas um Dado de Base.
- **Para cada Conceito que te ajude.** adicione um Dado de Apoio.
- **Para cada Conceito que te atraipa-lhe,** remova um Dado de Apoio.
- **Se alguma Habilidade se aplicar,** adicione o número de Dados de

Apoio indicada pelo seu nível. Se a Habilidade for negativa, remova Dados de Apoio.

- **O Mestre do Jogo pode decidir aplicar bônus ou penalidades** ao número de Dados de Apoio que você joga.

Jogue os dados e conte o resultado da seguinte forma:

- **Elimine todos os dados com resultado igual a 4 ou mais.** Se todos os dados forem eliminados, o teste falhou.
- **Use o resultado do Dado de Base** como valor de base; se ele foi eliminado, então o valor de base é zero.
- **Some +1** para cada Dado de Apoio que sobrou.

Exemplo: Vada joga o Dado de Base e mais 3 Dados de Apoio em um teste. O Dado de Base foi 2, esse é o valor de base. Os Dados de Apoio foram 3, 5 e 6. Os dados iguais a 5 e 6 são eliminados; o Dado de Apoio que sobrou adiciona 1 ao valor de base. O resultado final é 3.

O resultado dos dados é o Nível de Sucesso do teste. Um resultado igual a 2 é o suficiente para executar uma Tarefa com sucesso, mas o Mestre do Jogo pode exigir que você alcance um valor mais alto, se a Tarefa for complicada. Use a tabela abaixo para interpretar os resultados.

Se você não tiver Dados de Apoio em um teste e ainda assim receber mais penalida-

Nível	Dificuldade	Interpretação
≤ -1	—	Falha crítica. Além de falhar, algo dá errado.
0	—	Falha total. Nada foi alcançado.
1	Trivial	Sucesso parcial. Você consegue em parte, ou com efeitos colaterais.
2	Simples	Sucesso completo, ainda que básico.
3	Média	Bom resultado, eficiente, confiável.
4	Difícil	Acima da média, você se destacou.
5+	Muito Difícil	Resultado notável, chamou atenção, impressionou.

des, adicione *Dados de Penalidade*. Esses dados funcionam da mesma forma, mas cada dado que permanecer na rolagem subtrai 1 do valor base.

Exemplo: *Furor* precisa convencer o líder de um setor a permitir a sua entrada. Infelizmente, sua *Influência* é -1, e os habitantes do setor não vêem mutantes com bons olhos, o que dá uma penalidade adicional.. *Furor* rola apenas o *Dado de Base* e dois *Dados de Penalidade*.

O *Dado de Base* mostra um 5, e é eliminado, deixando o valor base em zero. Os *Dados de Penalidades* mostram 2 e 4. O dado igual a 4 é eliminado, mas o restante aplica uma penalidade de -1. O resultado final da jogada é -1, e *Furor* terá problemas.

Buscando Forças

Se você quiser melhorar o seu resultado, Busque Suas Forças:

- **Gaste 1 ponto de Energia** e jogue novamente os dados que você descartou antes. Elimine todos os dados com resultado igual a 4 ou mais.
- **Cada dado restante** dá um bônus de +1 no resultado anterior.
- **O Dado de Base pode ser jogado novamente**, mas na Busca Pelas Forças, ele vale apenas +1 se não for eliminado.

Exemplo: *Vada* tenta Buscar suas Forças no teste anterior, e rola novamente os dados que foram eliminados. Os resultados foram 2 e 4. O dado igual a 4 é descartado, e o dado que sobrou dá +1 na jogada anterior, resultando em 4.

Resolvendo Conflitos

Quando dois personagens se enfrentam, ambos fazem um teste, adicionando todos seus bônus e penalidades. O personagem com maior resultado vence, e a margem de vitória é o Nível de Sucesso..

Contadores de Tempo

Para acompanhar tarefas prolongadas, efeitos temporários ou eventos que dependem do tempo, o Mestre do Jogo cria um *Contador de Tempo*, que é uma série de marcadores ou caixas.

A cada evento importante ou avanço da narrativa, o MJ preenche uma caixa. Quando todas forem preenchidas, o tempo acabou e o efeito, evento ou consequência ocorre.

Use Contadores de Tempo para acompanhar:

- **A duração de um efeito**, como algo provocado por uma Habilidade Especial ou condição temporária. Use o Nível de Sucesso no teste para determinar a quantidade de caixas.
- **O tempo restante antes de um evento crítico**, como o desabamento do teto ou a aproximação de um inimigo.
- **O progresso** em uma tarefa prolongada.

