



SISTEMA DAEMON 3.0

DOCTOR H

Introdução

Já há muito tempo eu tenho uma idéia. A idéia de que qualquer um de nós pode criar um cenário excelente de jogo. Quando o primeiro jogo de horror pessoal chegou ao Brasil, eu vi ali uma fantástico RPG. Infelizmente, a editora do lobo branco foi demasiadamente gananciosa, jogando dezenas de suplementos no mercado, e cada um de seus livros prezando ao máximo pelo puritanismo das mesas, obrigando-nos à consumir dezenas de suplementos importados e traduzidos, tantos que chegava à ser impossível conseguir tornar o cenário mais simples que seja, completo, de acordo com os livros.

Depois deste tive meu contato com TREVAS, uma linha de livros que agradou-me muito por diversos anos e campanhas, trazendo horas de diversão por muitas noites à fio. Entretanto, depois de um tempo, tive a nostálgica sensação de querer voltar ao básico. Jogar algo de um mundo mais simples, sem tantas tramas, onde o Narrador poderia criar o cenário enquanto desenvolve os jogos, onde criar um vampiro, um anjo ou um demônio não estivesse tão atrelado à mitologias e passados obscuros. Onde qualquer um pudesse fazer o que quisesse.

A idéia desse netbook surgiu inicialmente na tentativa de fazer uma versão alternativa do Sistema Daemon, melhorando e sintetizando alguns elementos de forma que fosse uma versão autosuficiente. No desenvolver da idéia, acabei percebendo que o mesmo poderia ser utilizado para suprir a necessidade que há muito eu tinha, de mostrar à todos como é fácil compactar num único livro material necessário para se criar qualquer "mundo sobrenatural sombrio". Nesse netbook vocês encontrarão apenas montes e montes de regras, todas voltadas à criar qualquer personagem de um mundo sombrio. As raças de seres sobrenaturais estão vagamente descritas, dando liberdade ao Narrador de ampliar a gama de poderes e fraquezas como assim desejar, bem como criar suas próprias explicações para a origem de anjos, vampiros, demônios e demais seres das trevas.

Esse netbook, como já foi dito, é pra ser uma versão melhorada do Sistema Daemon 1.0. Ele comporta regras criadas por usuários nos 10 anos de criação do sistema e, claro, dos autores. Dentre todas as mudanças, podemos ressaltar: regra de explosão, pontos de sanidade, novos aprimoramentos, novas perícias, poderes gerais para criaturas sobrenaturais e regras para dano localizado.

Agradecimentos

A Marcelo Del Debbio por ter criado o Sistema Daemon.

Aos usuários do fórum da editora Daemon que me ajudaram na elaboração deste netbook.

A Estefferson "Darkchet" Torres por ceder a própria versão do Sistema Daemon usada para criar esta versão alternativa (daí o classificação 3.0, já que é baseado num sistema 2.0).

A Humberto "Darkman" Chavez, pela contribuição do netbook Ataque Localizado nessa obra.

A Devil's Cry, pela contribuição do netbook Sanidade nessa obra.

A Pherseu Maratmah e Mhobos "Samurai Metaliano", pela contribuição do netbook Arte de Guerra nessa obra.

Ao criador anônimo do netbook Aprimoramentos 2.0, por sua contribuição nessa obra.

À mehmeturgut, xlostfaith, TorK, QUEENofSPIDERS, AESTHETICxPERFECTION, photoplace, pelas imagens internas e da capa.

Este netbook e suas atualizações estarão disponíveis para download gratuitamente no site da Editora Daemon (www.daemon.com.br) e não pode ser vendido ou comercializado.

Dúvidas, comentários, sugestões, ameaças, cobranças e críticas me procurem no fórum da Daemon, meu nick é Dr. H.

Sistema Daemon

A grande maioria dos leitores mais antigos da DRAGÃO BRASIL já conhece o Sistema Daemon de longa data, pois ele é o mais antigo sistema de RPG desenvolvido por brasileiros que ainda está em pleno vapor no mercado de jogos, com mais de 30 suplementos publicados e algumas dezenas de adaptações de filmes, revistas e livros publicadas em netbooks e matérias na própria DB.

O Sistema Daemon foi publicado pela primeira vez em 1992, por Marcelo Del Debbio (com o pseudônimo de Erasmus) em um fanzine da Escola Politécnica chamado Politreco, como uma forma de introdução ao RPG.. Mais tarde, em 1995, o Sistema entraria pela primeira vez no mercado profissional, na forma do livro ARKANUN, publicado pela Trama Editorial (e hoje um exemplar de colecionadores!).

O público aprovou o sistema e, no ano seguinte foi utilizado por Marcelo Cassaro como regra para seu RPG de ficção científica INVASÃO. Nesse ano, também seriam publicados o GRIMÓRIO (um suplemento de Magias e Rituais) e TREVAS (um dos mais famosos e conhecidos RPGs nacionais de todos os tempos). Com o apoio dos RPGistas, a Trama lançou uma série de revistas chamadas SÓ AVENTURAS, que traziam jogos de RPGs básicos contendo uma aventura completa, Personagens prontos e regras simples, com o objetivo de trazer novos jogadores para nosso querido passatempo.

O tempo passou, e o Arkanun e seus suplementos foram adquiridos pela Editora Daemon, que o rebatizou com o nome de Sistema Daemon (até então, o sistema não tinha um nome fixo e era conhecido como "o Sistema do Arkanun", "o sistema Só Aventuras", "O Sistema do Trevas" e assim por diante.

A partir de então, praticamente um suplemento novo para este RPG nacional foi colocado nas lojas a cada mês. Em menos de três anos já temos Guias de Armas de Fogo, de Armas Medievais, regras para Anjos, Demônios, Vampiros, Templários, Inquisidores, Agentes do FBI, Membros da Equipe Ares, Raças alienígenas, Raças de Fantasia Medieval, Magias, Poderes Psíquicos, Cibernéticos e equipamentos de última geração... tudo isto pode ser encontrado para o Sistema Daemon, sem contar as dezenas de adaptações de mangá, quadrinhos e filmes em netbooks que podem ser baixados da Internet de graça.

Um Sistema Livre

Todos nós sabemos que o sonho de todo Mestre é um dia poder ver seu Universo de Jogo publicado em algum livro ou netbook, para que todos possam apreciar sua criação, visitar seus países e mundos imaginários e enfrentar seus Monstros e NPCs mais perigosos. O único problema é que todos estes mundos precisam falar a mesma língua, para que possam se entender!

O grande problema com isso é que as grandes editoras nunca permitiram que seus sistemas fossem utilizados pelos jogadores em publicações, por causa dos Direitos autorais.

A própria TSR, detentora dos direitos do Dungeons & Dragons, chegou a processar judicialmente muitos Mestres que utilizavam seu sistema em livros e netbooks, acusando-os de pirataria e aplicando pesadas multas sobre eles!

Isso acabava frustrando os Mestres que queriam mostrar ao mundo seu material de jogo, que eram obrigados a inventar seus próprios sistemas, muitas vezes sem conhecimentos matemáticos suficientes para fazê-los funcionar direito, e os Jogadores, que, quando encontravam algo interessante na Internet, eram obrigados a decifrar o sistema caseiro no qual estava escrito e adaptá-los para suas regras favoritas antes de poder usá-lo.

Também recebemos sempre muitas propostas de novos escritores interessados em publicar seus livros e universos de jogos, mas quase nunca esses projetos vão para frente por causa das incompatibilidades de sistemas. E por outro lado, temos muitos Mestres com universos inteiros escritos em casa, sem chance de publicá-los porque não possuem nenhum sistema de regras próprio.

Como na DRAGÃO e na Daemon, o RPG sempre foi considerado uma forma de diversão acima de tudo, nós decidimos liberar o Sistema Básico para que os Mestres de todo o Brasil possam utilizá-los em suas criações e adaptações.

Com isso, os jogadores passam a contar com dois sistemas inteiros para desenvolverem suas campanhas: o 3D&T para campanhas baseadas em anime e videogames e o Sistema Daemon para Campanhas mais realistas e sérias.

Agora, as chances de você publicar e tornar conhecido seu universo de RPG, seja na forma de fanzines, livros ou sites na internet aumentaram muito...

Crie seu próprio Universo

Utilizando as regras genéricas do Sistema Daemon, você será capaz de desenvolver seu próprio mundo de RPG, seja ele fantasia medieval, ficção futurística, adaptações de seriados, filmes e quadrinhos, suplementos, complementos, guias de equipamentos e manuais de monstros, criaturas, deuses e entidades.

Para o Mestre, uma grande vantagem, já que toda a parte de regras já está pronta: resta a ele apenas a parte CRIATIVA do processo de desenvolvimento do universo de jogo... bolar intrigas, aventuras e situações, criar NPCs, magias e rituais, desenvolver raças fantásticas, monstros e deuses, projetar vilas, cidades, regiões, países e até mesmo mundos inteiros.

O Sistema Daemon também apresenta grandes vantagens para o Jogador, que possui agora um sistema simples, prático e barato para ensinar novos adeptos as maravilhas do RPG!

Conceitos Básicos

Como em qualquer jogo, é preciso conhecer as regras e os termos utilizados, para se poder jogar. O RPG não é uma exceção. No decorrer do jogo, ou mesmo quando você estiver criando seu Personagem, nós utilizaremos muitos termos que talvez você não esteja familiarizado. Esses conceitos e termos usados no sistema de Magias e combates também são tratados neste capítulo.

Personagem: antes de começar a jogar, cada Jogador precisa criar um Personagem, que é a representação deste Jogador no mundo fictício. Um Jogador pode criar um Personagem mago ou guerreiro, conforme desejar. Durante o jogo, o Personagem realiza as ações propostas pelo Jogador. Um Personagem não vai jogar os dados ou consultar as tabelas, da mesma forma que o Jogador não vai pular pela janela ou lutar com um vampiro.

Ficha de Personagem: planilha onde são anotadas as características de cada Personagem. A ficha de Personagens encontra-se no final deste livro. Ela NÃO deve ser preenchida; cada Jogador deve tirar uma fotocópia da ficha para seu uso.

Mestre ou Narrador: É o Jogador que ficará responsável pelas regras do jogo. É uma espécie de diretor ou coordenador do jogo. Cabe a ele controlar todos os outros Personagens que não são controlados pelos Jogadores (ver NPCs) e criar e executar as Aventuras. Muito do sucesso ou fracasso de uma Aventura depende dele. Durante uma partida, é o Mestre quem irá propor um problema ou um mistério que os Jogadores tentarão resolver.

Aventura: Uma história criada pelo Mestre, contendo em si um problema a ser resolvido pelos Jogadores. Uma Aventura pode ser curta, terminando em duas ou três horas, ou muito longa, exigindo sucessivas sessões de jogo. Teoricamente, uma Aventura poderia durar para sempre.

Campanha: Uma sucessão de Aventuras, envolvendo a saga dos Personagens, desde a primeira partida.

NPCs(Non Player Character), Personagens Não-Jogadores: Designa Personagens que são controlados pelo Mestre e não pelos Jogadores. NPCs geralmente servem como Personagens coadjuvantes nas Aventuras.

Atributos: Funcionam como uma forma de transportar um Personagem para o mundo fictício e estabelecer comparações entre ele e as diversas criaturas. São os Atributos que descrevem seu Personagem como ele é. São em número de 8, divididos em físicos e mentais. Os Atributos físicos são Constituição, Força, Destreza e Agilidade e os mentais são Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma.

Os Atributos variam de acordo com seus dados de comparação, sendo que um humano possui normalmente 3D, com Atributos variando de 3 a 18 (ver Dados de Comparação).

Kit: conjunto de Aprimoramentos e Perícias que definem uma profissão ou carreira. Seu uso não é obrigatório, mas facilita ainda mais criação de um Personagem. Quando criar seu próprio kit procure manter um máximo de 3 Aprimoramentos e 12 Perícias para não desbalancear o jogo.

Pontos de Aprimoramento: São pontos que um Jogador possui para “refinar” a história de seu Personagem. Podem ser utilizados para conseguir aliados, mais riquezas, mais poder, Magia; e depende de cada Jogador gastar seus pontos da maneira que achar melhor. Os Jogadores começam com 5 pontos de Aprimoramento por Personagem. Aprimoramentos são vantagens que um Jogador pode comprar para melhorar seu Personagem, ou desvantagens que pode comprar para limitar Personagens muito poderosos.

Perícia: determina o que seu Personagem sabe fazer. Ele pode saber usar uma espada, ou ser um excelente carpinteiro. É a Perícia que diz o quão bom ele é em determinada profissão. As Perícias são representadas em porcentagem.

Perícia com armas: Determina o quanto seu Personagem sabe lutar com uma arma. É composta de dois números, ataque e defesa. (Espada longa 35/30). Esses números são utilizados em Testes de ataque e defesa, quando seu Personagem está lutando com as armas. Também é utilizado para Perícias de Combate.

Pontos de Magia: São os pontos que um Personagem mago possui, para indicar o quanto de Magias ele é capaz de fazer. Quanto mais pontos um Personagem possuir, mais poderoso ele será. Personagens que não são magos não possuem pontos de Magia.

Ponto de Focus: Focus é a unidade que indica o quão avançado um mago está em determinado Caminho e os limites que aquele mago pode possuir em cada Caminho que escolher. Quanto mais Pontos de Focus um mago possuir, maior os poderes dele naquele Caminho ou Forma.

Forma: São as divisões da forma como o mago pode manipular os elementos. Existem 3 formas de manipulação: Entender, Criar e Controlar, baseadas nos Sephiroths da Cabala.

Os magos utilizam-se das Formas para moldar os Caminhos de Magia, por exemplo, para conjurar uma Bola de Fogo, utiliza-se Criar e Fogo. Para ler a mente de uma pessoa, o feiticeiro utiliza-se de Entender e Humanos e assim por diante...

Caminhos de Magia: São divisões da Magia que um feiticeiro pode escolher para aprender. Existem 6 Caminhos de Magia Elementais: Fogo, Água, Ar, Terra, Luz e Trevas. Além deles, existem outros 6 Caminhos: Humanos, Animais, Plantas, Arkanun, Spiritum e Metamagia.

Rituais: São Magias mais elaboradas, para magos mais experientes. Ao contrário dos Caminhos de aprendizados, os Rituais devem ser escritos em livros de Magias e memorizados para poderem ser usados pelo mago.

Círculos de Magia: Corresponde à quantidade máxima de Focus dentro do maior Caminho que um mago sabe fazer. Um mago com quatro pontos de Focus em Água, pode fazer Rituais do primeiro ao quarto Círculo de Magia, no Caminho da Água. Quanto maior o Círculo, mais poderosa é a Magia. Por exemplo, criar fogo suficiente para acender um cigarro é uma Magia do Primeiro Círculo, enquanto conjurar uma Bola de Fogo pode necessitar de 4 ou 5 Pontos de Focus.

Pontos de Experiência: Em um jogo de RPG, normalmente precisamos de alguma coisa para comparar Personagens entre si. Saber o quão poderoso um mago é ou se uma Aventura está bem balanceada para o grupo. Esta versão modificada do

sistema Daemon usa pontos de experiência para que os jogadores possam comprar novas características ou elevar características já existentes. O custo para elevar cada característica é diferente e vai ficando mais caro a medida que se eleva aquela características.

Dados: Em RPGs, normalmente são utilizados vários tipos de dados e não somente os tradicionais dados de 6 lados. Neste RPG usaremos dados de 6 e 10 lados. As notações utilizadas são 1d6 e 1d10. Jogar 1d3 não é uma jogada de um dado de três lados, mas a jogada de um dado de 6 faces dividido por dois e arredondado para cima. 1d100 quer dizer dois dados de 10 lados, sendo que um deles será a dezena e o outro a unidade, obtendo-se assim um número entre 1 e 100. Um resultado de 00 significa 100.

Cronômetro: Ao invés de dados de dez faces, você pode utilizar um cronômetro digital que marque centésimos de segundo. Para utilizá-lo, basta apertar a tecla "start", contar até 3 e apertar a tecla "stop". Não importa os valores marcados em segundo, apenas os valores dos centésimos de segundo, que variam entre 00 e 99, exatamente como um 1d100.

Dados de Comparação: É uma forma comparativa de estimar o quão poderosos as criaturas e os Personagens são. Os dados de comparação dizem quantos dados de 6 faces (d6) um Personagem possui naquele Atributo. Por exemplo, um humano possui normalmente 3D em todos os Atributos, o que lhe dá uma variação de 3 a 18 em seus Atributos. Um demônio pode possuir força 4D+10, o que daria a ele valores de força variando de 14 a 34.

Pontos de Vida, ou PV: É a forma como representamos a "energia" que um Personagem possui. Quanto mais PVs um Personagem possui, mais difícil é matá-lo. Personagens humanos geralmente possuem de 12 a 20 pontos de vida. Um Personagem recupera 1 PV por dia de descanso completo.

Dano: Quando um Personagem é ferido e perde Pontos de Vida, dizemos que ele recebeu dano. Quando os PVs de um Personagem chegam a 0, ele desmaia e perde 1 PV por rodada, até chegar em -5, quando o Personagem morre. Existem tipos de diferentes de dano, que causam efeitos diferentes no organismo do ser humano, com relação a fonte do dano e à quantidade dele.

Rodada: Medida de tempo que equivale a aproximadamente 10 segundos. É utilizada para marcar o tempo durante as Aventuras. É uma medida abstrata e utilizada somente pelo Mestre e Jogadores, suficiente para todos os Personagens efetuarem uma ação.

Cena: Medida de tempo não definida. Como em um filme, demora o tanto que for necessário para a narrativa de uma "cena". Pode ser de 3 a 10 rodadas, ou chegar a até dois ou três minutos.

Teste: Em todo RPG, os Personagens fazem Testes para verificar se conseguiram abrir uma porta trancada, se encontraram o livro que procuravam na biblioteca ou para saber que arma matou o corpo que investigam. Isto é chamado Teste. Os Testes são feitos com porcentagens. Joga-se 1d100 com os modificadores e verifica-se se o número sorteado nos dados foi MENOR ou IGUAL ao número de Teste. Neste caso o Teste foi bem sucedido.

Ataque e Defesa: No Sistema Daemon, ataque e defesa são muito simples. Basta observar-se a Perícia de ataque ou de defesa com determinada arma. Joga-se 1d100 e se o número obtido for MENOR ou IGUAL ao valor da Perícia, considera-se o ataque ou defesa corretamente efetuado.

Índice Crítico: Divida o valor de Teste de ataque por 4. O valor, arredondado para baixo, é o índice crítico. Se a jogada de 1d100 for igual ou menor do que o índice crítico, considera-se que o golpe foi desferido contra um centro vital (cabeça, coração, pulmão, garganta...). O dano, nesse caso, é jogado duas vezes e somado aos bônus de força e outros. Por exemplo, alguém que possui Espada 50/30, acertará um golpe crítico sempre que tirar 12 ou menos em 1d100 em sua jogada de ataque.