Exemplo: *Vada* ativa sua Visão Multiespectral. O resultado em um teste de Percepção determina por quanto tempo sua visão estará ativa. O resultado em seu teste é igual a 3, e o MJ cria um contador de tempo de 3 caixas. A cada fenômeno observado, uma caixa é preenchida. Quando todas as caixas forem preenchidas, a visão de *Meggan* retorna ao normal.

Uso de Equipamento

Na Arca, equipamentos são escassos: ou são difíceis de encontrar, ou sua durabilidade está comprometida. Cada equipamento tem uma certa *quantidade de usos*. Ao final de cada cena em que um equipamento for usado de forma relevante, faça um *Teste de Uso*:

- **Realize um teste simples com o Dado de Base**, aplicando bônus ou

penalidades conforme Conceitos ou outras circunstâncias.

- **Se o resultado for maior ou igual à quantidade de pontos atual**, nada acontece.
- **Se o resultado for menor que a quantidade de pontos atual**, reduza o total em um ponto.
- **Caso todos os dados sejam eliminados**, reduza o total em um ponto.
- **Não é possível Buscar as Forças** neste tipo de teste.

Enquanto o personagem possuir ao menos um ponto no recurso, ele poderá utilizá-lo livremente, mas usos mais intensos podem exigir mais que um ponto. Quando o último ponto for consumido, o recurso estará indisponível até que seja recuperado de alguma forma.

Combate

A imprevisibilidade da Arca torna necessário recorrer à violência de vez em quando. Nesses casos, inicia-se um combate. Combates são divididos em turnos que duram de 5 a 10s, que se repetem enquanto os personagens e seus inimigos estiverem lutando. Em cada turno:

- Identifique quem é o **seu adversário**.
- **Você e seu inimigo jogam os dados** usando suas Habilidades de combate adequada, Mutações ou outras.
- Quem obtiver **o resultado mais alto** é o vencedor daquela rodada. Se os resultados forem iguais, nenhum dos oponentes leva vantagem nesse turno.
- **Repita os turnos** até que o combate acabe.

Bônus e penalidades vindas de Conceitos e outras situações se aplicam, e é possível Buscar as Forças a cada troca de ataques.

Enfrentando Vários Adversários

Lutar contra vários inimigos é possível, mas muito arriscado.

- Para cada adversário além do primeiro, você sofre **-1 Dado de Apoio** em seu teste.
- Apenas o personagem em desvantagem recebe essa penalidade; seus inimigos rolam normalmente.
- Compare o seu resultado separadamente contra cada inimigo.
- Você só pode **atingir um dos adversários que vencer**, mas será atingido por **todos que o superarem**.

Ferimentos

Se a intenção é ferir o inimigo, então a vítima recebe *Dano*, que é calculado da seguinte forma:

$$\text{Dano} = \text{Nível de Sucesso} + \text{Bônus} - \text{Penalidades}$$

Modificadores ao Dano podem ser provenientes da arma usada e outros fatores, e reduzido por condições como Conceitos da vítima ou armaduras que usa. Armas de combate próximo, como espadas ou machados, recebem bônus ao Dano caso o personagem tenha algum Conceito ou Mutação relacionado à força física. Os modificadores são cumulativos.

O Dano é descontado da Vitalidade da vítima. Quando a Vitalidade atinge zero ou menos, o personagem está fora de ação e, se nessa situação, ele receber um ponto de Dano adicional, ele encontra seu fim. É trágico, mas é a vida.

Características da Arma	Bônus de Dano
Pequena	0
Grande	+1
Pesada	+1
Características da Proteção	Penalidade ao Dano
Leve	-1
Média	-2
Pesada	-3

Mutações

Na Arca, ninguém nasce igual. Cada corpo é um experimento involuntário, uma resposta falha a um ambiente que se desintegra mais rápido do que seus sistemas conseguem corrigir. As mutações não são raras nem excepcionais. Algumas se manifestam como adaptações úteis, outras como deformidades dolorosas, mas todas carregam o mesmo sinal: o organismo está tentando sobreviver a algo que já não entende.

A vida dentro do anel é dura demais para discriminações simples. Alguns chamam os mutantes de privilegiados; outros, de aberrações. Mas, no fim, todos admitem que certas tarefas só podem ser cumpridas por aqueles cujos corpos mudaram: entrar em zonas tóxicas, lidar com máquinas instáveis, enfrentar criaturas deformadas pelos biolabs.

Essas habilidades vêm com um preço visível ou oculto: cada mutação é uma bênção desconfortável, um recurso vital que cobra uma parte do corpo ou da alma. Marcam a carne, influenciam a mente, moldam a forma como o mutante respira, pensa, reage e sobrevive. E, como tudo na Arca, são frágeis, imprevisíveis e um reflexo do que restou do mundo.

□ Duplo Fio da Mutação

Cada mutação é composta de três elementos, inseparáveis:

A Habilidade Especial

Uma vantagem real e imediata. Sempre confiável, sempre útil, ela define o que o corpo mutado faz melhor, seja resistir a ambientes extremos, enxergar no escuro, canalizar radiação, manipular ondas sonoras, endurecer ossos, produzir toxinas e assim por diante. Essa capacidade é a razão pela

qual muitos mutantes são essenciais para a sobrevivência de suas seções.

Para usar a Habilidade Especial de sua mutação:

1. **Gaste 1 ponto de Energia.**
2. **Faça um teste da Habilidade** correspondente.

A Habilidade Especial sempre funciona, mas o resultado do teste mostra o **quão forte** é o efeito. As mutações não estão ligadas a Habilidades específicas: avalie a situação e o efeito desejado, e teste a mais adequada.

Utilize o Nível de Sucesso para interpretar o efeito. Se o alvo puder resistir, resolva como um Conflito, usando os testes opostos normalmente. Em Combate, uma Habilidade que causa dano funciona como um ataque:

Dano = Nível de Sucesso + Bônus - Penalidades

□ Preço da Mutação

O mesmo mecanismo que torna a habilidade possível causa um efeito colateral forte e inevitável: um gatilho, limitação ou vulnerabilidade.

A fraqueza entra em ação assim que esse gatilho aparece. É possível resistir ou ignorar seus efeitos, mas isso exige Energia. O personagem deve gastar pelo menos um ponto para evitar efeitos colaterais até o final da cena, mas situações mais drásticas podem exigir mais que um ponto.

Exemplo: a mutação de *Descarga Bioelétrica de Brant* causa problemas em contato com a água. Em um ambiente particularmente úmido, ele deve gastar um ponto de Energia para evitar problemas; uma enxurrada pode exigir dois pontos ou mais.

Assim, a mutação funciona, mas cobra um custo. A Arca não dá nada de graça.

□ Sintoma

A mutação deixa sinais constantes: um cheiro metálico, pele translúcida, olhos brilhantes, tremores internos, placas de ossos sob a pele, respiração irregular, temperatura corporal instável, impulsos estranhos, padrões luminescentes, sons involuntários ou qualquer marca bizarra, sutil ou grotesca.

Esses sintomas não têm efeito mecânico, são puramente narrativos, e não podem ser evitados ou escondidos facilmente. Eles deixam óbvios a natureza do personagem. No entanto, moldam a sua presença no mundo, suas interações e a forma como outros o vêem. É o lembrete cotidiano de que o corpo não é confiável.

Exemplos de Mutações

Abaixo, alguns exemplos de mutações vistas na Arca. Use-as como exemplo para criar as suas próprias.

Descarga Bioelétrica

Habilidade: Gaste 1 Energia para liberar um pulso elétrico curto (que pode ser usado como ataque) ou sobrecarregar máquinas pequenas.

Fraqueza: Contato com água em excesso provoca descargas involuntárias.

Sintoma: Cheiro de ozônio, pequenos estalos e faíscas sob estresse.

Metabolismo Adaptativo

Habilidade: Gaste 1 Energia para acelerar corpo e mente por alguns minutos: +1 nível em testes físicos ou de velocidade, inclusive fuga.

Fraqueza: Após esforço intenso, surge fome extrema; evitar perda de Energia adicional exige novo gasto.

Sintoma: Corpo magro demais ou robusto demais, respiração irregular, calor corporal oscilante.

Ossatura Reconfigurável

Habilidade: Gaste 1 Energia para endurecer ossos (ataques corpo a corpo +1 de dano) ou flexibilizá-los (contorcer-se por espaços apertados).

Fraqueza: Sons de rachaduras, impactos secos ou vibrações fortes acionam dor intensa.

Sintoma: Estalos constantes ao mover-se; articulações salientes ou irregulares.

Pele Quimiorresistente

Habilidade: Gaste 1 Energia para suportar toxinas, radiação leve, vapores corrosivos ou fluidos industriais

Fraqueza: Exposição prolongada a ar muito puro (ambientes selados e filtrados) causa fraqueza (-1 em testes de Força e Vigor).

Sintoma: Pele com textura cerosa, odor metálico, manchas esverdeadas.

Visão Multiespectral

Habilidade: Gaste 1 Energia para enxergar no escuro total, detectar calor, campos elétricos fracos ou movimentos rápidos.

Fraqueza: Luz intensa ou flashes desorientam; resistir à cegueira momentânea exige Energia.

Sintoma: Olhos grandes, pupilas irregulares, brilho fraco sob baixa luz.

Voz Ressonante

Habilidade: Gaste 1 Energia para amplificar a voz: atordoar, intimidar, ecoar comandos, imitar sons ou desestabilizar estruturas frágeis.