IP (Índice de Proteção): A "armadura" que seu personagem está utilizando. Pode ser uma armadura medieval, um colete à prova de balas ou um escudo energético. Cada IP protege contra um ou mais tipos específicos de dano (contusão, tiros, eletricidade, fogo, gelo, ácido, gases, etc.)

Live Action: Ação ao Vivo. Regras para jogar com Personagens como se fosse teatro, ao invés de simplesmente sentar ao redor de uma mesa e interpretar.

Regra de Ouro: Você pode acrescentar, alterar ou remover qualquer regra que desejar, para que seu jogo fique do jeito que você gosta.

Criação de Personagens

Na maioria dos RPGs, os Jogadores são os únicos responsáveis pela criação de seus Personagens. No Sistema Daemon isto também é permitido, mas recomendamos que os Personagens sejam construídos apenas pelo Mestre ou com grande participação deste. Isso ajuda a conseguir um grupo lógico e coeso: jornalistas, universitários, policiais, agentes do governo, detetives particulares, astronautas ou marinheiros.

Personagens de TORMENTA, ARKANUN, TREVAS, INVASÃO, INIMIGO NATURAL, ANJOS, DEMÔNIOS, VAMPIROS, TEMPLÁRIOS e INQUISIÇÃO são construídos utilizando as regras do Sistema Daemon.

Você sabe, o Personagem não.

Interpretar um papel é bem mais do que mudar o tom de voz e ficar repetindo frases de efeito. Quando se joga RPG, você precisa se tornar outra pessoa. Fazer o que ela faria, agir como ela agiria e, principalmente lembrar-se do que ela lembraria.

Uma das coisas mais importantes ao interpretar um Personagem é separar as coisas que você sabe das coisas que ELE sabe. Lembre-se, seu Personagem é uma pessoa que está apenas começando a descobrir a verdade sobre os anjos e demônios. Ele sabe muito pouco, ouviu rumores, presenciou cenas confusas. Você, por outro lado, conhece mais sobre o mundo de TREVAS (porque leu aqui ou em outro lugar).

Quando cria seu Personagem, você precisa imaginar quais são suas lembranças e não pode excedê-las. O Personagem provavelmente sabe que existem Vampiros, bruxas e Demônios, mas dificilmente saberá de início como derrotá-los.

Um Mestre realmente habilidoso pode conduzir o jogo de modo que os Jogadores NUNCA saibam mais do que seus Personagens. Para isto, basta mudar o que está no livro. SIM, Sacaneie! O Mestre PODE e DEVE fazer isto! Jogadores que confiarem demais nas informações contidas aqui podem se arrepender mais rápido do que imaginam.

Passo 1: Campanha e Cenário

Este primeiro passo servirá para determinar o tipo de Personagens a serem criados, bem como limitará a escolha de Perícias e Aprimoramentos compatíveis com a Época escolhida. Assim se evita Personagens com Atributos exagerados em uma Campanha de Terror, ou Personagens com “atirar

com metralhadora” em uma Campanha medieval... O Mestre sempre deve vetar Perícias ou Aprimoramentos que julgar não compatíveis com a Época e Local escolhido para o Início da Campanha.

Tipos de Campanha

Este são alguns tipos comuns de Campanhas de RPG. Naturalmente, as possibilidades são infinitas. Crie seus próprios cenários de jogo e surpreenda seus Jogadores.

Realista/Terror: Os Personagens começam com 101 pontos de Atributos (entre 3 e 18), 5 pontos de Aprimoramento e podem chegar a até 500 pontos em Perícias. Possuem 1 inimigo inicial. Geralmente são ambientados na época moderna (dias de hoje), mas pode ser realizado em qualquer período. Ex: TREVAS, INVASÃO e INIMIGO NATURAL

Aventura/Fantasia: Os Personagens começam com 111 pontos de Atributos (entre 5 e 20), 6 pontos de Aprimoramento e podem chegar a até 500 pontos em Perícias. Possuem 1 inimigo inicial. Geralmente são ambientados na época Medieval Fantástica (séculos X a IX) com magos, Elfos, Duendes e outras criaturas ou na época futurista. Ex: TORMENTA, ARCÁDIA e TEMPLÁRIOS ou STAR WARS.

Horror Medieval: Um dos favoritos dos Jogadores. Os Personagens começam com 101 pontos de Atributos (3-18), 5 pontos de Aprimoramento e podem chegar a até 500 pontos de Perícias e pelo menos 1 inimigo inicial. Ex. ARKANUN e INQUISIÇÃO.

Espionagem/Heróico: Os Personagens começam com 111 pontos de Atributos (entre 5 e 20), 6 pontos de Aprimoramento e podem chegar a até 500 pontos em Perícias. Começam com pelo menos dois inimigos iniciais. Geralmente são ambientados na época contemporânea.

Criaturas Sobrenaturais/Imortais/Heróis: Neste tipo de Campanha, os Personagens são vampiros, dragões, anjos caídos, demônios, super heróis, nephelins, mutantes, magos imortais, avatares, semi-deuses e outras criaturas poderosas. Começam com 131 pontos de Atributo (entre 12 e 30), 1 ponto de Aprimoramento para cada 20 anos de vida e um inimigo a cada 50 anos de vida do Personagem (mínimo 2 inimigos). Estabeleça um limite de Idade para os Personagens, para que todos possuam poderes equivalentes. Regras para Personagens mais poderosos estão nos livros ANJOS, DEMÔNIOS, VAMPIROS e SPIRITUM.

Outros Ambientes: O Sistema Daemon possui regras genéricas podendo ser utilizado em qualquer tipo de ambientação. Além dos exemplos acima o

Mestre pode ambientar sua Campanha em outros tempos e locais, como por exemplo II Guerra Mundial, Egito Antigo, Piratas, Japão Feudal, Renascença, Império Romano, Aventuras Futuristas, Guerra do Vietnã, entre tantos outros.

Passo 2: Passado

Imagine o que aconteceu com seu Personagem desde o seu nascimento até a data do início da Campanha. Escreva a história primeiro, depois se preocupe com os detalhes numéricos. Números não são importantes, o importante é criar um Personagem coerente. Escolha um nome, idade, local de nascimento, o nome de seus pais e irmãos (se tiver), como foi seu crescimento, que tipo de educação teve, e seu objetivo na vida.

Para facilitar, fornecemos um pequeno questionário que deve auxiliar os Jogadores na construção de seus Personagens.

História

- 1 Qual é o nome dele?
- 2 Quantos anos ele tem?
- 3 Quando e onde ele nasceu e cresceu?
- 4 Ele conheceu seus pais? Como foi sua infância?
- 5 O que sente sobre eles?
- 6 Os pais dele ainda estão vivos?
- 7 Se sim, como e onde eles vivem?
- 8 Ele tem irmãos ou irmãs? Sabe onde eles estão e o que estão fazendo? (válido para outros tipos de parentes).
- 9 Ele teve amigos em sua juventude? Descreva-os.
- 10 Ele é casado (ou noivo ou viúvo)? Se for, como aconteceu?
- 11 Ele tem filhos? Se tem, como eles são?
- 12 Ele recebeu educação formal? Se teve até onde ela foi?
- 13 Como ele aprendeu o que ele faz hoje e a ser o que ele é?
- 14 O que seu Personagem faz para viver?
- 15 Por que ele escolheu essa profissão?
- 16 Como ele é fisicamente em detalhes?
- 17 Qual é o aspecto da aparência física dele que é mais distintiva ou mais facilmente notada?

Objetivos/Motivação

- 1 Ele tem algum objetivo? Se tem, qual é?
- 2 E por que ele tenta fazer isso?
- 3 O que ele vai fazer quando conseguir cumprir seu objetivo?
- 4 O que ele vai fazer se falhar?
- 5 O que ele considera seu maior obstáculo no seu sucesso?
- 6 O que ele faz para sobrepujar esses obstáculos?

7 Se ele pudesse mudar alguma coisa no mundo, o que seria?

8 Se ele pudesse mudar alguma coisa em si mesmo, o que seria?

9 Ele tem medo de alguma coisa?

Personalidade

1 Como as outras pessoas descrevem seu Personagem?

2 Como ele se auto-descreveria?

3 Qual é a atitude de seu Personagem em relação ao mundo?

4 Qual é a atitude dele em relação as outras pessoas?

5 Ele tem atitudes diferenciadas para certos grupos de pessoas?

Gostos e preferências

1 Como ele passa suas horas de lazer?

2 Que coisas ele gosta de vestir?

3 O que ele gosta mais no trabalho / ocupação?

4 O que ele gosta de comer?

5 Ele coleciona algo ou tem algum passatempo?

6 Ele tem algum animal de estimação?

7 Que tipo de companhia ele prefere?

8 E que tipo de amante?

Ambiente

1 Onde ele mora e como é esse lugar?

2 Como é o clima/atmosfera?

3 Por que ele mora lá? Quais são os problemas comuns lá?

4 Como é sua rotina diária?

O Mestre deve recompensar uma história bem construída, permitindo ao Jogador que utilize os amigos e familiares como contatos, caso seu Personagem necessite de ajuda durante o curso de uma Aventura.

Nosso personagem-exemplo será Thomas Ferguson, um policial nascido na cidade de Yorkshire, Inglaterra. Filho mais novo de três irmãos, Thomas perdeu a mãe durante um atentado do IRA e desde então passou a se dedicar à carreira de policial, chegando inclusive a abandonar a faculdade de engenharia que cursava. Thomas possui uma namorada chamada Kelly e alguns amigos com quem sai constantemente.

Em cerca de sete anos na força, Thomas chegou ao cargo de detetive e está prestes a investigar o caso que pode ser o mais importante de sua carreira: Nas últimas duas semanas, três corpos de garotas com idades variando entre 15 e 19 anos foram encontrados abandonados na praia, com diversas marcas de cortes na forma de runas entalhados em seus corpos. A polícia suspeita de um

assassino serial, mas Thomas acredita que existe alguma coisa sobrenatural por trás desses assassinatos.

Passo 3: Atributos

Como estamos trabalhando com uma Campanha Realista, os Personagens possuirão 101 pontos para distribuir em seus 8 Atributos, sem contar com modificações posteriores.

Os Atributos devem ser distribuídos de acordo com a sua concepção do Personagem. Como você imagina que ele é? Forte como um touro, ou magro e franzino? Inteligente? Um perito em acrobacias? Os Atributos servem para colocar suas idéias no mundo imaginário de sua Campanha...

Coloque estes valores ao lado de cada Atributo correspondente, onde está escrito Valor Original. A segunda coluna, Valores Modificados só deve ser preenchida se o Personagem possui algum tipo de Aprimoramento, Perícia ou Equipamento que modifique tais valores (Por exemplo, um bracelete mágico que aumente sua Força para 19 ou um equipamento tecnológico que aumente sua Destreza para 16). De qualquer forma, isto só será feito mais tarde...

Os números de Teste são usados para fazer testes referentes a um determinado Atributo. Para encontrar o Valor de Teste, **multiplique o Atributo por QUATRO**.

Atributos	Valor Original	Valor Modificado	Teste Normal
FR	11	11	44%
CON	10	10	40%
DEX	13	13	52%
AGI	12	12	48%
INT	17	17	68%
WILL	9	9	36%
PER	16	16	64%
CAR	13	13	52%
TOTAL	101		

Passo 4: Aprimoramentos

A próxima etapa é lapidar um pouco mais a história de seu Personagem. Para isto servem os pontos de Aprimoramento. No caso desta Campanha, cada Personagem dispõe de 5 pontos de Aprimoramento, (podendo chegar até a 8 positivos, com Aprimoramentos Negativos para balancear a conta).

De acordo com a história, o Jogador decidiu escolher os seguintes Aprimoramentos, com os custos já calculados. Sua ficha ficará assim:

Aprimoramento	Custo
Ambidestria	2
Contatos (Polícia, IML, Scotland Yard)	1
Pontos Heróicos	1
Armas de Fogo	1

Passo 5: Profissão e Perícias

Dependendo da época da Campanha, tipo de Aventuras e tipo de grupo, existem infinitas possibilidades de profissões para escolher. Nos anos 90, a quantidade possível de empregos, subempregos ou bicos que uma pessoa pode fazer é extenso demais para ser listado aqui.

Assuma que o seu Personagem pode ser qualquer coisa que você quiser (desde, é claro, não atrapalhe a Campanha ou o Background dos outros Personagens). Uma profissão não é obrigatória. Dependendo da época da Campanha, elas podem nem mesmo existir! E dependendo do mundo de Campanha, até mesmo este conceito pode estar ultrapassado...

Os pontos de Perícia são calculados da seguinte maneira: **Pontos = 10 x Idade + 5 x INT**

OBSERVAÇÃO: Recomenda-se distribuir PRIMEIRO os pontos de Perícia "brutos" (ou seja, aqueles que seu Personagem tem direito) e DEPOIS acrescentar os bônus iniciais de Atributos. Isto lhe poupará muito tempo e cálculos.

Thomas Ferguson possui 30 anos e INT 17 (385 Pts no total).

Perícia	Gasto	Atributo	Total
Pistola	50	13	63
Artes - Redação	30	17	47
Ciências - Criminalística	30	17	50
Ciências - Direito	30	17	50
Ciências - Literatura	15	17	32
Ciências - Psicologia	20	17	37
Ciências - Teologia	20	17	37
Manip. - Interrogatório	20	17	37
Manip. - Intimidação	40	9	49
Manip. - Lâbia	20	13	33
Manip. - Liderança	20	13	33
Total	295		

Passo 6: Perícias de Combate

Assim como as Perícias normais, as Perícias de combate são compradas com pontos de Perícia. A diferença entre estas Perícias e as Perícias normais é que as perícias de combate possuem DOIS valores: o valor de ataque e o de defesa.

Todos os Personagens começam com a Perícia Briga DEX/ DEX, mas pode aumentá-la com Pontos

de Perícia. Exemplos de Perícias de combate incluem Artes Marciais (Karate, Judo, Aikido, Kung-Fu, jiu-jitsu, Capoeira, etc.) e Armas Brancas (Espada, Machado, Adaga, Lança, etc.)

Dos 90 pontos que sobraram, Thomas gastou seus pontos em Briga e em manuseio de facas, da seguinte maneira:

Perícia	Gasto	Original	Final
Briga	30/30	13/13	43/43
Facas	20/10	13/13	33/23

Passo 7: PVs, IP e Iniciativa

Agora é só uma questão de matemática. Pontos de Vida são iguais à soma de Força mais Constituição divididos por 2 e arredondando para cima. Lembre-se de acrescentar 1 ponto por Nível.

O Índice de Proteção (IP) depende da Constituição e das armaduras que o Personagem estiver usando. Para saber o seu IP natural, consulte a tabela de Atributos mais à frente. Cada armadura possui um IP e uma penalidade para DEX e AGI.

A iniciativa é igual à média de AGI e PER, arredondado para cima.

Peter tem Força 11 e Constituição 10. Somando-se e dividindo os pontos (e somando 1 ponto, pois Thomas está no primeiro nível) chega-se a 12 Pontos de Vida. Ferguson tem IP natural 0 e não usa armaduras de qualquer tipo, portanto seu Índice de Proteção é Zero. Sua Agilidade é 12 e Percepção é 16, portanto sua Iniciativa é igual a 14.

Passo 8: Pontos Heróicos

Pontos heróicos funcionam como um reforço aos PVs do Personagem. São pontos que podem ser usados em situações que envolvam atos heróicos. O Personagem os adquire através de treino em artes marciais.

Thomas Ferguson tem 1 Ponto Heróico, pois tem o Aprimoramento Pontos Heróicos 1.

Passo 9: Equipamentos e Armas

As posses de um Personagem vão depender da história e do contexto da Campanha, bem como de sua profissão, contatos, Aprimoramentos e Perícias. A suprema regra do bom senso deve ser seguida. Existem sérias restrições legais a respeito, principalmente quanto à armas automáticas!

Somente Personagens que tenham o Aprimoramento Armas de Fogo podem possuir armas. O Mestre NUNCA deve deixar os Jogadores escolherem armas, Perícias ou equipamentos que não estão disponíveis no mundo de Campanha que criou.

Thomas possui uma casa de três quartos em Yorkshire, metade de um escritório pequeno em Norfolk, um carro modelo 99 e dois computadores (sem nada especial neles).

Costuma carregar uma pequena valise com documentos e papéis, caneta, um celular (que raramente usa), agenda de endereços, isqueiro, calculadora e um guarda chuva.

Thomas possui um revólver Smith & Wesson.

Passo 10: Extras

Este é apenas um Módulo Básico, com regras para criar personagens REALISTAS, mas alguns Mestres gostam de acrescentar elementos sobrenaturais, ficcionais ou fantásticos às suas Campanhas.

Para isso, existem os chamados EXTRAS, que são habilidades fora do comum que alguns Personagens possuem. O Sistema Daemon possibilita muitos tipos de Poderes Extras, de acordo com a Campanha que você pretende realizar. Todos estes extras são 100% compatíveis entre si (ou seja, se você desejar rolar uma Campanha que tenha poderes PSI e Fé, basta utilizar os livros que contenham regras para estes extras).

Entre eles, podemos destacar:

- Raças de Fantasia Medieval (TORMENTA, ARCÁDIA),
- Magia no estilo Feitiçaria (ARKANUN, TREVAS),
- Magia no Estilo Fantasia Medieval (TORMENTA),
- Rituais Místicos (GRIMÓRIO)
- Poderes PSI (INVASÃO, SUPERS)
- Poderes de Fé (TORMENTA, INQUISIÇÃO)
- Cibernéticos (INVASÃO, ANIME),
- Simbiontes e mutações (INIMIGO NATURAL),
- Poderes Angelicais (ANJOS),
- Poderes Demoníacos (DEMÔNIOS),
- Poderes Vampíricos (VAMPIROS MITOLÓGICOS),
- Monstros (GUIA DE MONSTROS),
- Itens Mágicos (GUIA DE ITENS MÁGICOS),
- Armas e mais armas (GUIA DE ARMAS),
- Armas Medievais (GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS)
- Superpoderes (SUPERS)
- Poderes Épicos (TREVAS: CAMPANHA ÉPICA)
- Poderes Sephiróticos (TREVAS: CAMPANHA ÉPICA)

Atributos

Atributos são números que transportam para o jogo as características básicas de um Personagem. Esses números dizem como o Personagem é se comparado a outros Personagens, criaturas e até alguns objetos.

Os Atributos apresentados aqui são compatíveis com ARKANUN, TREVAS, ANJOS, DEMÔNIOS e VAMPIROS bem como com todos os RPGs lançados pela Daemon Editora.

São oito Atributos, divididos entre Físicos e Mentais. Os Físicos são a Constituição, Força, Destreza e Agilidade; os Mentais são a Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma.

Durante a criação do Personagem cada Jogador começa com um determinado número de pontos, de acordo com o tipo de Campanha, para distribuir entre esses Atributos. Noventa e nove por cento das Campanhas de caçadores envolvem Personagens humanos, cujos Atributos variam de 3 a 18.