Fraqueza: Silêncio absoluto ou ambientes anecônicos provocam ansiedade física e tremores.

Sintoma: Voz com vibração metálica; garganta marcada por linhas luminescentes.

Aventura: A Porta que não Deveria Abrir

Os personagens recebem um chamado urgente vindo dos níveis inferiores da instalação. Há relatos fragmentados de falhas elétricas, mal funcionamento e transmissões cortadas em um dos setores de pesquisa mais antigos, hoje mantido apenas em funcionamento mínimo. Nada muito claro: apenas ruídos, estática e, ocasionalmente, palavras soltas captadas pelo intercomunicador, como se alguém tentasse pedir ajuda, mas não conseguisse completar a frase.

Os personagens se veem encarregados de investigar o que está acontecendo. O setor não deveria ser perigoso... mas algo claramente está errado. E, quando começam a avançar pelos corredores, logo percebem que precisarão juntar fragmentos de informação, seguir sons distantes e interpretar falhas estranhas no sistema para descobrir qual é exatamente o problema.

Ecos no Corredor Inferior

Vocês estão em um corredor inferior do complexo, onde as luzes de emergência que piscam em intervalos irregulares e refletem em painéis metálicos parcialmente chumados refletem o estado geral da Arca. O ar tem cheiro de eletrônica superaquecida.

Assim que avançam, seus intercomunicadores começam a chiar, misturando ruído estático com fragmentos incompreensíveis. Algo como uma mistura de ruídos inumanos misturados com vozes subitamente silenciadas. Os sensores não permitem determinar com exatidão de onde essa comunicação vem, mas certamente de algum sistema afeitado no setor em que vocês se encontram.

Enquanto caminham, sons distantes ecoam pelo corredor: algo batendo contra metal, vibrações prolongadas e estalos elétricos multiplicados pela acústica estreita do local.

Os sinais não fornecem uma posição clara, mas deixam evidente que algo no setor está falhando, e que não deveria estar.

Objetivos

Esta primeira etapa serve para colocar os personagens em modo investigativo. Eles não sabem ainda o que procuram, mas percebem que o setor inferior está instável, e que algumas das anomalias podem ser rastreadas. Para avançar, eles precisam interpretar ao menos uma das fontes de pista que surgem ao longo do corredor e que, juntas, apontam para o laboratório principal: o núcleo do problema.

Investigação

Aqui, os personagens seguem a cadeia de anomalias deixada pelo incidente. Eles provavelmente vão tentar descobrir de onde a perturbação vem, e as pistas que encontram devem levá-los até o setor L4, onde se localiza o laboratório. Os personagens podem encontrar (e investigar) várias pistas, que você pode distribuir como desejar:

- falhas elétricas se propagam a partir do corredor onde estão, se manifestando a partir da direção do setor L4. Não dê o nome do setor avariado, apenas indique a direção;
- consultas aos consoles da estação indicam problemas no isolamento da mesma seção;
- se os personagens estiverem próximos do setor L4, ouvem impactos e arranhões que apontam para movimentos que ocorreram a partir de uma seção que estava selada há tempos.
- e o intercomunicador, embora inútil como bússola, revela trechos de mensagens que mencionam esse setor explicitamente.

Eventualmente, eles chegam à mesma conclusão: alguma perturbação inespe-

rada, que eles ainda não sabem o que é, ocorreu na seção L4, e eles devem se dirigir para lá para descobrir o que é.

□ Orientações ao Mestre

Esta cena deve transmitir a sensação de "algo está profundamente errado", evitando que os jogadores se sintam perdidos. Se perceber que o grupo está hesitante, você pode reforçar uma pista: o terminal que ainda funciona, a mensagem repetida no rádio ou o mapa de parede mostrando que L4 é o único setor com isolamento em alerta vermelho.

Os jogadores podem decidir investigar de maneiras diferentes. Você deve aproveitar as ideias para direcioná-los para o local certo. A cada tentativa, solicite testes de alguma Habilidade relevante, mas não permita que eles bloqueiem a investigação; eles servem apenas para dar textura à investigação. Falhas devem apenas limitar a quantidade de informações percebidas, tornando a compreensão mais fragmentada. Para isso, faça que cada teste revele apenas uma informação; com várias pistas, os personagens eventualmente entenderão para onde devem ir.

O importante é que os jogadores sintam que seguiram as pistas ativamente e escoheram ir para o laboratório, não que foram empurrados até lá.

□ Setor L4

Quando vocês chegam às proximidades do setor L4, encontram o pequeno grupo de moradores da seção: técnicos exaustos, catadores de sucata, agricultores improvisados. Os moradores observam à distância a grande porta blindada ao final do corredor. Todos parecem tensos, como quem escuta algo que não deveria existir.

Nenhum deles se aproxima da porta. Quando vêem os personagens chegando, hesitam, trocam olhares entre si e alguns recuam instintivamente.

□ Tabu da Porta Selada

Se questionados, os moradores revelam um único fato concreto: aquela porta está fechada há décadas. Já fazia parte da paisagem: um lembrete silencioso do que foi perdido durante a degradação da Arca. Nada nem ninguém jamais tentou abri-la.

O que torna o momento atual excepcional é que, desde alguns ciclos, eles começaram a ouvir sons estranhos vindos de dentro: batidas, arranhões metálicos, e, mais recentemente, os mesmos ruídos distorcidos captados nos intercomunicadores dos personagens. Eles não sabem o que existe lá dentro. E, aparentemente, preferem não saber.

Esta é a oportunidade ideal para um pouco de interpretação:

- alguns moradores imploram para que os personagens não interfiram: "se ficou trancado por tanto tempo, deve haver um motivo";
- outros, mais curiosos, acreditam que abrir a porta pode resolver os apagões da seção;
- um ou outro pode suspeitar que os personagens são responsáveis pelos sons, o que cria tensão adicional.

Nenhuma dessas interações altera o caminho da aventura, mas ajuda a reforçar três ideias centrais:

- L4 vive com medo daquela porta.
- Ninguém sabe o que está acontecendo lá dentro.
- Os personagens estão indo aonde ninguém jamais quis ir.

□ Orientações ao Mestre

Use essa breve cena para reforçar o mistério, dar voz aos moradores e permitir que os jogadores definam como seus personagens lidam com gente comum da Arca. Não é necessário prolongá-la: poucas falas e um clima de superstição já são suficientes para aumentar a tensão.

Os personagens podem tentar conseguir alguma vantagem com os moradores: su-

primentos adicionais, munição, ou algo assim. Se eles tentarem, solicite alguns testes de Habilidades sociais, como Influência ou Empatia. A despeito disso, os moradores não terão equipamentos relevantes para ceder. Se os personagens quiserem maiores informações, crie alguns boatos intrigantes e fabulosos: nenhum deles é verdade, os moradores jamais viram aquela porta aberta e não sabem o que há do outro lado.

□ Laboratório Selado

O setor L4 parece ainda mais degradado do que o restante da Arca. As paredes estão escuras de fuligem e os cabos expostos emitem estalos irregulares. Partes do piso foram remendadas com placas de metal incompatíveis entre si, e o ar aqui é mais pesado, como se algo tivesse queimado recentemente.

Ao final do corredor, a porta do laboratório surge: uma blindagem antiga, marcada por garras profundas e travada em modo de emergência. O terminal ao lado pisca em ciclos interrompidos, como se estivesse preso entre duas ordens contraditórias. Por trás da porta, o som surdo de algo arrastando-se ecoa de tempos em tempos.

□ Objetivos

Nesta cena, os personagens precisam entrar no laboratório, mas não será imediato. A porta está selada e apresenta falhas; acessá-la envolve tanto investigação quanto a solução de um obstáculo físico ou lógico. A tensão deve crescer, mas o combate ainda não ocorre. Esta etapa prepara o ambiente e estabelece o tom claustrofóbico da revelação que virá depois.

□ Exploração

Enquanto analisam a área, os personagens têm acesso a vários detalhes que ajudam a reconstruir o que houve:

- consoles auxiliares exibem dados fragmentados, registrando aumento

repentino de atividade biológica no interior da sala;

- marcas no chão indicam que algo empurrou a porta de dentro para fora antes do sistema travar definitivamente;
- painéis parcialmente funcionando mostram gravações truncadas de uma equipe de pesquisa em pânico.

Os jogadores provavelmente tentarão abrir a porta de alguma forma. O terminal principal responde, mas sua interface está corrompida: códigos aparecem incompletos, e o sistema parece exigir uma confirmação manual adicional em um painel secundário.

□ Obstáculo

A abertura da porta deve exigir um pequeno desafio. O tipo exato pode variar de acordo com o grupo ou o ritmo, mas aqui vão algumas possibilidades que se encaixam no tom da aventura:

- Restauração parcial do terminal: os personagens precisam entender a lógica de dois códigos em conflito, o de emergência e o de bloqueio interno, e corrigir a ordem de execução.
- Liberar manualmente os trincos mecânicos: após encontrar o painel secundário, será necessário acessar uma pequena área lateral do corredor, cheia de cabos e mecanismos expostos, exigindo cuidado para não causar mais danos.
- Sincronização de energia: com os geradores da seção oscilando, eles devem estabilizar momentaneamente o fluxo para permitir a liberação.