Atributos Físicos

Constituição (CON)

Determina o vigor, saúde e condição física do Personagem. De modo geral, um Personagem com um baixo valor em Constituição é franzino e feio, enquanto um valor alto garante uma boa aparência — ou um aspecto de brutamontes, você decide. Isso não significa necessariamente que o Personagem seja forte ou fraco; isso é determinado pela Força. A Constituição determina a quantidade de Pontos de Vida e o IP natural — quanto mais alta a CON, mais PVs e IP natural o Personagem terá. Também serve para testar a resistência a venenos, fadiga e rigores climáticos e físicos.

Força (FR)

Determina a força física do Personagem, sua capacidade muscular. A Força não tem tanta influência sobre a aparência quanto a Constituição — um lutador magrinho de karatê pode ser forte o bastante para quebrar pilhas de tijolos, mas um fisiculturista musculoso dificilmente poderia igualar a proeza. Também é a força que sustenta o corpo, permitindo que o personagem possa sustentá-lo e movimentá-lo. Esta função pode ser confundida com a Agilidade, mas as duas são bem diferentes, pois enquanto a Força permite apenas a sustentação, equilíbrio e movimento dos músculos, a Agilidade determina a precisão e rapidez do equilíbrio e dos

movimentos. Isso significa que se a Força cair a zero, o personagem perde a sustentação e vai ao chão, além de seus músculos ficarem impedidos de se mover.

A Força, como a Constituição, tem influência sobre o cálculo dos Pontos de Vida. Quanto maior a FR, mais PVs um Personagem terá. A Força também afeta o dano que ele é capaz de causar com armas de combate corporal, e peso máximo que pode carregar ou sustentar (por poucos instantes), como mostra a tabela na página seguinte.

Destreza (DEX)

Define a habilidade manual do Personagem, sua destreza com as mãos e/ou pés. Não inclui a agilidade corporal, apenas a destreza manual. Uma Personagem com alto valor em Destreza pode lidar melhor com armas, usar ferramentas, operar instrumentos delicados, atirar com arco-e-flecha, agarrar objetos em pleno ar...

Agilidade (AGI)

Ao contrário da Destreza, a Agilidade não é válida para coisas feitas com as mãos — mas sim para o corpo todo. Com um alto valor em Agilidade um Personagem pode correr mais rápido, equilibrar-se melhor sobre um muro, dançar com mais graça, esquivar-se de ataques e aqueles muito altos podem até mesmo realizar mais de uma ação por rodada. É importante fixar a diferença entre Destreza e Agilidade para fins de jogo.

Atributos Mentais

Inteligência (INT)

Inteligência é a capacidade de resolver problemas, nem mais e nem menos. Um Personagem inteligente está mais apto a compreender o que ocorre à sua volta e não se deixa enganar tão facilmente. Também lida com a memória, capacidade de abstrair conceitos e descobrir coisas novas.

Força de Vontade (WILL)

Esta é a capacidade de concentração e determinação do Personagem. Uma alta Força de Vontade fará com que um Personagem resista a coisas como tortura, hipnose, pânico, tentações e controle da mente. O Mestre também pode exigir Testes de Força de Vontade para verificar se um Personagem não fica apavorado diante de uma

situação amedrontadora. Também está relacionada com a Magia e poderes psíquicos.

Carisma (CAR)

Determina o charme do Personagem, sua capacidade de fazer com que outras pessoas gostem dele. Um alto valor em Carisma não quer dizer que ele seja bonito ou coisa assim, apenas simpático: uma modelo profissional que tenha alta Constituição e baixo Carisma seria uma chata insuportável; um baixinho feio e mirrado, mas simpático, poderia reunir sem problemas montes de amigos à sua volta.

O Carisma também define a Sorte de um Personagem. Não existe um Atributo Sorte, mas em situações complicadas, o Jogador pode pedir ao Mestre que Teste sua Sorte. Afinal de contas, pessoas de “alto astral” costumam ser mais afortunadas que os pessimistas resmungões.

Percepção (PER)

É a capacidade de observar o mundo à volta e perceber detalhes importantes — como aquele cano de revólver aparecendo na curva do corredor. Um Personagem com alta Percepção está sempre atento a coisas estranhas e minúcias quase imperceptíveis, enquanto o sujeito com Percepção baixa é distraído e avoado.

Números de Teste

A qualquer momento do jogo, o Mestre pode exigir de um Jogador um Teste de Atributo para descobrir se ele é capaz de fazer alguma coisa. O Atributo testado vai depender da natureza da ação: arrombar uma porta vai exigir um Teste de Força; desenhar um mapa exige um Teste de Destreza; e “levar no papo” uma secretária de um político para obter informações sigilosas requer um Teste de Carisma.

Os valores dos Atributos variam de 1 a 100 ou mais, mas para a maioria dos Personagens eles ficam entre 10 e 30. Para testá-los é necessário encontrar o número de Teste. Esse número é igual ao valor do Atributo multiplicado por quatro, e é dado em porcentagem, normalmente algo entre 40% e 120% (não há problemas em se passar de 100%). Esse será o número de Teste, em porcentagem. Anote os números de Teste ao lado dos Atributos correspondentes na ficha de Personagem.

De onde saíram estes números?

Apesar de sua simplicidade e praticidade, as regras desenvolvidas para o Sistema Daemon são o fruto de um complexo e elaborado sistema matemático desenvolvido por engenheiros da POLIUSP em 1992 para simulação de máquinas e equipamentos, mas que funcionava tão bem que decidimos utilizá-lo para toda a linha Arkanun/Trevas e posteriormente para toda a linha Daemon.

Os Atributos e Perícias seguem uma curva exponencial de fórmula $Y = K \times 2^{(\text{Atributo}/6)}$ onde K é o fator de conversão do Atributo e Y sua capacidade de realização. Isto significa, na prática, que os valores de Atributo DOBRAM a cada seis unidades (1D). Um Personagem que possua FR 17 tem o dobro da Força que um Personagem que possua FR 11 e assim por diante. E as Perícias, Atributos, Magias, Poderes e TUDO mais dentro do sistema encaixa-se perfeitamente neste mecanismo, sem a necessidade de milhares de tabelas para consultar.

Outra vantagem é que, por ser um sistema percentual, as regras de Live Action e Mesa são exatamente as mesmas, fato ÚNICO no mundo dos RPGs.

Tabela de Valores de Atributos

	Atributo	FR			CON		DEX/AGI	
		Carregar (kg)	Levantar (kg)	Bônus de Dano	IP Natural	Nº de Ações	Velocidade (m/s)	
1D	1-2	15	30	-3	0	1	1,5	
	3-4	20	40	-2	0	1	2,0	
	5-6	25	50	-1	0	1	2,5	
2D	7-8	30	60	-1	0	1	3,0	
	9	35	70	0	0	1	3,5	
	10	40	80	0	0	1	4,0	
	11	45	90	0	0	1	4,5	
	12	50	100	0	0	1	Caminhar	
3D	13	55	110	0	0	1	5,5	
	14	60	120	0	0	1	6,0	
	15	70	140	+1	1	1	7,0	
	16	80	160	+1	1	1	8,0	
	17	90	180	+2	1	1	9,0	
	18	100	200	+2	1	1	10	
	19	110	220	+3	2	1	11	
4D	20	125	250	+3	2	1,5	12	
	21	140	280	+4	2	1,5	14	
	22	160	320	+4	2	1,5	16	
	23	180	360	+5	3	1,5	18	
	24	200	400	+5	3	1,5	20	
	25	225	450	+6	3	1,5	22	
	26	250	500	+6	3	2	25	
5D	27	280	560	+7	4	2	28	
	28	310	620	+7	4	2	100km/h	
	29	355	710	+8	4	2	35	
	30	400	800	+8	4	2	40	
	31	450	900	+9	5	2	45	
	32	500	Carro	+9	5	3	50	
	33	560	1120	+10	5	3	56	
6D	34	630	1260	+10	5	3	63	
	35	710	1420	+11	6	3	Ferrari	
	36	800	1600	+11	6	3	80	
	37	900	1800	+12	6	3	90	
	38	1000	2000	+12	6	4	100	
	39	1100	2200	+13	7	4	110	
	40	1250	2500	+13	7	4	125	
7D	41	1400	2800	+14	7	4	140	
	42	1600	3200	+14	7	4	160	
	43	1800	3600	+15	8	4	180	
	44	2000	4000	+15	8	5	200	
	45	2200	4400	+16	8	5	220	
	46	2500	5000	+16	8	5	250	
	47	2800	5600	+17	9	5	280	
8D	48	3200	6400	+17	9	5	320	
	49	3600	7200	+18	9	5	360	
	50	4000	8000	+18	9	6	400	
	51	4400	8800	+19	10	6	440	
	52	5000	10000	+19	10	6	500	
	53	5600	11200	+20	10	6	560	
	54	6400	12800	+20	10	6	640	
9D	55	7200	14400	+21	11	6	720	
	56	8000	16000	+21	11	7	800	
	57	8800	17600	+22	11	7	880	
	58	10000	20000	+22	11	7	1000	
	59	11200	22400	+23	12	7	1120	
	60	12800	25600	+23	12	7	1280	
	61	14400	28800	+24	12	7	1440	

Aprimoramentos

Aprimoramentos são detalhes incomuns, raros ou até mesmo sobrenaturais que tornam o Personagem diferente dos demais, além de conceder certas vantagens em jogo. Cada Personagem humano começa o jogo com 5 pontos de Aprimoramentos e o Jogador pode gastá-los como desejar.

Esses pontos não podem simplesmente serem “gastos”, mas o Mestre e o Jogador precisam fazer todo o Roleplay de COMO e QUANDO seu Personagem conseguiu tais características. Os pontos devem fazer parte do Background do Personagem e não apenas serem “vantagens” e “desvantagens”.

Lembre-se que para ter acesso a um Aprimoramento nível 2 é preciso ter esse mesmo Aprimoramento no nível 1. Gasta-se um ponto de Aprimoramento para aumentar um Aprimoramento em um nível.

Os Personagens podem escolher até 3 (três) Pontos Negativos de Aprimoramento. Esses pontos podem ser usados para comprar Pontos Positivos de Aprimoramentos, ou mesmo para completar o valor de Kits de Perícia, na base de um Ponto Negativo para cada Ponto Positivo.

Lista de Aprimoramentos

Aqui estão reunidos os principais Aprimoramentos vistos nos RPGs da Daemon Editora. Esta lista foi elaborada com a finalidade de auxiliar os Mestres e Jogadores à desenvolverem seus Personagens com muito mais opções e refinamento, por isso aqui serão encontrados não apenas os Aprimoramentos habituais, como também outros alternativos, modificados e alguns resgatados das antigas edições dos livros ARKANUN e TREVAS.

Aprimoramentos são toques pessoais na vida do seu Personagem. Peculiaridades, trejeitos e características que o tornam único. Os Aprimoramentos estão divididos em pontos, que refletem o quão poderosos estes méritos são. Assim, aqueles que custam 1 Ponto são mais comuns àqueles de 3 ou 4 Pontos.

Em termos de regras, cada Personagem inicia o jogo com 5 pontos de Aprimoramentos que podem ser gastos entre os recursos de vantagens que o jogador desejar.

Esses pontos não devem simplesmente serem “gastos”, mas o Mestre e o Jogador precisam fazer todo o Roleplay de COMO e QUANDO seu Personagem conseguiu tais características. Os pontos devem fazer parte do Background do Personagem e não apenas serem “vantagens” e “desvantagens”.

Lembre-se que para ter acesso a um Aprimoramento nível 2 é preciso ter esse mesmo Aprimoramento no nível 1. Gasta-se um ponto de Aprimoramento para aumentar um Aprimoramento em um nível. Os Personagens podem escolher até 3 (três) Pontos Negativos de Aprimoramento. Esses pontos podem ser usados para comprar Pontos Positivos de Aprimoramentos, ou mesmo para completar o valor de Kits de Perícia, na base de um Ponto Negativo para cada Ponto Positivo.

Aprimoramentos Positivos

Sucesso Decisivo Melhorado

1 ponto: O personagem possui uma margem de sucesso decisivo igual ao dobro da taxa normal com um tipo específico de arma. O jogador deve especificar qual é na criação do personagem.

Afirdade com Fadas

3 pontos: a presença do Personagem não assusta as fadas e outras criaturas de Arcádia; ao invés disso, ele as atrai e aguça sua curiosidade. Ao contrário dos outros humanos, as fadas, gnomos, ondinas e salamandras consideram seu Personagem diferente dos outros mortais.

4 pontos: não só a presença do Personagem não assusta as fadas e outros seres de Arcádia, mas ele possui 1 ou 2 amigos nos reinos de Arcádia. Detalhes da construção da ficha desses amigos ficam a cargo do Mestre, que deve utilizar esses NPCs como pano de fundo para Aventuras.

5 pontos: o Personagem possui alguns companheiros nos reinos de Arcádia, bem como acesso a pelo menos um ou dois portais de ligação entre a Terra e o reino das fadas. Pode também possuir uma casa ou fortificação em um dos reinos. Detalhes devem ser sempre aprovados pelo Mestre.

Alcance Mágico Extendido

1 ponto: O alcance da Magia é dobrado, com exceção das Magias que exigem toque que não são afetadas. Para conjurar essa Magia você precisa ter 1 ponto de Focus a mais do que o normal, e o custo será de 1 ponto extra. Por exemplo, se uma Magia normalmente exige Focus 2 e consome 1 PM, essa mesma Magia com Alcance Mágico Extendido exigirá Focus 3 e consumirá 2 PM.

Alma Dupla

3 pontos: por algum motivo, dois espíritos compartilham o mesmo corpo – ou dois corpos compartilham uma mesma alma. O personagem pode ser ao mesmo tempo gêmeos, amantes, pai e filho, etc. Pode ainda ter dois corpos: um deles fica em Spiritum e o outro na Terra, ligados entre si por um cordão prateado (os dois corpos nunca podem estar em um mesmo plano ao mesmo tempo). Crie personagens separadamente.

4 pontos: idem ao acima, mas em determinadas circunstâncias (conjurações astrais ou fenômenos naturais), os dois corpos PODEM aparecer no mesmo plano por um curto período de tempo.

Alma Gêmea

3 pontos: o personagem possui uma ligação de outra encarnação com outra pessoa desse mundo, só que não sabe. Quando estiverem próximos, algo vai acontecer para que eles se encontrem. Sempre que o personagem precisar de ajuda em algo (sem que ele saiba que precisa de ajuda) o Mestre pode decidir se a sua Alma Gêmea aparece e, por algum pretexto qualquer, a pessoa lhe auxilia em alguma tarefa que o seu personagem não sabe por onde começar ou nem tomou conhecimento do problema. O personagem não sabe que a pessoa tem esse tipo de ligação com ele.

Alma Pura

2 pontos: Nenhum demônio é capaz de chegar perto de seu Personagem, muito menos tocá-lo ou atacá-lo enquanto o Personagem mantiver sua alma limpa (sem nenhum pecado). O demônio pode permanecer na mesma sala que o Personagem ou dialogar com ele; porém, será incapaz de atacá-lo fisicamente.

Caso o Personagem quebre algum dos dez mandamentos, sua alma ficará maculada por, no mínimo, uma semana e um dia, e os demônios serão capazes de atacá-lo nesse período. O Personagem deve se confessar e pagar a penitência adequada para recuperar a pureza da alma. Magias demoníacas sofrem um redutor de 4D em relação ao Personagem enquanto este mantiver sua alma pura.

Alvo Elusivo

1 ponto: O personagem, quando em combate corpo-a-corpo, consegue usar seus oponentes como cobertura, bloqueando e atrapalhando os ataques de inimigos. Sempre que estiver enfrentando mais de um oponente ao mesmo tempo, o personagem é capaz de se posicionar de modo a atrapalhar os ataques dos outros inimigos.

Cada um dos oponentes recebe uma penalidade de -20% em ataque. Não pode ser usado contra armas de longa distância.

2 pontos: Igual ao nível anterior, mas a penalidade aplicada é de -30%.

Ambidestria

2 pontos: o Personagem pode manusear armas e instrumentos tanto com a mão direita quanto com a esquerda, com igual eficiência. Também pode usar duas armas brancas ao mesmo tempo, se forem pequenas o bastante para o uso com uma única mão. Estão fora dessa categoria arcos, bestas, lanças, a maioria dos machados e martelos e as grandes espadas. A ambidestria afeta apenas Perícias baseadas em Destreza, não em Agilidade: boxe, artes marciais e outras não recebem benefícios pela ambidestria.

Ambiente Favorável

Apenas para Personagens Magos.

O mago se torna mais poderoso durante um período ou situação em particular. Durante esse período, o mago ganha um 1D adicional em cada Magia que ele realizar.

1 ponto: raro, durante um eclipse ou o equinócio.

2 pontos: incomum, durante um mês específico, um signo do zodíaco, quando chove ou neva.

3 pontos: comum, durante uma fase da lua ou uma estação do ano.

4 pontos: freqüente, durante o dia ou à noite.

Amor Verdadeiro

1 ponto: você ama alguém do fundo do seu coração, e não importa o que ou quem tente interferir neste relacionamento, nada abalará o amor mútuo entre vocês sentem um pelo outro. Independente da situação, você vai ter forças para defender seu amor. Em toda a situação que a pessoa que você ama estiver em apuros, o personagem recebe um bônus especial de +10% em todos os seus Testes de Atributos Físicos e Perícias que forem realizados na tentativa de ajudá-la. Também torna todos os seus Testes de WILL Fáceis contra Sedução.

Anjo da Guarda

2 pontos: alguém lá em cima gosta de você, tanto que o ajuda. Seu anjo da guarda age de uma forma sutil, mas efetiva, lhe fornecendo informações, ou agindo como guia.

3 pontos: seu anjo lhe defende em tempo integral, lhe salvando de situações críticas, tais como: aquela bala que ia direto de encontro ao seu coração, ou quando você cai inconsciente diante de um inimigo.

Aparência Inofensiva

1 ponto: você não aparenta ser perigoso. Na verdade, os oponentes menosprezam sua presença, ninguém acredita que você seja capaz de realizar algum grande feito e dificilmente o tomarão como uma ameaça (a não ser aqueles que já conhecem o Personagem há tempo suficiente para saber se isso é verdade ou não). Considere que o personagem automaticamente vence a Iniciativa quando um combate começar.

Porém, depois de enfrentar um adversário uma vez, ele poderá já estar ciente do seu potencial e não lhe permitirá nenhuma vantagem (então a Iniciativa deve ser testada normalmente).

Armas de Fogo

Não importa o quão rico ou poderoso seu Personagem possa ser, para carregar armas de fogo, uma destas duas condições deve ser satisfeita: ou seu Personagem as adquiriu legalmente, possui certificados e licença (o que não é uma desculpa para entrar em um tiroteio) ou as adquiriu no mercado negro (e portanto, pode ser indiciado criminalmente por porte ilegal de armas). Qualquer que seja a razão, ela deve estar explicada em Background.

1 ponto: o Personagem possui revólveres ou pistolas, rifle ou arma semi-automática dentro do limite da lei.

2 pontos: submetralhadoras, carabinas calibre 12, armas automáticas ou reservadas.