Qualquer método funciona, desde que transmita a sensação de que a porta não se abre "no botão", mas sim através de esforço e engenhosidade. Se quiser dificultar um pouco mais as coisas, faça com que pelo menos duas dessas condições sejam satisfeitas. Um teste de Tecnologia permite que eles consultem os consoles para obter diagnósticos e os diagramas das portas, que indicarão quais passos precisam ser tomados.

Orientações ao Mestre

A tensão aqui deve vir do ambiente e do comportamento da porta, e não das criaturas, que não devem aparecer ainda. Use ruídos, oscilações de luz e mensagens incompletas para alimentar a sensação de urgência.

O desafio não deve ser frustrante: falhas atrapalham, atrasam ou causam pequenas consequências (uma faísca, um curto, um alarme menor), mas nunca impedem o avanço. A cada teste, narre um pequeno progresso para indicar que eles estão no caminho certo. O importante é que os jogadores sintam que desbloquearam algo, e que, por isso, estão prestes a descobrir algo significativo.

Quando terminarem, a porta se abre lentamente, liberando um jato de ar quente e escuro. A abertura é estreita e permite apenas a passagem de uma pessoa por vez, se espremendo entre o espaço. Uma abertura total será possível apenas se os sucessos nos testes anteriores forem excelentes (4 ou mais).

As Criaturas do Laboratório Silencioso

Com esforço conjunto, e tempo suficiente para sentir que talvez essa seja uma má ideia, a porta blindada do laboratório L4 range, resiste e finalmente se abre alguns palmos. O mecanismo interno falha antes de completar o ciclo, travando a passagem. O vão estreito só permite a entrada de uma pessoa por vez.

Do outro lado, apenas escuridão. Um cheiro metálico e acre escapa pela abertura, misturado a algo químico, antigo e alheio àquela seção da Arca. Lá dentro, o silêncio é absoluto. Silêncio demais para um laboratório que supostamente deveria estar morto há décadas.

O Laboratório Morto

Quando os personagens avançam, encontram um ambiente que não parece abandonado, parece interrompido. Mesas viradas, tanques de contenção rachados, consoles queimados, e marcas de garras metálicas arranhando superfícies onde nenhuma ferramenta deveria ter alcançado. Um leve zumbido vibra no teto, mas não há energia suficiente para acender as luzes.

O Ataque das Criaturas

Os personagens percebem algo se movendo nas sombras, mas não conseguem identificar o que é. São criaturas resultantes dos experimentos que eram realizados lá, que finalmente se libertaram. As criaturas não esperam muito. Quando todos estiverem dentro da sala ou, idealmente, quando o primeiro ou segundo jogador cruzar o limiar, elas atacam.

L4-Betas

Criaturas pequenas, ágeis, delgadas, com membros alongados demais para o corpo. A pele parece feita de tecido biológico parcialmente translúcido, revelando estruturas internas que lembram placas metálicas ou circuitos orgânicos. Onde deveriam ter olhos, há membranas opacas pulsando ritmicamente, como sensores improvisados pelo processo mutagênico.

Elas se movem com espasmos bruscos, e ao mesmo tempo, parecem sofrer enquanto o fazem. Cada movimento rápido provoca um brilho doloroso sob sua pele.

Habilidade Especial: Pulso de Propulsão. As criaturas podem dar saltos rápidos e silenciosos, como se usassem pequenas descargas bioelétricas internas para se impulsionar. É um movimento quase instantâneo, difícil de prever. Em combate, isso permite que elas se aproximem ou se afastem rapidamente.

Fraqueza: Sobrecarga Bioenergética. O mesmo mecanismo que lhes dá velocidade também as enfraquece: sempre que fazem movimentos muito rápidos, há um

breve acúmulo de luz sob a pele, seguido por um tremor espasmódico, e elas ficam vulneráveis por alguns instantes. Um personagem atento pode perceber isso após o primeiro ou segundo salto. Golpes desferidos nesses momentos causam dano adicional, derrubam a criatura com facilidade ou até mesmo rompem suas membranas sensoriais.

Descreva o momento dos saltos com um pouco mais de detalhes, enfatizando as pequenas descargas elétricas e os espasmos na movimentação das criaturas. Isso deve dar pistas suficientes para que os jogadores percebam a fraqueza. Caso isso não aconteça em alguns turnos, peça um teste de Percepção e dê a dica.

Orientações ao Mestre

O combate deve ser rápido, intenso e visual, mas não letal. As criaturas atacam em pequenos grupos (2 a 4), tentando cercar os personagens em um espaço apertado. Elas não têm estratégia elaborada, parecem agir mais por instinto do que por fome.

O mais importante é que os jogadores sintam:

- o ambiente claustrofóbico,
- o perigo das mutações descontroladas,
- e a sensação de que algo maior está por trás do incidente.