3 pontos: metralhadoras pesadas, outras armas militares, armas pesadas.

Ataque Brutal

1 ponto: O personagem é capaz de desferir um golpe avassalador, mas sacrifica sua defesa para isso. Quando realizar um ataque, ele pode subtrair até 10% por nível de sua defesa e acrescentar este valor como bônus em seu ataque. As alterações nas jogadas de ataque e defesa duram até a próxima ação.

Biblioteca

O Personagem possui uma vasta biblioteca em seu refúgio, recebida como herança de seu mentor, roubada, adquirida, ou até criada por ele mesmo em seus bons tempos de aprendiz. Se o Personagem estiver em condições de consultá-la, a biblioteca aumentará os conhecimentos do Personagem em alguns assuntos. Uma biblioteca possui apenas conhecimentos estudados em livros.

Em termos de jogo, a biblioteca triplicará, até um máximo de 90%, o valor de alguns Subgrupos de Perícias, sempre relacionados a conhecimentos. O Jogador deve especificar durante a Criação do Personagem quais Subgrupos que a biblioteca

dispõe. Podem ser Subgrupos de várias Perícias diferentes.

1 ponto: trata de 2 Subgrupos de Perícias.

2 pontos: 6 Subgrupos

3 pontos: 10 Subgrupos

4 pontos: 14 Subgrupos

Biblioteca Mística

Funciona da mesma forma que a biblioteca, mas está é voltada para Rituais. Ela pode ter sido herdada do seu mestre, ou ter sido reunida durante a vida do personagem.

1 ponto: a biblioteca possui 5 Rituais.

2 pontos: a biblioteca possui 15 Rituais.

3 pontos: a biblioteca possui 25 Rituais.

Bom Senso

1 ponto: todas as vezes que um Personagem que tenha bom senso for fazer alguma coisa obviamente estúpida, o Mestre pode dizer a ele que o que ele pretende fazer é uma burrice. Este Aprimoramento é muito útil para Jogadores iniciantes, como uma forma de justificar a ajuda que o Mestre dá aos Personagens que estão começando, sem enfurecer os demais Jogadores. O Mestre também pode obrigar aquele Jogador “menos esperto” a comprar este Aprimoramento.

Caçador de Demônios ou Anjos

Quando o jogador escolhe este ponto de Aprimoramento, seu personagem possui a “missão” de caçar e exterminar os Anjos e Demônios por um motivo qualquer (vingança, ódio, dinheiro, um juramento). O personagem passará a vida toda atrás deste objetivo e sempre se aliará a outros caçadores.

1 ponto: O personagem possui Conhecimentos sobre a criatura que caça (Anjos ou Demônios) com até 30%, além de saber como encontrá-los, ou mesmo como destruí-los.

2 pontos: O personagem possui Conhecimentos sobre determinado tipo de criatura com 45 %, e conhece outros caçadores como ele. Pode vir a pertencer a uma Sociedade Secreta com este fim (os Magos Atlantes, os Templários, a AGNI ou os Hiotas).

Canalizador

Durante seu treinamento e estudos, o Mago aprendeu a canalizar sua própria energia vital e utilizá-la como energia mística para realizar suas Magias (obs: os Pontos de Vida convertidos em Pontos de Magia só podem ser recuperados por descanso, nunca através de meios místicos).

2 pontos: converter 6 PVs em 1 Ponto de Magia.

4 pontos: converter 4 PVs por 1 Ponto de Magia.

Capaz de Enxergar Auras

2 pontos: o personagem é capaz de enxergar a aura das pessoas (através de um Teste de Percepção), obtendo assim varias informações sobre as emoções e estado de espírito delas.

Capaz de Enxergar Espíritos

4 pontos: você sofreu um grande trauma ou foi abençoado ao nascer. A questão é que você recebeu um dom especial: uma visão muito mais aguçada do que a dos outros humanos. Com ela, você se tornou capaz de ver espíritos que estejam perambulando entre os mortais. Com o tempo, isso acabou sendo rotineiro ou terrivelmente cruel para o personagem, tendo marcado-o profundamente.



Cibernéticos

O Personagem possui itens biônicos conectados ou implantados no próprio corpo. Podem ser aparelhos robóticos que ele carrega consigo.

1 ponto: 1 ponto de Cibernéticos.

2 pontos: 3 pontos de Cibernéticos.

3 pontos: 5 pontos de Cibernéticos.

4 pontos: 7 pontos de Cibernéticos,

5 pontos: 10 pontos de Cibernéticos.

Classe Social

Trata-se de um local especial que você possui, um tipo de imóvel que lhe foi dado como herança ou

mesmo construído por você. Não é preciso ter Recursos e Dinheiro para ter Classe Social, nem vice-versa.

1 ponto: O personagem possui uma torre, com cerca de 5 ou 6 empregados, ou uma pequena loja ou taverna. Pode, ainda, trabalhar a serviço de um Nobre ou Senhor Feudal.

2 pontos: O personagem possui um pequeno castelo ou feudo, ou é relacionado com o burgomestre da vila. Pode ainda possuir pequenas lojas ou uma companhia de navegação.

3 pontos: O personagem pertence à nobreza, e possui talvez um castelo, com servos, ou uma pequena cidade. O personagem pode ser um Nobre ou Embaixador

Clero

1 ponto: o personagem é um padre ou clérigo responsável por um pequeno templo em um vilarejo ou pequena cidade. O padre é responsável pelo bom andamento dos fiéis e organização da comunidade.

2 pontos: o personagem é um bispo ou clérigo responsável por uma região ou condado. Ele possui um templo de tamanho razoável em uma cidade maior, e cuida de assuntos mais abrangentes, como organizar grupos de paladinos para realizar missões e deve supervisionar o andamento dos padres de sua região.

3 pontos: o personagem é um arcebispo ou um alto sacerdote responsável por grande área e os vários templos contidos nela. Possui notória influência sobre a política regional.

Comunicação em Sonhos

2 pontos: enquanto dorme o personagem tem acesso ao Reino do Sonhar, o que lhe possibilita se comunicar com qualquer pessoa desde que saiba como é sua aparência (teste Memória Fácil para conhecidos, Normal para pessoas que tenha visto pelo menos uma vez, e Difícil para pessoas que apenas saiba a sua descrição).

Concentração

2 pontos: o Personagem é capaz de concentrar-se em seus afazeres com extrema facilidade. Faça um Teste de WILL e, se for bem sucedido, tornará a dificuldade do ato que esteja realizando mais fácil (um Teste Difícil torna-se um Teste Normal).

Corpo Fechado

2 pontos: o destino lhe sorri benignamente, preservando sua vida quando necessário ou quando sua própria insensatez a colocar em perigo. Uma vez por sessão de jogo, quando seu Personagem sofrer quaisquer tipos de ferimentos, você poderá fazer um Teste de CON. Se você for bem sucedido, seu

Personagem não perde nenhum PV. Se falhar você permanece tão ferido quanto antes.

Conhecimentos Arcanos

2 pontos: o Personagem conhece algum método de prever a sorte relacionado à Roda dos Mundos. Ele é capaz de interpretar corretamente os sinais místicos capturados na aleatoriedade das cartas, runas, leitura do Tarot de Marselha, I-Ching, Feng-Shui, roleta ou búzios. O Jogador pode fazer uso desses métodos uma vez por sessão de jogo, conseguindo até três respostas, do tipo SIM, NÃO ou IRRELEVANTE.

Conjuração

4 pontos: o personagem possui a excepcional habilidade materializar objetos nesta realidade (na verdade, trata-se de "puxá-los" do plano de Spiritum para a Terra). Para tal ele deve fazer um teste de PER Fácil, para objetos comuns (como lápis ou papel); Normal, para objetos incomuns (peças de roupa, cadeiras, armas); e Difícil, para objetos raros ou únicos (um determinado documento, a chave de uma porta).

Contatos e Aliados

Lembre-se que os aliados podem morrer com o passar do tempo (bom, até mesmo seres sobrenaturais podem morrer...). Quando isso ocorrer, assume-se que o Personagem conseguiu outro aliado no mesmo ramo, passou a conhecer os descendentes dele ou seu sucessor. O Mestre deve sempre se lembrar que os contatos e aliados do Personagem também tem seus próprios problemas, não estando à disposição de seu Personagem sempre que acontecer algum problema e que ocasionalmente também cobrarão favores ou pedirão ajuda a ele (isso pode ser usado como fonte de Aventuras pelo Mestre).

Cada Ponto de Contato equivale a alguns pequenos contatos (o Jogador deve especificar quais, dentro das áreas abaixo) ou a um contato importante (um NPC), de acordo com os Pontos gastos. Cada subgrupo deve ser comprado separadamente.

1 ponto: um aliado importante.

2 pontos: dois aliados importantes.

3 pontos: quatro aliados importantes.

4 pontos: oito aliados importantes.

Controle de Multidões

2 pontos: você tem o Dom da Palavra, e uma aura que desperta a confiança das multidões. O personagem sabe atrair a atenção dos ouvintes e pode manipulá-los a seguirem ordens (com um Teste de Liderança). Este controle permite incitar revoltas, espalhar desconfianças, vender produtos ou discursar em público com uma margem de sucesso muito maior do que qualquer obteria.

Coragem

2 pontos: você é totalmente desprovido do medo convencional, tal que em situações críticas, onde a maioria das pessoas fugiria apavoradas, você continua firme. No caso de uma aventura de horror, ou em Testes de Resistência contra magias ou poderes que gerem esse efeito, dobre a porcentagem dos Testes de WILL.

Detectar Magia

2 pontos: com um Teste de PER, o personagem é capaz de detectar resíduos místicos em objetos, descobrindo se tais materiais, locais ou criaturas são ou não naturais.

3 pontos: igual ao acima, mas com a possibilidade de identificar claramente a direção, distância e intensidade do poder mágico detectado.

Dívida de Gratidão

Você fez algo a alguém, e acabou caindo nas graças dessa pessoa. Agora, o Personagem pode se valer desta dívida para obter certos favores e benefícios para si próprio. No entanto, o Mestre deve decidir como serão os resultados desta ajuda. Os NPCs empenham-se em prestar ajuda conforme lhes for possível e conveniente.

1 ponto: alguém lhe deve alguns favores menores (como conseguir um desconto para comprar armas, uma autorização jurídica para prosseguir as investigações ou um testemunho falso) e os atenderá somente se isto não vier a prejudicá-lo sob circunstância nenhuma.

2 pontos: a dívida lhe vale favores maiores (como fornecer informações sigilosas ou realizar algum "serviço sujo") e a pessoa que lhe deve irá ajudar mesmo que isso possa vir a colocá-la em situações perigosas.

3 pontos: alguém lhe deve a vida, e fará tudo que estiver a seu alcance para ajudá-lo, não importam as consequências.

Duro de Matar

1 ponto: O personagem é bastante resistente. Ele ganha +3 PVS e pode chegar até -8 antes de morrer (o normal é -5).

Efeitos Mágicos Permanentes

Você possui alguns efeitos mágicos permanentes evocados sobre si. Efeitos Mágicos permanentes são apenas efeitos mágicos conjurados sobre si com Pontos de Magia retidos por um ano e um dia, que após esse tempo, tornam-se permanentes, liberando os Pontos de Magia gastos para realizá-lo. É necessário que o possuidor deste

aprimoramento possa evocar tais efeitos mágicos espontaneamente.

1 ponto ou mais: cada ponto de aprimoramento gasto permite reter qualquer efeito(s) mágico(s) permanentemente(s) que custe(m) até 2 Pontos de Magia.

Empatia com Animais

1 ponto: os animais não vêem ameaça algum no personagem, chegando até a verem-no como um semelhante. Sua presença não afugenta animais selvagens e sua aproximação não os fará atacá-lo (a menos que estejam sendo controlados).

Especialista em Caminho

1 ponto: O personagem é especialista em um dos Caminhos da Magia. Todas as magias que você faz com este Caminho são consideradas como se possuíssem Focus +2. Este Caminho escolhido, obrigatoriamente, tem de ser seu Caminho Principal. O custo da magia, em Pontos de Magia, não se altera. Esse aprimoramento não pode ser utilizado para outros fins que não os técnicos da tabela – ou seja, não pode ser usado para criar magias de nível superior mais rapidamente.

Eloquente

1 ponto: você fala bem, com força ou doçura, conforme a ocasião exige, trazendo outras pessoas para o seu lado com discursos audaciosos. Você recebe um bônus igual a +25% em qualquer Teste envolvendo Etiqueta, Impressionar, Lábia e Liderança.

Evasão

1 ponto: Toda vez que o personagem precisa fazer um teste de AGI para receber metade do dano (Magias, bombas, sopro de dragão, entre outros...), ele faz para receber nenhum dano. Se ele falhar no teste, ele toma dano normal.

Fama

Você é famoso por seus feitos entre as pessoas mortais, sendo uma figura de destaque na mídia, política, submundo ou algum outro tipo de ambiente mundano, onde todos reconhecem seu nome e ele é freqüentemente um dos assuntos preferidos do público.

Este tipo de reputação reflete um melhor tratamento por parte dos NPCs, uma série de convites para reuniões e festas, assédio de fãs, destaque na mídia e alvo constante de paparazi.

1 ponto: líder reconhecido de um bairro

2 pontos: alguns bairros, uma cidade pequena.

3 pontos: algumas cidades pequenas, uma metrópole.

4 pontos: algumas metrópoles, um estado ou região.

Família ou Mentor Honrado

1 ponto: o nome de sua família é famoso, sendo conhecido e considerado importante pela população, ou então seu mentor é um antigo herói cuja reputação e nobreza são admiradas. Na verdade este Aprimoramento equivale ao Aprimoramento Fama, entretanto o Personagem não é reconhecido por seus feitos, mas sim carrega consigo uma chance de provar sua dignidade por estar ligado ao bom nome da família ou do seu mentor ("se você é filho de McAssen, pode se casar com minha filha", "todos os Smiths são bem-vindos à minha taverna", "um discípulo do Cavaleiro Rondeville? Por favor Senhor, ajude-nos a combater a criatura maligna que habita aquela caverna sombria").

Familiares

Seu Personagem possui um Familiar.
Veja o Aprimoramento Mascote.

Forças Militares

O personagem tem acesso a um pequeno grupo de soldados, punks de rua, marginais de favela, tropa de elite, guarda-costas pessoais ou mercenários contratados, podendo utilizar seus serviços em horas de emergência.

1 ponto: 2 soldados.

2 pontos: 4 a 5 soldados.

3 pontos: 8 a 10 soldados.

4 pontos: 15 a 20 soldados.

5 pontos: 30 a 40 soldados.

Guardião de um Artefato

3 pontos: como o próprio nome indica, o Personagem foi designado como guardião de um item de grande valor. Às vezes, este Aprimoramento pode ser menos vantajoso e mais daninho: objetos poderosos atraem a atenção de seres poderosos. Cabe ao Mestre escolher qual artefato seu Personagem possui e as razões dele estar com esse Personagem. ESTE APRIMORAMENTO NÃO DEVE SER USADO LEVIANAMENTE.

Gremilins

3 pontos: são pequenos demônios relacionados a aparelhos mecânicos que seguem o personagem. Por onde passam, as máquinas mais simples ou complexas quebram, explodem ou simplesmente não funcionam. Essas criaturinhas parecem ter se afeiçoado a você, atendendo alguns de seus pedidos relacionados à sabotagem. Para pedir ajuda a seus "amigos", basta fazer um Teste de CAR, com a autorização do Mestre.

Homúnculo

2 pontos: o Personagem possui um homúnculo, um pequeno demônio voador com cerca de 10cm de altura, totalmente fiel a seu mestre. Ele pode ser utilizado para missões ligeiras e outros pequenos trabalhos. O homúnculo precisa beber pelo menos uma gota do sangue de seu senhor por dia, diretamente de seu corpo (o mais comum é permitir que ele perfure um dedo com seus dentes afiados). Sem esse alimento ele perderá 1PV por dia, e morrerá, levando cerca de uma semana para um outro brotar novamente de dentro da garganta de seu senhor. É um processo extremamente doloroso.

Homúnculo

CON 6, FR 6, AGI 16, DEX 4, INT 1, WILL 5, CAR 0, PER 16

#Ataques[1], IP 0, PVs 8

Garras 20/20 (dano 1d3).

Identidade Secreta

1 ponto: o Personagem possui uma identidade totalmente falsa. Embora todas informações a respeito dele de fato estejam contidas em cartões de crédito, contas bancárias, documentos e registros legais, TODAS não passam de exímias falsificações. O personagem pode, ou não, saber que sua identidade é falsa. Ele mesmo pode utilizar este recurso para evitar caçadores, agentes federais ou outros inimigos que estejam à sua procura.

No caso dele não saber realmente o motivo dessa farsa, o Mestre pode utilizar isto como pano de fundo para suas aventuras, fazendo com que o passado do personagem seja descoberto aos poucos, ligando pistas e encontrando as peças do quebra-cabeça. Porém é importante ressaltar o fato de que a verdadeira identidade do Personagem é altamente sigilosa, portanto apenas pouquíssimos NPCs, a conhecem.

Improvisor

1 ponto: Quando pequeno você ficava assistindo "McGuyver" e "Mundo de Beakman", e chegava até a testar algumas de suas façanhas. É capaz arquitetar pequenas experiências ciente dos resultados que elas podem causar (como, por exemplo, causar a impressão que a sombra projetada na parede é de uma pessoa armada e não de um boneco do comando em ação).

2 pontos: o Personagem pode resolver problemas que exijam algum material específico que ele não possui, utilizando em seu lugar que ele adaptou. O personagem deve primeiro descrever ao Mestre como deseja fazer tal improvisação e logo após se o Mestre aprovar ele deve fazer um Teste de INT para

ver se o imprevisto deu certo. Qualquer coisa que seja única ou específica (fora do conhecimento da maioria das pessoas), realmente não suportando nenhum tipo de imprevisto (como o fetiche para um ritual) resultará em falha automática.

Imunidade a Venenos

2 pontos: por algum motivo, seu Personagem nasceu imune a venenos naturais e recebe um bônus de 1D contra venenos mágicos ou artificiais.

3 pontos: além dos venenos naturais, seu Personagem também possui imunidade a venenos artificiais, criados através de poções e alquimia. Também possui 2D de proteção contra venenos considerados mágicos. Este Aprimoramento deve ser acompanhado por uma explicação no Background.

Influência

Este é um Aprimoramento muito versátil, pois possibilita ao personagem a manipulação e controle sobre uma região e a sociedade que vive nela. O tipo de vínculo que o personagem possui pode colocá-lo em algum cargo importante dentro da organização, um contato principal ou mesmo como membro principal dos círculos internos. Esse tipo de comando pode ser estabelecido sobre diversas áreas, que irão causar uma influência sobre uma determinada parcela da população. Entre as possíveis formas de Influência estão:

Burocracia e Política: inclui manter o controle burocrático sobre a região, não importando através de que meios. Pode ser controlando o prefeito, burocratas, secretárias, ou outros funcionários. Permite ao Personagem manipular (ou mesmo mudar) as leis e regras que compõem uma sociedade.