Quando a última criatura cair, o silêncio volta, mas algo na sala ainda emite um som fraco e regular.

Ecos do Setor L4

Com os L4-Beta derrotados, o laboratório mergulha novamente em um silêncio pesado, quase intencional. A porta, ainda entreaberta, range com um movimento lento, como se protestasse por ter sido aberta depois de tantos anos.

Entre mesas metálicas viradas, cabos soltos e vidros estilhaçados, há apenas um ponto de luz: um terminal de segurança ainda ativo, piscando em um ritmo estável. Ao lado dele, um conjunto de pastas físicas marcadas com a sigla "L4-BETA / CICLO 2". Uma descrição completa das criaturas que eles acabaram de derrotar está nos documentos.

Uma vez acessados, os registros revelam:

- anotações apressadas sobre "falha de contenção";
- um diagrama parcial da mesma mutação encontrada nos personagens;
- menções recorrentes a algo chamado Projeto Delta-Prime;
- e, mais estranho ainda, protocolos de transferência para outro setor do complexo.

Antes que possam aprofundar a leitura, o terminal emite um bip único. A tela treme, e uma nova linha aparece, sozinha:

"A INSTÂNCIA DELTA FOI ATIVADA."

Nenhuma informação adicional aparece: utilize esse momento como um gancho para criar suas próprias aventuras.



Oona

Oona cresceu nos setores tranquilos da Arca, onde sua presença sempre acalmou quem sofria. Trabalhando como assistente de uma curandeira, descobriu que sua voz podia realinhar corpos e emoções. Gentil e empática, Oona acredita que nada está perdido, mas sua sensibilidade a deixa vulnerável às dores alheias.

Conceitos

- *Eu sou uma Mutante.*
- *Minha maior qualidade é a Empatia.* (Bônus para perceber mentiras ou segundas intenções, penalidades se confrontada com sofrimento intenso).
- *Meu maior defeito é a Compaixão.* (Bônus em testes de Cura ou Proteção, penalidades se for se sua compaixão for explorada por alguém mal-intencionado).
- *Minha Mutação é: Voz Ressoante* (Veja a página 11)

Habilidades

- **Medicina:** +2
- **Lógica e Raciocínio:** +1
- **Empatia:** +1
- **Luta com Armas Brancas:** +1
- **Persuasão:** +1
- **Subterfúgios:** -1
- **Percepção:** -1

Equipamento

- Porrete improvisado (+1 de Dano)
- Colete de couro (-1 Dano recebido)
- Lâminas de Sintonia: (Pequenos discos metálicos que vibram e identificam zonas instáveis na estação)
- Bálsamo Reestruturante (Um unguento improvisado, ajuda a estabilizar ferimentos): 1 uso.

Brant

Brant é explosivo, inquieto e viveu de bicos enquanto sua mutação elétrica se manifestava. Expulso de comunidades por "acidentes", tenta controlar o pavio curto em uma estação que parece provocá-lo a cada esquina. Apesar do temperamento difícil, é ferozmente leal a quem considera aliado.

Conceitos

- *Eu sou um Mutante.*
- *Minha maior qualidade é ser Analítico.* (Bônus em tarefas que exijam raciocínio, mas penalidades para tentar entender as pessoas).
- *Meu maior defeito é o Pavio Curto* (Bônus em confrontos diretos ou demonstração de iniciativa, penalidades em diplomacia ou cooperação).
- *Minha Mutação é Descarga Bioelétrica* (Veja a página 11).

Habilidades

- **Tecnologia:** +2
- **Memória:** +1
- **Força de Vontade:** +1
- **Lógica e Raciocínio:** +1
- **Lutar com Pistolas:** +1
- **Medicina:** -1
- **Força:** -1

Equipamento

- Faca (-1 de Dano)
- Pistola de Energia (Munição: 2 usos)
- Terminal de computador portátil
- Pulso-Terra (Um dispersor de carga improvisado, que ele usa para descarregar energia excedente sem destruir nada): 1 uso.
- Par de Luvas Isoladas (Luvas espessas feitas de material isolante recuperado de cabos antigos, para manusear maquinaria sem risco de curto-circuitar tudo).

Vada

Vada cresceu escondida nos setores quebrados, observando mais do que vivendo. Seus olhos mutados captam sinais invisíveis aos outros, o que a afastou ainda mais das pessoas. Tímida e silenciosa, ela se move com cautela e guarda uma curiosidade profunda sobre o mundo distorcido que enxerga.