Direito e Jurisprudência: seu Personagem conhece as leis ou aqueles que fazem as leis. Mantém contato com senadores, legisladores, advogados, promotores e juízes. Pode fazer multas e pequenas acusações se “perderem na papelada”, cancelar casos, modificar penas ou atrapalhar investigações.

Igreja: controle sobre o clero, sobre padres, bispos, fiéis, ativistas, caçadores de bruxas e, dependendo da época e local onde se estiver jogando: Templários, Inquisição e ordens militares religiosas.

Indústrias: seu Personagem possui influência na área industrial, sobre organizações de trabalhadores, artesãos, operários, engenheiros, transportes e outras pessoas ligadas à área industrial. Pode conseguir equipamentos, projetos, especificações, cálculos ou outras operações ligadas à área de engenharia (ou cibernéticos, se a Campanha permitir).

Mídia: controle sobre os meios de comunicação como um todo. Existem cada vez mais meios de comunicação e mídia, como Jornais, rádio, televisão, revistas, Internet e outros. Apesar de ninguém duvidar que a mídia é corrupta, até mesmo os

Persona-gens se assustariam se descobrissem quem cobre os olhos da mídia às vezes...

Polícia: inclui delegados, investigadores, escrivães, algumas forças especiais (SWAT, FBI, drogas e homicídios, DENARC, GARRA). Pode ajudar a conduzir investigações, se elas forem importantes, ou desviar a atenção da lei para casos mais “interessantes”.

Submundo: o que seria de um Personagem sem suas gangues de arruaceiros para cuidar de pequenos problemas que podem surgir? Submundo inclui um contato com alguma organização criminosa como a Máfia, a Cosa Nostra, a Tríade, a Yakusa ou os traficantes colombianos.

1 ponto: um bairro, sindicato ou estação local.

2 pontos: alguns bairros, uma cidade pequena.

3 pontos: algumas cidades pequenas, uma metrópole.

4 pontos: algumas metrópoles, um estado.

5 pontos: dois ou três estados, um pequeno país.

Infravisão

1 ponto: o personagem possui uma visão especial, além da visão normal. Esta é a habilidade de enxergar no escuro através do calor dos corpos. Ele vê tudo que emita qualquer forma de temperatura corporal, de modo que ele visualiza os corpos quentes sob formas avermelhadas e corpos frios em tons azulados.

Essa visão, porém, só mantém-se ativa quando existe pouca claridade, pois qualquer fonte de luz que produz calor atrapalha a infravisão, transformando tudo em uma grande mancha avermelhada. Um personagem também não consegue distinguir as pessoas simplesmente através do calor de seus corpos.



Inocência

1 ponto: o Personagem tem uma habilidade quase sobrenatural de passar a impressão de ser inocente em qualquer acusação sem testemunhas. Ele consegue facilmente arrumar álibis, provar que “comprou aquela bolsa na feira local” ou que outra pessoa arrombou a porta.

2 pontos: funciona da mesma maneira que a anterior, mas desta vez até mesmo uma testemunha pode se convencer de que se enganou ao acusar o Personagem (para isso, deve passar em um Teste Normal de Lábia). Ele ainda torna Difíceis to-dos os Teste de Interrogatório.

Itens Mágicos

Através deste Aprimoramento, seu personagem possuirá um ou mais objetos mágicos e a razão disso deve ser muito bem explicada em seu Background.

Possuir uma arma ou objeto mágico é algo incomum. Existem poucas armas e objetos mágicos e menos ainda são os magos que confiam tais armas a terceiros. Ao escolher este Aprimoramento, o Jogador deve definir o que especificamente deseja.

Este Aprimoramento concede ao Jogador pontos que ele usará, conforme achar melhor, para gerar seu Item Mágico, totalmente único e personalizado.

1 ponto: 1 Ponto de Itens Mágico.

2 ponto: 3 Pontos de Itens Mágico.

3 ponto: 5 Pontos de Itens Mágico.

4 ponto: 7 Pontos de Itens Mágico.

Magia Duradoura

1 ponto: A duração da Magia é dobrada. No entanto para conjurar essa Magia deve-se ter 1 ponto de Focus a mais do que o normal e o custo é aumentado em 1 ponto(veja o exemplo anterior).

Mestre em Caminho

O personagem deve possuir o Aprimoramento Foco em Caminho

1 ponto: A sua especialidade e compreensão de um dos Caminhos da Magia tornou-se formidável. Todas as magias que você faz com este caminho são consideradas como se possuísem Focus +3. Este bônus SUBSTITUI o bônus de *Especialista em Caminho*.

Este caminho escolhido, obrigatoriamente, tem de ser seu Caminho Principal. O custo da magia, em pontos de magia, não se altera.

Magia Máxima

2 pontos: A Magia tem efeito máximo (dano máximo, cura máxima). Os Testes de Resistência não são afetados. Uma Magia Maximizada exige 2 Pontos de Focus a mais para ser lançada e tem custo aumentado em 50% arredondado para cima.

Por exemplo, uma Bola de Fogo Maximizada com Focus 3 causará 18 pontos de dano (o máximo de 3d6) mas exigirá Focus 5 e terá custo de 5 pontos (3+1,5 arredondado para cima).

Magia Sem Gestos

1 ponto: A Magia pode ser conjurada sem a necessidade de gestos, mas o custo é aumentado em +2 PMs.

Magia Silenciosa

1 ponto: A Magia pode ser conjurada em silêncio absoluto, mesmo quando o conjurador estiver mudo. O custo da Magia aumenta em 1 PM.

Mascote

Através deste Aprimoramento, seu personagem possuirá uma ou mais criaturas, místicas ou não. Elas o acompanham durante suas aventuras, devido a alguma razão que deve ser explicada no seu background. Note que a criatura em questão pode variar muito, desde um simples animal de estimação, como um cachorro ou um papagaio, até um ser mitológico, como uma cockatrice ou uma anaconda.

O animal possui um tipo de vínculo com o personagem, permitindo que ele possa compreender alguns comandos simples, como atender a um

chamado, atacar, vigiar um loca e cumprir pequenas ordens.

Esse aprimoramento pode ser comprado várias vezes, permitindo ao personagem ter mais de um animal, sendo que cada novo animal tem seu custo normal. No caso de animais pequenos (como insetos, por exemplo) o Mestre pode utilizar ninhadas ou enxames equivalentes a 1d6 x100 animais correspondentes.

Seu Personagem também pode possuir um Familiar como mas-cote. Familiares são animais que, através de Rituais específicos, tiveram seu corpo possuído por um espectro menor. Estes animais acompanham o Personagem, mas possuem poderes e qualidades superiores às dos animais comuns). Portanto, utilize este Aprimoramento para criar seu mascote conforme melhor lhe con-vir, podendo, inclusive, gerar criaturas únicas e inexistentes.

1 ponto: 1 ponto de mascote

2 pontos: 3 pontos de mascote

3 pontos: 5 pontos de mascote

4 pontos: 7 pontos de mascote

5 pontos: 10 pontos de mascote

Não Precisar Beber ou Comer

2 pontos: seu Personagem não precisa beber nenhum tipo de líquido, nem sofre efeitos de desidratação. Esta característica só pode ser escolhida se o seu personagem possuir um background sobrenatural ou estiver vinculado a algum tipo de maldição.

3 pontos: seu personagem não precisa beber nem comer absolutamente nada. É imprescindível que haja uma explicação muito boa para isso em seu background.

Noção Exata do Tempo

1 ponto: seu relógio biológico é extremamente regular, sendo este sincronizado com a passagem de tempo dos relógios. O personagem é capaz de adivinhar o horário sem nem ao menos precisar consultar um relógio, ver a posição do sol ou valer-se de qualquer outro método para isso. Permite calcular com exatidão quase precisa o tempo que se passou desde o momento que ele ficou inconsciente, saber há quanto tempo está viajando e até memorizar o timer de uma bomba (podendo recordar o tempo restante para ela explodir).

Olhar da Verdade

2 pontos: você sabe dizer se alguém está dizendo a verdade, apenas olhando em seus olhos. Para tal faça um Teste de WILL contra WILL do alvo. Não funciona contra anjos, demônios ou qualquer outra criatura sobrenatural.

Pacto

1 ponto: pactos com entidades muito poderosas podem ser uma ótima fonte de poder, se você estiver disposto a pagar o preço. Demônios de Infernum precisam sempre de energia mística para manterem-se vivos na Terra. Alguns magos oferecem parte de sua energia (Pontos de Atributos, Pontos de Magia, Pontos de Perícia ou sua própria alma) em troca de riquezas, poder, a cura de uma doença ou a morte de um inimigo. Os benefícios podem incluir Rituais únicos, uma arma mágica, um exorcismo de um outro Personagem, habilidades especiais, Pontos de Focus, Conhecimento ou apenas mais poder dentro da Sociedade Secreta. Note que pactos são muito perigosos de serem feitos, pois quando se está desesperado, aceita-se o que for oferecido e paga-se o estipulado.

Patrono

2 pontos: um patrono é alguém ou uma organização para qual o Personagem trabalha. Pode ser um governador, um vampiro, uma ordem militar religiosa, um clube de caça, etc. O seu patrono fornece, dentro de certos limites, todo o tipo de equipamento, armamento e financiamento que o personagem precisar, mas em troca ele deve realizar todas as missões, cumprir ordens e obter todos os resultados que lhe forem solicitados.

Poderes Mágicos

Poderes mágicos estão **proibidos** para seres sobrenaturais imortais. Para adquirir poderes mágicos, o imortal deve comprar o poder sobrenatural Bruxaria descrito no capítulo de Poderes.

1 ponto: Começou a estudar as artes arcanas a muito pouco tempo. Possui 2 pontos de Focus e 1 ponto de Magia.

2 pontos: Possui alguns conhecimentos de efeitos de Magia. Possui 3 pontos de Focus para dividir entre os caminhos que desejar. Começa o jogo com 2 pontos de Magia.

3 pontos: Mago. Já praticava as artes arcanas há algum tempo. Começa o jogo com 5 pontos de Focus e 3 pontos de Magia.

4 pontos: Mago desenvolvido. Possui 7 pontos de Focus para dividir entre os caminhos, e pelo menos um inimigo mortal a mais do que já possuiria (fica a cargo do Mestre). Possui 5 pontos de Magia.

5 pontos: São personagens mais velhos, com muito poder acumulado e bastante conhecimento de magia. Possui pelo menos DOIS inimigos mortais a mais dos que já possuiria (a cargo do Mestre – e pode pegar pesado !). O personagem dispõe de 9 pontos de Focus e 7 pontos de Magia.

Poderes Psiônicos

Você foi agraciado com um grande poder, que instiga os sábios e estudiosos. Através da mente, o personagem é capaz de realizar diferentes proezas, como Telecinésia, Mediunidade, Psicoportação, Projeção de Consciência, Sensitividade e Força Vital.

Permitir que um Personagem possua Poderes Psíquicos e outros tipos de habilidades místicas (como Poderes Mágicos, por exemplo) fica totalmente a cargo do Mestre.

1 ponto: 1 Ponto de Psi e Focus 2

2 pontos: 2 Pontos de Psi e Focus 3.

3 pontos: 3 Pontos de Psi e Focus 5.

4 pontos: 5 Pontos de Psi e Focus 7.

5 pontos: 7 Pontos de Psi e Focus 9.

Pontos de Fé

Em termos de jogo, a Fé representa os pequenos milagres que um personagem dedicado pode alcançar, através da devoção a uma entidade (qualquer tipo de divindade que possa conceder estes pequenos milagres a seus adoradores, como o Deus Católico, Osíris, Odin, Allah, Shiva, Hecate, etc). A compra de Pontos de Fé deve ser autorizada pelo Mestre. Alguns destas pequenas façanhas incluem Afastar Mortos-Vivos, Aumentar Atributos Físicos, Cura, Criação de Água Benta e Controlar Mortos-Vivos..

1 ponto: Seguidor. 1 ponto de Fé + 1 a cada 2 níveis.

2 pontos: Fiel. 2 pontos de Fé + 1 a cada 2 níveis.

3 pontos: Entusiasta. 3 pontos de Fé + 1 por nível.

4 pontos: Fanático. 5 pontos de Fé + 1 por nível.

5 pontos: Radical. 7 pontos de Fé + 1 por nível.

Pontos Heróicos

Pontos Heróicos funcionam como Pontos de Vida a mais que um personagem possui, mas que só podem ser gastos quando ele executa atos heróicos (durante uma briga com mais de um oponente, quando cai de uma janela, atacado pelo sopro de um dragão, recebe flechadas ou outros atos dignos de um Aventureiro).

Cabe ao Mestre aprovar o uso de Pontos Heróicos em uma campanha. Assim, se ele permitir o uso de Pontos Heróicos, tanto personagens quanto NPCs poderão possuí-los.

1 ponto: Corajoso. 1 Ponto Heróico por nível.

2 pontos: Valoroso. 2 Pontos Heróicos por nível.

3 pontos: Intrépido. 3 Pontos Heróicos por nível.

4 pontos: Herói. 4 Pontos Heróicos por nível.

Pontos de Magia Extras

2 pontos: Este ponto de aprimoramento extra permite que o personagem ganhe um Ponto de Magia extra por nível.

Presença Invisível

2 pontos: você tem a habilidade de não ser notado, as pessoas só percebem sua presença quando você se anuncia. O personagem não está realmente invisível, mas parece tão insignificante que as pessoas não prestam atenção nele, a menos que venha a se expor abertamente.

Recuperação Mágica Acelerada

2 pontos: Usando este Aprimoramento um personagem que tenha poderes mágicos recupera seus pontos de magia na metade do tempo que normalmente recuperaria: 1 ponto de magia a cada quinze minutos e precisaria de apenas quatro horas de sono para ter seus pontos de magia totalmente restaurados.

Recursos e Dinheiro

É quanto de dinheiro, jóias e posses seu Personagem conseguiu reunir ao longo de seus anos de vida. Inclui propriedades e outras fontes de renda que levam tempo até serem convertidas em dinheiro. Os valores a seguir são fornecidos em dólares (relativos à época atual) e em florins (para uso em campanhas medievais), devendo ser ajustados relativamente de acordo com a época e local da Campanha. O Personagem possui ao todo cerca de 50 vezes o valor de sua renda.

1 ponto: renda de até US\$ 2.000 (ou 100 florins) mensais.

2 pontos: renda de até US\$ 4.000 (ou 200 florins) mensais.

3 pontos: renda de até US\$ 8.000 (ou 400 florins) mensais.

4 pontos: renda de até US\$ 16.000 (ou 800 florins) mensais.

5 pontos: renda de até US\$ 32.000 (ou 1.600 florins) mensais.

Reputação

Existe uma diferença fundamental entre Fama e Reputação: um personagem com Fama é frequentemente reconhecido pela população, pois é um elemento de destaque momentâneo na mídia ou nos núcleos sociais. Entretanto um personagem com Reputação já teve sua época de fama, mas acabou conservando-a até o presente e as pessoas podem vir a se recordar de seu período de glória no passado. É quase como ser uma própria lenda.

2 Pontos: Seu nome já foi famoso. Você teve seu auge. Hoje, porém, já são poucos que o conhecem. A cada pessoa que encontrar, você tem uma chance de 20% dela conhecê-lo.

3 pontos: Seu nome foi sinônimo de terror ou revolução. Sua participação junto à humanidade pode estar (ou vir a ser) citada em livros de história.

A cada pessoa que encontrar, você tem uma chance de 50% dela conhecê-lo.

4 pontos: Seu nome é um ícone central da sociedade. Seus atos foram responsáveis, em algum aspecto, pelo estado atual da sociedade mundana em grande parte do mundo. O personagem conquistou uma fama internacional devido à sua participação decisiva junto à história (um cientista que descobriu a cura para uma doença, um filósofo que formulou uma teoria, um profeta cujos predizeres estavam corretos, um grande rockstar, etc) e até os seres sobrenaturais podem reconhecer seu nome. Biografias são escritas sobre você, convites para entrevistas e festas chegam às toneladas e seu nome é usada sempre precedido dos adjetivos "Mestre" e "Grande". A cada pessoa que encontrar, você tem uma chance de 90% dela conhecê-lo.

Resistência à Dor

3 pontos: o personagem possui alta resistência à dor, não importa quanto dano físico sofra, ele não sentirá os ferimentos com a mesma intensidade que as demais pessoas sentem, e nem receber penalidades correspondentes por isso. Considere que o personagem mantém-se consciente mesmo quando seus PVs atingirem o valor 0, e só irá desmaiar (morrer) quando chegarem a - 5 (à exceção de golpe localizados na cabeça, desferidos para atordoá-lo).

Resistência à Magia

O personagem possui uma aura de proteção contra magias arcanas. Na verdade, ele não é totalmente imune à Magia, apenas possui uma resistência sobrenatural capaz de diminuir a intensidade dos efeitos causados contra ele (isso pode reduzir o dano que uma magia, mas também diminuirá os bônus que ela pode conceder). Assim, sempre que uma magia for empregada no personagem, reduza seu efeito conforme o nível de Resistência à Magia que ele possuir.

1 ponto: 1D de resistência.

2 pontos: 2D de resistência.

3 pontos: 3D de resistência.

4 pontos: 4D de resistência.

5 pontos: 5D de resistência.

Sábio

1 ponto: existe uma Perícia (exceto Perícias de combate) na qual seu Personagem conhece absolutamente tudo o que existe a respeito. Considere que ele tenha 90% nessa Perícia, além de experiência, contatos e conhecimentos relacionados a essa área. Cada Personagem pode escolher este Aprimoramento somente UMA vez e no máximo dois Personagens de cada grupo podem escolhê-lo.

Durante o Jogo, o Mestre pode ajudar o Personagem em questões relacionadas a Perícia escolhida, com idéias, sugestões e o melhor procedimento a ser tomado.

Saúde de Ferro

1 ponto: seu Personagem recupera 3 Pontos de Vida a cada dois dias, ao invés dos dois normais. Pontos Heróicos são recuperados normalmente (um por dia). Além disso, ele normal-mente nunca fica doente ou incapacitado e tem uma resistência natural a doenças comuns.

Sedutor

1 ponto: seu Personagem recebe +25% em qualquer Teste envolvendo sedução. Além disso, ele exerce uma sedução natural em qualquer membro do sexo oposto (e em algumas pessoas do mesmo sexo também!).

Sensitivo

Seu Personagem possui grande intuição, uma sensibilidade extrema que lhe permite saber sobre coisas mesmo sem ter acesso a informações sobre elas.

1 ponto: o Personagem sonha com coisas sobrenaturais, que podem vir a ocorrer. Escreve livros, modela esculturas e pinta quadros a respeito. Esses quadros devem ser usados pelo Mestre como ajuda na preparação de Campanhas e Aventuras.

2 pontos: o Personagem possui uma espécie de sexto sentido, uma percepção extra-sensorial que beira a paranormalidade.

Em alguns casos, com a permissão do Mestre, o Jogador pode tentar um Teste de Percepção para notar coisas que estão além dos sentidos normais: uma presença sobrenatural, um risco para sua vida ou a localização de um objeto perdido.

Senso de Direção

1 ponto: seu Personagem sabe se orientar, mesmo sem bases visuais. Ele não precisa de bússola, do Sol, estrelas ou outros pontos de referência para saber onde ficam os pontos cardeais. Sempre será capaz de lembrar-se de um caminho que tenha percorrido.

2 pontos: O mesmo que a habilidade acima, mas funciona em importa em que plano de existência o Personagem esteja, mesmo em Arcádia ou Spiritum.

Senso Numérico

1 ponto: o Personagem é capaz de contar imediatamente grande quantidade de objetos, com muita precisão. Pode contar cabeças de gado,

quantos palitos de fósforo caíram de uma caixa, cartas de baralho e coisas assim.

Sentidos Aguçados

1 ponto para cada sentido: o Personagem possui sentidos mais aguçados do que os outros Personagens. Sua visão, audição, tato, olfato e/ou paladar são muito mais desenvolvidos. Em Testes de Percepção que utilizem esses sentidos, o Mestre deve reduzir a dificuldade em um nível (um Teste Difícil torna-se Normal; um Teste Normal torna-se Fácil; e para um Teste Fácil não é preciso rolar os dados).

Sociedade Secreta

Obrigatório se o seu Personagem deseja pertencer ao Arkanun Arcanorum, Escola de Magia ou Ordem de Cavaleiros. Por suas habilidades, você foi escolhido e recrutado por uma Ordem Mística, onde você será treinado e aprenderá a refinar suas aptidões. Sendo membro de uma Sociedade Secreta, você receberá regalias e inimigos. Existem varias ordens, tanto de magos quanto de cavaleiros, para saber quais os benefícios e malefícios de cada uma consulte o Mestre.

1 ponto: seu Personagem pertence à Sociedade, mas como um membro dos círculos externos, ou aprendizes.

2 pontos: seu Personagem já possui uma influência maior dentro da Sociedade e, assim, pertence aos círculos mais internos dela (possuindo talvez até algum título mais importante).

Sono Leve

1 ponto: seu Personagem possui sono leve e pode acordar com qualquer barulho, movimento brusco ou agitação próximo do local onde ele está dormindo. Muito bom para os que não querem ser pegos de surpresa durante o descanso.

2 pontos: sono reparador, você consegue dormir bem em qualquer lugar, isso permite que você durma menos para reaver as forças, lhe bastando quatro horas ao invés de oito.

Sono Reduzido

1 ponto: Seu personagem pode dormir 4 horas por dia e também consegue ficar acordado e alerta mais tempo do que uma pessoa normal. O personagem pode ficar acordado 24 horas +2 horas por ponto de CON e, a partir de então, começa a perder um ponto em CADA atributo físico e faz um teste de CON por hora. Se falhar no teste ou chegar a zero em algum atributo físico, o personagem desmaia e precisa dormir uma hora por ponto de atributo, até chegar ao normal, quando acorda.

Sortudo

2 pontos: este Personagem é portador de uma sorte incrível. Uma vez por sessão de jogo, o Jogador pode Rolar novamente um dado caso tenha falhado em um Teste (qualquer tipo de rolagem de dados). Ele deve anunciar essa decisão ANTES de rolar os dados (ou seja, se conseguir logo na primeira tentativa, assim mesmo terá gastado a "sorte" da sessão).

3 pontos: você tem o direito de declarar que um rolamento teve acerto critico, uma vez por seção de jogo. Essa decisão deve ser tomada antes de rolar os dados.

Sniper

O personagem deve possuir o Aprimoramento Tiro Certeiro

1 ponto: Quando o personagem usa uma arma de projétil, como um arco ou rifle, a distância atingida é aumentada em 50% sem redutores (multiplique por 1,5). Quando usa uma arma de arremesso, a distância atingida é dobrada.

Talento Matemático

1 ponto: o personagem tem extrema facilidade em lidar com números, conseguindo fazer cálculos complexos instantaneamente. Pode medir distâncias, contar o número de pessoas em uma multidão, dizer o valor exato de uma maleta cheia de notas de 100, e fazer muitos outros cálculos, que exigiriam um longo processo matemático, com um raciocínio rápido e preciso.

Talento

1 ponto por Arte: todos os Testes Normais ligados a uma determinada Arte (Perícia) são feitos como se fossem Testes Fáceis e Testes Difíceis são feitos como Normais. A critério do Mestre, outras Perícias podem ser escolhidas pelo Jogador, des-de que não sejam Perícias de Combate.

Temperamento Calmo

2 pontos: o Personagem é uma pessoa com grande conhecimento e controle sobre suas emoções, sendo capaz de medir suas alterações de comportamento. Isso impede que ele fica agitado ou bravo facilmente, bem como se manter tranqüilo frente a um inimigo e não demonstrar medo (embora esteja realmente apavorado). Dobre todos o valor de um Teste quando a situação estiver relacionada à dissimulação ou auto-controle (como Força de Vontade, Carisma, Lábria, Intimidação e outros).

Tiro Certeiro

1 ponto: Você ganha um bônus de +10% nas jogadas de ataque e +1 nas jogadas de dano com armas de ataque à distância dentre 9m.

Tiro em Movimento

1 ponto: Quando realizar um ataque com uma arma de combate à distância, o personagem pode se mover tanto antes quanto depois do ataque, desde que a distância percorrida não seja maior que sua AGI em metros. O personagem não pode usar este aprimoramento enquanto vestir uma armadura pesada e/ou carregando carga pesada.



Tutor

Todo o Personagem Mago teve, em algum momento de sua aprendizagem, um Tutor que lhe ensinou sobre a Magia. Se você desejar que este Tutor ainda esteja com o seu personagem por alguma razão, então gaste seu pontos neste Aprimoramento. O Mestre deve criar toda a história e características do seu mentor, definindo à seu próprio gosto a personalidade, fraquezas, objetivos e problemas que ele enfrenta.

1 ponto: seu Tutor é um humano que ainda vive e pode, ou não, morar com o Personagem.

2 pontos: seu Tutor é uma criatura sobrenatural (um Anjo de Paradisia, um Demônio de Arkanun, um Vampiro ou mesmo o espírito de um mago morto).

3 pontos: seu Tutor é uma criatura de Infernun (demônios muito poderosos, porém os menos confiáveis como mentores).

4 pontos: seu Tutor é um Anjo mais poderoso, ou até um Arcanjo (podem acompanhar, de longe, o seu progresso e até, em raras ocasiões, descer dos céus para auxiliá-lo).

Vida Eterna

Você possui um meio de prolongar sua existência no mundo, e você já se vale desse meio de enganar a morte há algum tempo. O método deve ser descrito, em detalhes, pois normalmente é consistido por uma série de exigências, tais como o sacrifício de algumas vítimas, banhar-se em sangue a cada ciclo lunar, alimentar-se somente de ervas especiais, etc.

3 pontos: o personagem já viveu cerca de 100 a 150 anos, e recebe um bônus de +100 pontos de Perícias.

4 pontos: o personagem já viveu cerca de 200 a 250 anos, e recebe um bônus de +150 pontos de Perícias.

5 pontos: o personagem já viveu cerca de 300 a 400 anos, e recebe um bônus de +200 pontos de Perícias. Um personagem com esta idade possui, pelo menos, um inimigo muito poderoso, que deve ser cuidadosamente criado pelo Mestre.

Visão Noturna

2 pontos: tanto à noite quanto em ambientes fechados, o personagem pode ver normalmente sem sofrer qualquer penalidade devido ao escuro do ambiente. No entanto, deve haver algum tipo de iluminação, como uma tocha ou vela, dentro do campo de visão do personagem. Sem isso torna-se impossível enxergar na escuridão total.

Vontade de Ferro

2 pontos: o Personagem tem uma inabalável perseverança e força de vontade. Por mais difícil que a situação se apresente, ele sempre tentará encontrar força para seguir adiante. Acrescente um bônus de +25% em qualquer Teste envolvendo Resistência mental (WILL).

Voz de Comando

4 pontos: o personagem é dotado de uma inigualável capacidade de comando, sendo capaz de emitir ordens e conseguir que as pessoas as cumpram cegamente. Basta que o Personagem exclame em voz alta a ordem e poderá conduzir um grupo a desempenhar, literalmente, qualquer tarefa. Este dom, no entanto, permite que os subordinados relutem quando não concordarem com a ordem (como atacar um exército visivelmente superior ou cometer qualquer ato que pareça suicídio).

Um personagem com Voz de Comando faz um Teste de Liderança (sem precisar disputar contra a WILL dos demais) e o Mestre define se este será Fácil, Normal ou Difícil (levanto em conta o grau de insatisfação dos subordinados em cumprir aquela

ordem). Se obtiver um sucesso, TODOS vão seguir o mandato (mesmo sabendo que provavelmente morrerão ao fazê-lo). Se falhar, certamente haverá revoltas e desacato das ordens (o que pode levar à muitos perigos contra a vida do personagem).

Aprimoramentos Negativos

Alergia

-1 ponto: o Personagem é alérgico a alguma coisa (poeira, pêlo de animais, certos perfumes). Ao entrar em contato com essa substância, começa a espirar sem parar, o que prejudica suas ações físicas (o Mestre pode impor penalidades conforme o tipo de ação que ele pretender realizar).

Alergia Grave

-2 pontos: idêntico ao anterior, porém os efeitos são bem mais graves. Uma rápida exposição, pode gerar irritação nos olhos, e quanto mais tempo durar, maiores serão os males, tais como: irritação na pele, vômitos, parada respiratória, sendo que uma exposição prolongada pode levar à morte.

Alcoólatra

-1 ponto: o personagem é viciado em álcool, ou uma bebida específica. Sempre que ele estiver próximo da bebida, o Mestre deve exigir um Teste de WILL caso ele queira evitá-la. Para um personagem bêbado, TODOS os Testes são Difíceis.

Alma Vendida

-2 pontos: em algum momento da vida miserável do seu personagem, ele teve a chance de mudá-la. O preço? Sua alma. Durante algum tempo o Personagem teve uma vida boa e usufruiu dos benefícios do acordo diabólico. Mas isso é passado, sua vida voltou a ser miserável e está ainda pior, pois agora chegou a hora dele cumprir sua parte no acordo. Aquele que comprou a alma do Personagem (um mago poderoso, um demônio ou uma criatura mística), está cobrando o pagamento. Resta ao Personagem correr para impedir que sua alma seja levada.

Alucinado

-2 pontos: o personagem sofre constantes alucinações, tendo um visão distorcida da realidade. Nem tudo que seu Personagem vê está mesmo ali, e nem tudo que está ali ele vê. O Mestre deve exigir constantes Testes de INT (e não de PER) para discernir a realidade das alucinações. Podem ser visões, sons misteriosos ou vultos que atraem sua atenção e o fazem esquecer do resto à sua volta.

Amnésia

-1 ponto: o Personagem esquece facilmente as coisas, desde fatos recentes até sua própria identidade. Para se recordar de fatos passados, faça um Teste de INT (Fácil para fatos dos últimos dias, Normal para ocorrências das últimas semanas, e Difícil sobre meses ou anos atrás).

Andrógino

-1 ponto: o Personagem tem a aparência física trocada, seu corpo tem os traços do sexo oposto, o que faz com que ele seja facilmente confundido com uma mulher (se o personagem for um homem) ou com um homem (se for uma mulher). Terá um corpo trulento, se for mulher, e um corpo frágil se for homem.

Aparência Trocada

-1 ponto: o Personagem é incrivelmente idêntico a uma outra pessoa. Ambos são fisicamente iguais, mas possuem personalidades e comportamento muito diferentes. Mesmo para os amigos mais próximos, é quase impossível distinguir quem é quem apenas baseando-se na aparência. Isso pode trazer muitos problemas para o Personagem, pois geralmente o seu "gêmeo" costuma meter-se em encrencas e você acaba sendo considerado o culpado.

Arma ou Amuleto Maldito

Assim como possuir uma arma ou objeto mágico é algo incomum, possuir um item maldito é algo ainda mais raro. Os Magos evitam o contato com estes objetos, pois muitos acreditam que eles possam causar distúrbios em seus poderes místicos. Ao escolher este Aprimoramento, o Jogador deve definir o que especificamente deseja:

-1 ponto: o Personagem pode possuir uma arma maldita pequena ou média (adaga ou espada curta), que provoca uma penalidade de -1 (-1 para dano e -10% para dividir entre ataque e defesa), ou um objeto que gere pequenos infortúnios (como alterar descontroladamente a cor dos olhos ou atrair a presença de demônios menores).

-2 pontos: o Personagem pode possuir uma arma maldita maior (um machado ou uma espada longa), que apresenta uma penalidade de até -3 (-3 para dano e -30% para dividir entre ataque e defesa, conforme a arma).

Pode ser um amuleto de azar ou um amuleto que maximiza o dano provocado por um elemento. O objeto não pode se afastar do Personagem, pois seus

malefícios ao Personagem aumentam ao afastar-se, mais que quando próximo dele.

Assassino Serial

Por algum motivo que só seu Personagem conhece, ele mata pessoas. Pode fazer isso de forma cuidadosa e fria, ou em grandes ataques de sanguinolência.

-2 pontos: já matou algumas pessoas, e tem algum tipo de marca registrada, ligada ao tipo de vítima (apenas crianças, ruivas, estrangeiros, pessoas religiosas), ou método de execução. Isso o colocou o personagem na lista de caça das autoridades, e dos caçadores de recompensas.

-3 pontos: igual ao anterior, mas ele já fez várias vítimas, e tomou gosto pelo sangue. Tanto que quando está próximo a uma possível vítima, deve fazer um Teste de WILL para resistir à oportunidade.

Assombrado

-1 ponto: por algum motivo desconhecido, as pessoas que o personagem conheceu e matou, retornam como espíritos para assombrá-lo. Podem ficar rondando-o e, em alguns casos, conversar com ele. Alguns espíritos apresentam formas assustadoras, decompondo-se lentamente, noite após noite, na presença do Personagem. Muitos fazem perguntas como: "Porque você me matou?" ou "Porque me deixou que eu morresse?".

Azarado

-1 ponto: em dado momento durante a seção de jogo, o Mestre declara que seu personagem teve uma falha crítica em um Teste. De preferência, isso vai ocorrer na pior situação possível (arma quebrar diante do inimigo, esquecer os materiais para o ritual, saltar sobre o penhasco, etc).

Canibal

-3 pontos: por alguma razão, o Personagem aprecia a carne da própria raça. Ele já matou várias vezes para satisfazer seu paladar, o que faz com que ele tenha que ocultar seus crimes das autoridades. O antropófago em questão deve fazer uma Teste de WILL para resistir à oportunidade de matar para fazer um lanchinho.

Casto

-1 ponto: o Personagem fez um voto de castidade, negando a si mesmo os prazeres carnavais. Quebrar este voto vai trazer problemas para o Personagem de proporções psicológicas (remorso, autopunição, tendência suicida) ou sociais (ser expulso de uma

seita, por exemplo). As razões para isso devem ser explicadas no background do personagem.

Cético

-1 ponto: o personagem simplesmente não acredita em nada sobrenatural. Ninguém conseguirá convencê-lo de que aquele cara com asas de morcego e grandes chifres era um demônio, ou que aquele objeto voando era realmente um disco voador. Para tudo ele procura explicações "científicas" e sensatas.

Cleptomaniaco

-2 pontos: seu personagem PRECISA roubar alguma coisa de todos os lugares que visita. Pode ser algum tipo específico de objeto, coisas aleatórias, e até mesmo objetos de muito valor. Muitas vezes a cleptomania funciona de maneira inconsciente – o personagem não se lembra de ter roubado o objeto.

Código de Honra

-1 ponto cada: o personagem segue algum rígido código de conduta e jamais poderá desobedecê-lo, nem mesmo que sua vida dependa disso. Existem muitos códigos de honra, como o Código dos Cavalheiros (que impede o personagem de atacar, sob qualquer circunstâncias, mulheres ou fêmeas de qualquer espécie), o Código de Combate (nunca usar armas superiores ao do seu adversário, nem atacar oponentes caídos ou em desvantagem numérica), o Código do Caçador (nunca abandonar uma caça abatida ou matar filhotes ou fêmeas grávidas de qualquer espécie, no máximo combater e capturá-los) e o Código dos Heróis (sempre cumprir sua palavra, sempre proteger qualquer pessoa ou criatura mais fraca que você, jamais recusar um pedido de ajuda).

Compulsão

-1 ponto: o personagem sente uma necessidade incontrolável de fazer uma certa tarefa. Se trata de algum tique nervoso, que o personagem repete compulsivamente sem que ele próprio perceba (limpar a arma, lavar as mãos, piscar o olho, pronunciar ao final de cada frase a palavra "né", chamar a todos por tio/tia, etc).

Complexo de Culpa

-1 ponto: você se sente terrivelmente culpado por alguma coisa que fez no passado e julga-se responsável por todas as conseqüências disto. Às vezes, o motivo do acontecimento realmente foi culpa sua, em outros casos não, mas igualmente o Personagem se atribui como um responsável direto. Em todas as situações que lembrem o motivo que

ocasionou seu complexo, deve fazer um Teste de WILL. Em caso de falha, o persona-gem ficará extremamente deprimido e todos os seus Testes se tonam Díficeis.

Complexo de Inferioridade

-1 ponto: o Personagem se sente inferior aos outros, não importa o quão forte ou hábil ele seja, até mesmo a pessoa mais fraca parece ser superior a ele. Isso o impede de se confrontar com qualquer um, ele já sabe que não pode vencer ninguém mesmo. Para entrar em um desafio ou realizar qualquer tipo de ação heróica, é preciso ser bem sucedido em um Teste Díficil de WILL. Mesmo que ele vença, o personagem ainda se julgará inferior, atribuindo a derrota do adversário à sorte.

Coração Moje

-1 ponto: o seu Personagem é muito sentimental e não é capaz de ver ninguém sofrer. Ele acredita que todos, sem distinção, merecem a clemência, o perdão e uma segunda chance. Por isso, ele NUNCA recusa nenhum pedido de ajuda e jamais irá matar ou ferir gravemente seu oponente durante uma batalha, preferindo deixá-lo inconsciente ou até mesmo perder a luta. O sofrimento é algo que ninguém merece.

Covarde

-1 ponto: seu personagem tem um senso de sobrevivência muito aguçado, muito além da compreensão de seus companheiros. Isso o leva a tomar atitudes extremas para se manter vivo, tais como fugir ou se esconder ao menor sinal de perigo. Portanto, o Personagem nunca irá envolver-se em situações que ofereçam um grande risco. Mesmo que queira, só será capaz de deixar sua segurança de lado se for bem sucedido em um Teste de WILL.

Crédulo

-1 ponto: o personagem é uma pessoa extremamente crédula e ingênua, inocente ao ponto de acreditar em qualquer coisa que digam a ele. Para ele, todas as pessoas são boas e confiáveis, e só querem o seu bem. Isso faz com que seja facilmente enganado, traído e iludido. Quando alguém quiser contar uma mentira para o Personagem crédulo, nem precisa fazer Teste de Lábia.