Conceitos

- ***Eu sou uma Mutante.***
- ***Minha maior qualidade é o Pacifismo.*** (Bônus para acalmar ou mediar conflitos; penalidades quando precisa usar violência).
- ***Meu maior defeito é a Ingenuidade.*** (Bônus para resistir a medo e intimidação, mas vulnerável a mentiras e manipulações).
- ***Minha Mutação é Visão Multiespectral.*** (Veja a página 11).

Habilidades

- **Ações Furtivas:** +2
- **Tecnologia:** +1
- **Luta com Rifles:** +1
- **Percepção:** +1
- **Mãos Leves:** +1
- **Empatia:** -1
- **Proezas Atléticas:** -1

Equipamento

- Facão improvisado
- Rifle de Energia (Munição: 1 uso)
- Colete de Couro (-1 Dano recebido)
- Terminal de computador portátil
- Lentes de Ocultação (Um par de óculos escuros grosseiramente montados que ajudam a filtrar parte das frequências que a deixam sobrecarregada em ambientes com muito estímulo).
- Marcadores Luminescentes (Tirinhas adesivas que brilham sob certas faixas de luz; ela usa para marcar caminhos seguros, áreas instáveis ou rotas de retorno em corredores escuros): 1 uso.

Furor

Furor foi moldado nos setores de trabalho pesado, onde força vale mais que palavras. Sua mutação reforçou e adaptou sua ossatura, tornando-o um colosso protetor. Direto e impulsivo, ele age antes de hesitar, guiado por um senso simples de honra e pela vontade de defender os mais fracos.

Conceitos

- ***Eu sou Mutante.***
- ***Minha maior qualidade é a Honestidade.*** (Bônus em Persuasão quando fala de forma direta e sincera; penalidade em testes de Subterfúgio ou blefe.)
- ***Meu maior defeito é ser Beligerante.*** (Você gosta de confrontos. Bônus para ações que causem confrontos, e penalidades quando precisa evitá-los).
- ***Minha Mutação é Ossatura Reconfigurável.*** (Veja a página 11).

Habilidades

- **Luta com Armas Brancas:** +2
- **Luta Desarmada:** +1
- **Luta com Pistolas:** +1
- **Proezas Atléticas:** +1
- **Persuasão:** +1
- **Influência:** -1
- **Reflexos:** -1

Equipamento

- Porrente grande (+2 de Dano)
- Colete de Couro (-1 Dano recebido)
- Pistola de Energia (Munição: 2 usos)
- Kit de Fixação Rápida (Grampos, placas e faixas resistentes para reforçar estruturas fracas, ou imobilizar algo grande que esteja tentando cair, explodir ou correr): 1 uso.
- Barra Multifuncional de Serviço (Uma ferramenta robusta com ponta achatada e gancho lateral, útil para abrir portas emperradas, afastar destroços ou criar alavancas improvisadas).

PERSONAGEM: _____
JOGADOR: _____
CAMPANHA/DM: _____



- Conceitos -

EU SOU: _____
MINHA MAIOR QUALIDADE É: _____
MEU MAIOR DEFEITO É: _____
MINHA MUTAÇÃO É: _____

Habilidades _____ Nivel _____

AÇÕES FURTIVAS	_____
CONHECIMENTO	_____
CREATIVIDADE	_____
EMPAТИA	_____
ESTILO & IMPACTO	_____
FORÇA	_____
FORÇA DE VONTADE	_____
INFLUÊNCIA	_____
LÓGICA & RACIOCÍNIO	_____
LUTAR	_____
LUTAR	_____
MÃOS LEVES	_____
MEDICINA	_____
MEMÓRIA	_____
PERCEPÇÃO	_____
PROEZAS ATLÉTICAS	_____
REFLEXOS	_____
SOBREVIVÊNCIA	_____
SUBTERFÚGIOS	_____
TECNOLOGIA	_____
VICOD	_____

- Condições -

Equipamentos



SCOP

A Arca é um cenário de ficção científica distópica, em uma estação espacial à deriva no espaço sideral. Este quickstart tem todas as informações que você precisa para começar a jogar, incluindo uma aventura e vários personagens prontos. Mas você encontra muito mais sobre a Arca no site oficial do Scop.

O Scop é um sistema customizável e modular com tudo o que precisa para expandir suas histórias: regras mais completas, dicas para lidar com situações variadas, guias de construção de personagens, listas extensas de Conceitos, Habilidades e Poderes, além de criaturas para desafiar seus jogadores e até cenários prontos para jogar.

E o melhor de tudo: o Scop é livre e aberto. Ele é publicado sob licença Creative Commons, o que significa que você pode utilizá-lo como quiser – em suas mesas de jogo, em publicações próprias, em financiamentos coletivos ou em qualquer outro projeto. O sistema é seu tanto quanto nosso: basta jogar, criar e compartilhar.



<https://scop.net.br/>



@scop.rpg



@scop.rpg