Curioso

-1 ponto: sua curiosidade é muito maior que o seu juízo, e toda vez que algo lhe chamar a atenção, o Personagem ficará compelido a investigá-lo o mais depressa possível. Deve realizar um Teste de WILL

para não abandonar tudo o que estiver fazendo e seguir essa pista misteriosa.

Defeito de Ryoga

-1 ponto: o personagem é algum perdido no mundo. Ele não possui o menor senso de direção e distância, sendo que os sentidos de direção (norte, sul, horizontal, vertical) regras métricas e até mesmo o tempo para transpô-las não lhe significam nada. Para ele não há diferença entre norte ou sul, ou entre um metro e um km, além do que, ambos demoram mais de um mês para serem percorridos!

Deficiente Físico

-1 ponto: você possui uma deficiência pequena, como ser cego de um olho, não ter uma mão ou até ser quase surdo. Todos os Testes Fáceis de Atributos relacionados à sua deficiência são considerados Normais, e os Normais considerados Díficeis.

-2 pontos: sua deficiência é um pouco mais grave, podendo ser completamente cego, não ter um braço, ser surdo ou não sentir cheiros. Todos os Testes de Atributos relacionados à sua deficiência são considerados Díficeis.

-3 pontos: sua deficiência é grave e prejudica muito sua vida. Você pode ser um paraplégico, ser surdo-mudo ou não ter ambos os braços. Você não pode realizar certas proezas relacionadas à sua deficiência, como andar, escutar ou falar.

Suscetível à Decadência Planar

Somente para Magos

O personagem é mais suscetível à decadência do Plano que o restante dos magos.

-1 ponto: o personagem precisa fazer o teste de Deformações quando atingir o 5º Círculo de algum Caminho de Magia.

-2 pontos: o personagem precisa fazer o teste de Deformações quando atingir o 3º Círculo de algum Caminho de Magia.

-3 pontos: o personagem precisa fazer o teste de Deformações quando atingir qualquer Círculo de algum Caminho de Magia.

Dependência

-2 pontos: para se manter vivo o personagem precisa se alimentar de algo exótico e que causa um grande asco aos humanos, como carne de recém nascidos, sangue de unicórnio, ou outra coisa proibida. O personagem deve ingerir uma quantidade satisfatória desse alimento desumano todo o dia. Senão o fizer, perderá 1 PV a cada dia, até morrer ou até que volte a se alimentar.

Dificuldade de Fala

-1 ponto: o personagem é gago, tem a língua preza, ou qualquer outro problemas de dicção que dificulta o entendimento do que ele fala pelas outras pessoas.

Distração

-1 ponto: o personagem não consegue se concentrar em nada, vivendo no mundo das nuvens. Todos os Testes de WILL para se concentrar são Difíceis. Um personagem com Distração não pode comprar o Aprimoramento Concentração.

Dupla Personalidade

-3 pontos: o Personagem possui duas ou mais personalidades diferentes habitando o mesmo corpo. Podem ser pessoas violentas, calmas, covardes, mentirosas, com afinidade ou ódio a alguma coisa. São personalidades totalmente diferentes, com suas próprias lembranças e consciência. A mudança de uma personalidade para outra não é controlada pelo jogador e sim pelo Mestre.

Estigma Social

-1 ponto: por algum motivo o personagem é considerado um pária da sociedade. Todos que vivem naquela região o rejeitam e até o temem. O tipo de estigma social varia de várias formas. O personagem pode ser considerado um herege, um bárbaro, um leproso ou simplesmente ser evitado por ter hábitos muito estranhos (como só sair à noite, viver trancado em casa, esse tipo de coisa).

Esquizofrênico

-2 pontos: o personagem vive em um mundo só seu. Pode ser perseguido por "eles", ser o único que sabe a verdade, ter delírios de grandeza, achar que é uma figura histórica reencarnada. Costuma ter idéias absurdas, e acreditar nelas como se fossem verdadeiras (pois para ele são).

Família ou Mentor Desonrado

-1 ponto: seus descendentes ou seu mestre cometeram crimes terríveis no passado, e hoje você paga por isso, sendo discriminado e condenado como culpado também. Embora não haja realmente culpa sua, o Personagem ainda carrega essa má fama consigo por ter sido aprendiz de um mentor desonrado ou fazer parte de uma família que todos desprezam, recebendo um tratamento frio e desconfiado mesmo de quem antes o achava uma boa pessoa ("um Corson nas minhas terras! Saia já daqui rapaz, pois não quero ter de mandá-lo para o calabouço", "então seu mestre era o velho Angus, não? Desculpe, mas não confio em nada que venha

daquele traidor", "casar minha filha com um McAssen? Jamais!").

Fanático

-2 pontos: sua vida é devotada a algum objetivo específico. O Personagem persegue incessantemente esse objetivo, e todos seus atos são guiados por ele. Toda a vida dele é regida por esta causa e nada o fará desistir dela, pois ele acredita que valha qualquer sacrifício em seu nome. Pode ser fanatismo religioso, nacionalismo fervoroso, a busca incansável por um artefato lendário, uma vingança pessoal.

Fanfarronice

-1 Ponto: O personagem é um trovador. Sempre está contando vantagem de si mesmo. Conta histórias absurdas sobre coisas que fez (ou que os outros fizeram, dizendo que foi ele mesmo), se julga superior aos outros e não gosta que lhe olhem atravessado. Quer se demonstrar o maioral e isso geralmente incomoda os outros (não é um Megalomaniaco, mas às vezes pode agir como tal).

Ferro Frio

-2 pontos: o ferro frio se opõe às coisas mágicas, seu personagem é altamente vulnerável ao toque do ferro frio, é uma espécie de "alergia mágica". Basta um toque para que uma vermelhidão intensa apareça em sua pele. Exposição prolongada causa dores intensas. Desnecessário dizer que usar armas ou armaduras metálicas é um problema.

Fetiche Material

-1 ponto: a personagem precisa de um tipo de chave para poder usar sua magia. Essa chave é um objeto que ele carrega sempre consigo, uma espécie de receptáculo do seu poder mágico (como um cajado, amuleto, bola de cristal ou anel). Sem esse objeto, o personagem não consegue realizar nenhum efeito mágico (caso ele seja destruído, será preciso encantar um novo objeto, o que é um processo longo e demorado para o Mago).

-2 pontos: idem ao anterior, porém o fetiche do personagem é um objeto muito grande e difícil de ser deslocado (um altar de mármore maciço, um órgão ou até uma árvore).

Fobia

-1 ponto: você teme algo (lugares fechados ou altos, aranhas, espinhos, mortos, cobras, fogo, demônios), e quando se vê próximo ao objeto de seu temor, deve fazer um Teste de WILL. Caso falhe, todos os Testes seguintes que forem Fáceis passam a serem Normais, os Normais passam a serem Difíceis e os Difíceis serão considerados falhas automáticas. No caso de

uma falha crítica, você simplesmente entra em desespero e foge imediatamente.

-2 pontos: idêntico ao anterior, mas aqui você sente um pavor indescritível por algo, e caso se depare com a causa deste medo irracional, deverá fazer um Teste de WILL. Em caso de uma falha, o personagem foge em pânico. Se for uma falha crítica, ele fica paralisado e impedido de realizar qualquer ação por 3d6 rodadas.

Fúria

-2 pontos: se o Personagem receber uma quantidade elevada de dano físico em um único ataque (mais de 5 pontos de dano), ele deve fazer um Teste de WILL para não entrar em um estado de fúria cega. Nesse estado, o Personagem perde a noção dos seus atos, atacando inconscientemente TODOS que estiverem em seu caminho, sejam aliados ou inimigos. Ele ganha bônus de +30 % nos ataques e +3 no dano (além de receber as vantagens equivalentes ao Aprimoramento Resistência à Dor), e irá se manter assim durante 3d6 rodadas.

Gaforre

-1 ponto: seu personagem é um sedutor nato (ou ao menos tenta ser um). Possui um fraco pelo sexo oposto, nunca deixando passar a chance de conquistar um novo "troféu". Faça um Teste de WILL para resistir à oportunidade de tentar conquistar um(a) amante.

GANÂNCIA

-1 ponto: a fraqueza dos homens. O personagem possui inveja de tudo que os outros possuem e ele não. Sua cobiça sempre o leva a quer mais e mais. Nenhuma riqueza é suficiente para ele. Para obter tudo o que deseja, o Personagem não mede consequências e realizará qualquer ato para satisfazer sua ganância (desde roubar até fazer pactos com demônios).

Gremilins

-3 pontos: são pequenos demônios relacionados a aparelhos mecânicos que seguem o personagem. Por onde passam, as máquinas mais simples ou complexas quebram, explodem ou simplesmente não funcionam. Essas criaturinhas parecem detestar você, seguindo-o apenas para atrapalhar sua vida, estragando as máquinas que estão próximas do Personagem (rádios ficam fora do ar, TVs se enchem de chuviscos, carros perdem peças, computadores travam).

Guia

-1 ponto: o apetite do personagem é algo fora dos padrões normais, ele come o dobro ou o triplo do que uma pessoa comum. Além disso, o Personagem sempre encontra tempo para um lanchinho nas ocasiões mais inusitadas.

Hábitos Detestáveis

-1 ponto: você possui alguns atos involuntários que chocam e enojam as pessoas, tais como: cuspir o tempo todo, coçar as partes íntimas, não tomar banho com regularidade, entre outros.

Hipocondria

-1 ponto: o personagem acredita fervorosamente que está doente, ou que irá pegar uma doença em breve. Mesmo estando completamente saudável, ele crê que a morte está espreitando-o, prestes a avançar e lançar alguma de suas pestilências sobre ele. O Mestre deve exigir um teste de WILL toda a vez que algum tipo de contágio de uma doença for perceptível (como andar na chuva, aproximar-se de leprosos, estar perto de uma pessoa que espirra, etc.) para que o personagem não enlouqueça imaginando que está doente. Se falhar, ele se descontrolará e irá querer combater a doença a qualquer custo (tomando todos os remédios que encontrar pela frente, indo a vários médicos e, talvez até, procurar um demônio para fazer um pacto).

Inimigo

-1 ponto cada: o personagem representa perigo para alguém, ou alguém o quer morto por algum motivo. Seu inimigo sempre será bem mais forte que você, e caso o vença, ele será substituído por outro ainda mais forte. O Mestre deve criar os inimigos e utilizá-los como NPCs durante as aventuras.

Intolerância

-1 ponto: existe algo que você não tolera, seja uma situação (ver alguém batendo numa mulher, reprimir-lhe apontando o dedo indicador, garotos pixando as paredes, fumantes), um animal, ou alguma coisa. Quando o Personagem encontra-se na circunstância que causa sua intolerância, ele imediatamente deixará tudo o que está fazendo de lado e irá tomar satisfações com o responsável. Pode chegar a agredi-lo caso tenha motivo para isso (o Mestre pode exigir um Teste de Will para verificar se o personagem perdeu totalmente a calma com ele).

Líder Nato

1 ponto: Você possui uma natural aura de liderança. Possui um bônus de +20% em Liderança (incluindo discursos inflamados).

Má Fama

Você é alguém famoso, mas devido aos seus crimes. Basicamente funciona exatamente como o Aprimoramento Fama, porém de uma maneira negativa, que faz a sociedade considerá-lo uma "má pessoa" ou um elemento perigoso, estando sempre sob suspeita e descrença.

-1 ponto: alguns bairros, uma cidade pequena.

-2 pontos: algumas cidades pequenas, uma metrópole.

-3 pontos: algumas metrópoles, um estado ou região.

Maldição

O personagem foi alvo de uma maldição em algum momento de seu passado, e continua a carregar esse fardo consigo até o presente. A natureza da maldição deve ser explicada no background do personagem, bem como a descrição de como ela afeta a sua vida e dos outros que estão à sua volta.

-1 ponto: um pequeno infortúnio atrapalhada a vida do personagem em alguns momentos (morder a língua quando falar uma certa palavra, um ferimento que nunca cicatriza ou mesmo perder o cabelo), mas de maneira nenhuma lhe inflige algum problema aos seus companheiros.

-2 pontos: uma maldição afeta constantemente a vida do personagem (sua imagem não reflete em espelhos, chagas cobrem seu corpo sempre que entra em contato com animais, to-dos à sua volta ficam mudos quando ele está inconsciente) e costuma prejudicar também aos seus aliados.

-3 pontos: o Personagem recebeu uma punição severa, talvez até de causa divina, cujos efeitos, ao se manifestarem são devastadores (uma chuva torrencial acompanha o personagem por onde quer que ele vá, quando o personagem gritar em voz muita alta alguém sofre um infarto, todo ouro que ele toca se transforma em poeira, etc).

Mania

-1 ponto: o personagem tem algum tipo de mania, é um hábito, um modus operandi. Pode ser colecionar alguma coisa, agir de determinada maneira, ou ir a certos lugares. Ele se sente compelido a realizar essa mania com frequência (pelo menos uma vez por semana). O Mestre pode usar isto como uma maneira de atrair ou emboscar o personagem (por exemplo, se um Personagem tem a mania de todo o domingo ir ao parque, os inimigos dele saberão onde encontrá-lo quando quiserem lhe armar uma armadilha).

Mania de Perseguição

-1 ponto: o Personagem é extremamente paranóico, acreditando fervorosamente que "eles" estão atrás dele, que está sempre sendo vigiado ou perseguido onde quer que ele vá. O Personagem sempre irá desconfiar de todos, por mais amigos que sejam.

-2 pontos: igual ao anterior, mas nesse caso ele realmente está sendo perseguido por alguém (embora não tenha certeza absoluta disso). Pode ser algum espírito, demônio, caçadores ou uma outra entidade que está no seu encalço e ele teme se encontrar com ela.

Maníaco Depressivo

-2 pontos: o personagem sofre mudanças drásticas de humor, indo do entusiasmo flamejante ao desejo de morrer e vice-versa. Já tentou o suicídio uma ou duas vezes. Preocupa-se com facilidade e constantemente pondera sobre a vida e a morte, tendendo mais para a morte.

Marca do Predador

-1 ponto: os animais reconhecem o personagem como uma ameaça, fugindo quando o sentem sua aproximação. Em alguns casos, os animais podem ser mais agressivos e tentar atacá-lo para se protegerem, ou a suas proles.

Mau Humor

-1 ponto: o personagem parece sempre acordar com o pé esquerdo, o que faz com que ele sempre esteja irritado, zangado, nervoso e de mau humor. Quando alguém fala com o personagem, ele só responde grosserias. Todos os Teste de CAR se tornam mais Difíceis.

Megalomaniaco

-1 ponto: você não se considera mais uma pessoa, e sim um deus! Sua motivação é poder e sua ambição é o poder total. Não importam o que digam, para você ninguém mais é tão forte ou digno da supremacia. Esse excesso de confiança pode variar de sentido, desde a inocente compulsão por ser o garoto mais forte do bairro, até a auto-elevação para um patamar de invulnerabilidade e invencibilidade. Um personagem com Megalomania precisa realizar um Teste de WILL para não se enfurecer toda a vez que sua "divindade" for posta à prova.

Mentiroso Compulsivo

-2 pontos: dizem que o pior mentiroso é aquele que acredita nas próprias mentiras. E o personagem é um deles. Ele mente por prazer e compulsão. Acredita no que diz, e pensa estar enganando a todos o tempo

todo. Não consegue dizer meia dúzia de frases sem introduzir nelas uma mentira descarada.

Monstruoso

-1 ponto: a aparência física do Personagem é hedionda. Qualquer um que o veja, hesita em aproximar-se ou até olhar para você. Tentativas de relacionar-se com pessoas desconhecidas resultará em graves problemas, e os Testes de CAR do personagem SEMPRE serão Difíceis (isso quando ele teve a chance de realizar um Teste)..

Pacifista

Existe algum forte motivo, que deve ser explicado no background do personagem que o leva a evitar as situações de combate. Pode ser algum fator cultural, religioso ou ético.

-1 ponto: o personagem é misericordioso com seus oponentes, permitindo que vivam depois de derrotá-los.

-2 pontos: o personagem só irá lutar se for a última saída, preferindo sempre encontrar um meio de fugir ou contornar a situação.

-3 pontos: o personagem jamais luta. Pode defender-se dos golpes dos oponentes, mas em hipótese alguma irá atacar.

Perda Terrível

-1 ponto: o personagem perdeu alguém que amava muito, como seus pais, um cônjuge, um filho ou mesmo toda a família. Ele presenciou sua morte, ou foi o primeiro a encontrar seus corpos. Isso despedaçou sua sanidade, deixando seqüelas profundas até hoje. Quando a pessoa perdida é mencionada, o personagem deve fazer um Teste de WILL para não ficar catatônico por 3d6 rodadas.

Perversão Sexual

O personagem sofre de sérios distúrbios mentais, que o levam a fazer sexo de maneira não-convencional.

-1 ponto: fantasias inofensivas, como filmar ou fotografar o ato, vestir roupas do sexo oposto ou fazer amor em locais públicos.

-2 pontos: sadomasoquismo, sexo com animais.

-3 pontos: as perversões mais grotescas e bizarras, consideradas criminosas pelo FBI. Incluem estupro seguido ou não de morte, sexo com crianças, sexo com cadáveres, tortura e tudo o que a sua imaginação doentia permitir.

Poltergeist

-2 pontos: um poltergeist é um espírito que se manifesta causando dano físico a pessoas e objetos, existindo um ou mais rondando o personagem.

Coisas inexplicáveis acontecem quando ele está por perto. Vasos estouram, copos se movimentam, ampulhetas e relógios funcionam ao contrário, portas fecham sozinhas. A intensidade e força dos efeitos podem variar, dependendo do local.

Pupilo

-1 ponto: um pupilo é alguém indefeso a quem o Personagem está ensinando seu ofício. É dever do Personagem protegê-lo, sendo o responsável legal por ele, estando encarregado de pagar suas contas, tanto financeiras quanto legais. Acima de tudo, o personagem deve zelar pela integridade e bem estar de seu aprendiz.

Pesadelos

-1 ponto: o sono do Personagem é freqüentemente afetado por pesadelos indescritíveis. Situações de horror total consomem os sonhos do personagem e começam agora a incomodá-lo quando está acordado também. Sempre que ele se depara com algo que o recorde de um de seus pesadelos, o Personagem deve fazer um Teste de WILL para não entrar em pânico, desmaiar ou sofrer algum tipo de tormento que o deixa incapaz de agir por 3d6 rodadas.

Restrição à Magia

Em determinadas ocasiões, o Personagem fica totalmente incapacitado de usar suas artes arcanas.

-1 ponto: uma ocasião incomum (durante um mês específico, um signo do zodíaco, quando chove ou neva).

-2 pontos: uma ocasião comum (uma fase da lua ou uma estação do ano).

-3 pontos: uma ocasião freqüente (durante o dia ou à noite).

Sangramento

-2 pontos: o corpo do personagem apresenta uma estranha "alergia" à magia. Quando entra em contato com qualquer manifestação mística, o Personagem começa a sangrar pela boca e/ou pelo nariz. Se o efeito for muito forte, ou repetir-se muitas vezes, isto pode gerar danos.

Sanguinário

-1 ponto: quando o personagem entra em uma batalha, esta será até o fim. Não existe misericórdia ou rendição: um dos dois lados deve perder obrigatoriamente. Para o Personagem, a luta se prolongará até que ele reduza seus inimigos à poças de sangue. Assim como não aceita rendições, o próprio personagem nega-se a desistir, preferindo morrer em combate a entregar-se.

Sono Pesado

-1 ponto: o personagem dorme como uma pedra, ficando completamente fora de prontidão. Sempre perde o horário, dificilmente será acordado por ruídos (mesmo os mais altos) e facilmente dorme se estiver cansado. Testes de PER para verificar se o personagem desperta serão sempre Difíceis.

Suspeito

-1 ponto: tudo o que acontece as pessoas acham que o responsável foi você. Se uma loja foi roubada, um assassinato cometido, sempre há alguns vizinhos que acham seu comportamento estranho.

-2 pontos: o personagem realmente inspira medo nas pessoas. Elas não confiam em você. Sempre que a polícia vê você próximo à cena de um crime, pára para interrogá-lo. Já acordou várias vezes à noite com a polícia à sua porta. E o pior, as evidências apontam para você. Basta que haja uma mínima ligação com o caso e todos tentam acusá-lo de ser o culpado.

Supersticioso

-1 ponto: acredita em todo tipo de superstição. Carrega trevos-de-quatro-folhas, pés-de-coelho e outros talismãs. Caso passe por baixo de escadas, quebre um espelho ou coisa parecida, o Personagem deverá fazer um Teste de INT e, em caso de falha, receberá o Aprimoramento Azarado por 3d10 dias. Em caso de falha crítica, o Aprimoramento será permanente (a não ser que haja muita terapia).

Sarcasmo

-1 ponto: o personagem é extremamente sarcástico (irônico), não perdendo a oportunidade de zombar ou fazer observações maldosas a respeito dos outros o tempo todo. Se o jogador não interpretar esta desvantagem, o Mestre pode usá-la para colocar o personagem em enrascadas, como fazê-lo ser sarcástico ao conversar com um agente da CIA de pavio-curto.

Toque da Podridão

-3 pontos: Apenas Magos podem possuir este Aprimoramento. O Personagem é totalmente incapaz de drenar a energia mística de Arkanun para realizar suas magias. Então, ele precisa destruir a força vital da própria Terra para fazer seus feitiços. Cada vez que ele cria um efeito mágico, toda a vida vegetal em um raio equivalente ao Focus da magia (em metros) é destruída. Plantas morrem, árvores apodrecem e terrenos tornam-se estéreis durante anos.

Toque Leta

-2 pontos: o mero toque dos dedos do personagem destrói pequenas ervas e mata pequenos mamíferos.

Plantas e outros vegetais apodrecem se o personagem ficar perto deles por muito tempo.

Traumatizado

-2 pontos: este personagem sofreu um severo trauma durante a infância, algo que nenhuma criança, nem a maioria dos adultos, está preparada para enfrentar (foi testemunha de um crime hediondo, ou foi molestada sexualmente). Qualquer menção aos fatos que traumatizaram o Personagem o obrigam a fazer um Teste de WILL. Se falhar, todos os seus Testes se tornam Difíceis pelos próximos 3d6 turnos.

Timidez

-1 ponto: o Personagem é extremamente tímido, receando falar e até se aproximar das outras pessoas. Raramente irá emitir suas opiniões (a não ser que seja questionado), sempre hesita ao máximo falar diante de desconhecidos e tem sérias dificuldades para relacionar-se com o sexo oposto. Para um personagem com Timidez, todos os Testes de CAR são considerados Difíceis.

Teimosia

-1 ponto: você é teimoso como uma mula. Não importa o que os outros digam, o personagem acredita ferreamente que ele, e somente ele, está certo. Nunca irá concordar com ninguém, pois crê que sempre estão errados. Isso pode levar o Personagem a enfrentar problemas, principalmente em situações que um grupo deve tomar uma decisão em conjunto. O Personagem vai ten-tar de todas as maneiras possíveis convencer os outros que o seu ponto de vista é o correto, chegando, inclusive, a usar de métodos menos ortodoxos (agredir os companheiros, assassinar os reféns, atrair a atenção do inimigo, etc).

Viciado em Drogas

-1 ponto por droga: o personagem é dependente ou viciado por algum tipo de substância química (cocaína, heroína, anfetaminas, LSD, soníferos, éter, etc), o que faz com que ele deseje consumir freqüentemente algum tipo de droga. Sempre o Personagem permanecer mais de 6 horas privado do vício, ele deve fazer um Teste Difícil de WILL para resistir à vontade de consumi-lo novamente.

Para um personagem sobre os efeitos das drogas, todos os Testes são considerados Difíceis.

Viciado em Jogos

-1 ponto: seu personagem perde muito dinheiro em jogos de azar. Para resistir à chance de apostar faça um Teste Difícil de WILL.

Visão Monocromática

-1 ponto: seu personagem enxerga apenas em preto, branco e tons de cinza.

Verdade Fraca

-1 ponto: o Personagem é extremamente suscetível à desistência e passividade. Sempre que uma tarefa parecer muito difícil, ele logo a abandonará (ou nem tentará realizá-la). Também é facilmente manipulado e controlado pelos outros. Acrescente uma penalidade de, pelo menos, -25% em qualquer Teste envolvendo Resistência mental (WILL).



Perícias

Perícias são as habilidades do seu Personagem, dizem o que ele sabe fazer e quais suas chances de fazer direito. No momento em que o Personagem é criado, calcula-se quantos pontos de Perícias ele terá para gastar. Esses pontos de Perícias podem ser gastos com quaisquer Perícias deste capítulo, mas sempre com a aprovação do Mestre.

Pontos de Perícia

Quando criamos um Personagem, ele possuirá uma certa quantidade de pontos para distribuir entre as Perícias. Isso vai depender do tipo de Campanha que estamos desenvolvendo, de sua idade e sua Inteligência.

Cada ponto de Inteligência significa 5 pontos de Perícia.

Cada ano de idade natural significa 10 pontos de Perícia.

Cada ano de idade não-natural significa 5 pontos de Perícia.

Nenhum Personagem pode possuir mais de 500 pontos de Perícia por SÉCULO de vida, não importando sua idade ou INT (a não ser que seja algum tipo de Campanha diferente).

Subgrupos

Algumas Perícias são marcadas com um sinal *. Essas Perícias são, na verdade, grandes grupos de Perícias menores, abrangendo uma série de subgrupos.

Durante a criação do Personagem, o Jogador deve especificar qual subgrupo seu Personagem conhece.

Não é proibido inventar um subgrupo que não tenha sido citado na descrição da Perícia (aliás, até recomendamos que os Jogadores façam isso), mas todas as Perícias criadas pelos Jogadores devem ser aprovadas pelo Mestre.

Note a Perícia Idiomas: ao gastar pontos com ela, o Jogador precisa escolher um idioma específico. Nada impede que ele use mais pontos de Perícia para aprender outro idioma, mas cada subgrupo deve ser tratado como uma Perícia separada.

Valor Inicial

Existem três tipos de Perícias. No primeiro tipo, um Atributo básico serve como ponto de

partida, pois tratam-se de Perícias instintivas, ou seja, qualquer pessoa possui mínimos conhecimentos nessa área. Em um segundo grupo não há base de começo (ou seja, elas começam em 0%), pois tratam-se de Perícias altamente técnicas. Há ainda um terceiro tipo que começa com o valor de outra Perícia, pois tratam-se de habilidades muito aparentadas.

Cada ponto gasto além do início aumenta a Perícia em 1%, até

o limite máximo de 50 pontos de Perícia mais o valor inicial (mais tarde, com os pontos ganhos com Aprimoramentos ou aumento de nível, esse limite pode ser ultrapassado).

Um Personagem não pode usar uma Perícia se tiver 0%, pois isso significa que ele não tem conhecimento naquela área.

Se você tentar navegar na Internet, quais suas chances de conseguir algum resultado se nunca lidou com um computador antes? Nenhuma. Você conseguiria entender um texto em húngaro ou em russo? Mas você pode tentar fazer um desenho simples, mesmo que não tenha aprendido Artes Plásticas - Desenho.

Um Personagem com Destreza 12 já tem 12% em Armas de Fogo e em todos os seus subgrupos. É uma porcentagem baixa, apenas 12% de chance de acertar um tiro, mas reflete uma pessoa que nunca atirou na vida! O Jogador pode escolher aumentar o SUBGRUPO Pistolas para 25%, com o acréscimo de 13 pontos de Perícia — mas NÃO pode acrescentar pontos à Perícia Armas de Fogo para aumentar todos os subgrupos dela!

IMPORTANTE: é obrigatório um gasto mínimo de 10 pontos em cada nova Perícia escolhida pelo Jogador (mesmo as que possuem valor inicial). Isso representa o esforço em aprender e desenvolver o básico dentro da Perícia, suficiente para utilizá-la corretamente.

Você é MESMO bom?

O quadro seguinte mostra que valor um Personagem deve possuir em uma Perícia para ser competente em cada atividade. Podem parecer valores baixos à primeira vista, mas na maioria das vezes você vai testar a Perícia contra o Dobro desse valor. Às vezes, o valor de Teste pode ultrapassar 100% — mas qualquer resultado acima de 95% será SEMPRE uma falha.

Até 15% Curioso. Ouviu sobre isso em algum lugar.

15 a 20% Novato. Está começando a aprender.
21 a 30% Praticante. Usa esta Perícia diariamente.
31 a 50% Profissional. Trabalha e depende desta Perícia.
51 a 60% Especialista.
60%+ Um dos melhores na área.

Lista de Perícias

A lista de Perícias está apresentada no seguinte formato:

Grupo* (Valor Base)

Subgrupos (Valor Base)

Observação: o símbolo * só aparecerá em casos nos quais a Perícia tiver subgrupos. Quando isso ocorrer, você deve escolher apenas UM dos subgrupos correspondentes.

Animais*

Este grupo de Perícias reflete o tratamento e conhecimento que um Personagem tem com relação a animais. Em mundos de Fantasia, esta Perícia pode ser usada apenas para animais e criaturas naturais, ela geralmente não serve para monstros, apenas com algumas exceções.

Tratamento de Animais (Primeiros Socorros): O Personagem tem bons conhecimentos de veterinária, que lhe permitem tratar de animais feridos ou doentes. Esta é uma versão mais primitiva da Perícia Veterinária.

Treinamento de Animais (0): O Personagem sabe como treinar animais domésticos, para que executem truques simples. Encinar tarefas mais complexas, como truques de circo, podem exigir Testes Difíceis.

O treinamento de um animal é algo que exige tempo e disposição. Um único Teste não basta para que o animal seja treinado adequadamente. Em média são necessários 60 dias para adestrar animais domésticos. Pode ser mais fácil para animais mais inteligentes, portanto cada ponto de INT reduz o tempo em 1 dia de treinamento. A cada dia o Personagem deve obter sucesso em um Teste da Perícia (Normal para aprender pequenos truques, Difícil caso sejam truques mais complexos).

Montaria* (AGI): O Personagem sabe montar e cavalgar um animal (em geral cavalos, mas podem ser montarias mais exóticas, como elefantes, camelos e outros). Montar um cavalo não é o mesmo que montar um elefante. Portanto, o Personagem deve especificar qual o tipo de montaria que ele conhece. Cada tipo de montaria é considerado uma Perícia diferente. Então, Montar Cavalos não é a mesma Perícia que Montar Camelos. Todas elas, entretanto, tem AGI como valor inicial.

Doma (0): O Personagem é um domador de feras, o

que pode ser muito perigoso. É muito semelhante à Treinamento de Animais, mas válido para feras e criaturas selvagens. Domar um animal selvagem ou monstruoso segue as mesmas regras apresentadas na Perícia Treinamento de Animais (tempo de treino, Testes necessários, etc). A Perícia Doma também pode ser usada para domar animais selvagens e mantê-los afastados. Para isso, entretanto, deve-se obter sucesso em um Teste Normal (com penalidades à escolha do Mestre, como caso o Personagem esteja com um filhote da criatura). Se falhar, o Personagem corre o risco de ser imediatamente atacado pela criatura.

Veterinária (0): Permite a um Personagem cuidar de animais, conhecendo seu metabolismo e suas funções. Funciona da mesma forma que Tratamento de Animais (Subgrupo da Perícia Animais), mas o Personagem também é capaz de realizar cirurgias em animais. A Perícia Veterinária também pode ser usada para identificar e classificar animais, como na Perícia Zoologia (veja a seguir).

Armadilhas (INT)

Personagens com esta Perícia tem várias habilidades com armadilhas. Eles conseguem armas e preparar qualquer tipo de armadilha, e também são capazes de desarmar ou consertá-las. Para desarmar ou consertar uma armadilha o Personagem deve estar ciente de sua existência. Esta Perícia também pode ser usada para encontrar armadilhas escondidas.

A Perícia abrange todo tipo de armadilha, desde simples laços para animais, alçapões com lanças e até mesmo armadilhas mágicas, no caso de cenários de Fantasia. Um Personagem pode usar esta Perícia para achar e desarmar uma armadilha mágica (o que significam dois Testes separados). Entretanto os Testes geralmente serão Difíceis, e apenas Personagens com 40 pontos ou mais nesta Perícia podem tentar realizar o Teste.

Armas Brancas* (DEX / DEX)

Armas brancas incluem espadas, facas, maças, cajados entre tantas outras armas de combate corporal. Cada arma é considerada um Subgrupo de Perícias: Espadas, Facas, Maças, cada uma destas é uma Perícia diferente, pois um Personagem que sabe usar uma Espada não necessariamente saberá usar uma Maça ou um Cajado. Todas as armas brancas têm o valor de DEX como valor inicial, então mesmo que não tenha gasto nenhum ponto em Cajado, todo Personagem terá um valor nesta Perícia igual à sua DEX.

Entretanto as Perícias com Armas Brancas seguem uma regra um pouco diferente. Além de estar dividido em vários Subgrupos, cada Subgrupo

esta dividido em duas partes: um valor de Ataque e um valor de Defesa. O valor de Ataque reflete a habilidade que o Personagem tem ao atacar com aquela arma, enquanto o valor de Defesa reflete sua habilidade em defender-se ao usar a arma. Ataque e Defesa são considerados Perícias diferentes. Um Personagem não pode gastar apenas 10 pontos e ter 10% em Ataque e Defesa. Para ter Ataque 10% e Defesa 10% um Personagem deve gastar 20 pontos de perícia. Geralmente os valores de Ataque e Defesa são separados por barras.

Um Personagem guerreiro com DEX 15 já tem 15% em Ataque e 15% em Defesa com a Perícia Espada Longa. Ele decide gastar 30 pontos em Ataque e 20 pontos em Defesa, totalizando 50 pontos gastos. Assim, quando usar sua Espada Longa ele terá Ataque 45% e Defesa 35% (Espada Longa 45/35).

Alguns Subgrupos Possíveis: Faca, Adaga, Punhal, Espada Curta, Espada Longa, Espada Bastarda, Espada de Duas Mãos, Mangual, Mangual Pesado, Maça, Maça Estrela, Martelo de Combate, Machado de Guerra, Lança Curta, Lança Longa, etc.

Armas Brancas de Longo Alcance* (DEX 10)

Armas brancas de longo alcance incluem arco e flecha, bestas e fundas, entre alguns outros. Em geral elas seguem as mesmas regras que as demais Armas Brancas, mencionadas a cima. Entretanto, elas são um pouco diferente.

Toda arma branca de longo alcance tem Defesa 0, ou seja, o Personagem nunca pode usar seus pontos para aumentar a Defesa, pois estas armas não podem ser usadas para se defender, apenas atacar.

Uma arma branca de longo alcance é mais difícil de ser utilizada. Em regras, ela custa mais pontos para ser aprendida. Para ter 1% no Ataque com uma arma branca de longo alcance o Personagem deve gastar 2 pontos de Perícia. Ou seja, cada 2 pontos oferecem 1%. Então, para ter 10% no Ataque deve-se gastar 20 pontos de Perícia!

Isso parece uma grande desvantagem, mas há um detalhe: ataques feitos com uma arma branca de longo alcance são muito rápidos, e muito difíceis de serem defendidos. Contra um Ataque de uma arma branca de longo alcance a única Defesa permitida é Esquiva (veja esta Perícia mais adiante). Entretanto, devido à velocidade do ataque, o Teste de Esquiva sempre será considerado Difícil; ou seja, o Personagem pode usar apenas metade de seu valor de Esquiva (arredondado para baixo). Não é à toa que arco e flecha é uma arma muito valorizada na Fantasia Medieval.

Alguns Subgrupos Possíveis: Arco Curto, Arco Longo, Arco Composto, Funda, Besta Leve, Besta

Pesada, Azagaia, Zarabatana, etc.

Armas de arremesso (como Lanças, Punhais e Dardos) não se incluem nesta categoria. Estas armas de arremesso exigem o uso da Perícia Arremesso (de Esportes - veja mais adiante) e permitem Defesa normalmente, além de ser adquirido normalmente (ou seja, não é necessário pagar o dobro).

Armas de Fogo* (DEX 10)

Em cenários modernos ou futuristas as armas de fogo são um item muito comum. Cada tipo de arma de fogo é uma Perícia diferente, e todas têm DEX como seu valor inicial. Um Personagem que saiba usar um revólver não saberá disparar tão bem com uma sniper.

Armas de fogo, diferente das armas brancas, nunca podem ser usadas para Defesa (óbvio), e por isso elas apenas têm valor de Ataque (sua Defesa sempre será 0%). Por outro lado, um Personagem nunca pode desviar ou bloquear um disparo com arma de fogo. Ou seja, contra uma arma de fogo a defesa do alvo sempre será 0% - a não ser em cenários de Ficção Científica. Geralmente, a única coisa capaz de proteger um o alvo é um colete à prova de balas. Na maioria das sociedades o porte de uma arma de fogo é proibido. Seu uso é permitido apenas a Personagens treinados e credenciados.

Alguns Subgrupos Possíveis: Revólver, Pistolas, Armas Antigas, Submetralhadoras, Escopetas, Rifles de Caça (Espingardas), Rifles Militares, Metralhadoras, Armas Pesadas, Granadas, Armas Experimentais, Snipers.

Armas de Feixe* (DEX 10)

Similar às armas de fogo, mas disparam laser, fóton ou prótons ao invés de balas de chumbo e pólvora. Armas de feixe são possíveis apenas em cenários de Ficção Científica, em um futuro distante ou como armas experimentais.

Como as armas de fogo, as armas de feixe não permitem nenhuma Defesa, a não ser armaduras especiais. Em geral apenas armaduras específicas, que tenham IP específico contra luz/laser, são eficazes contra armas de feixe. Em cenários muito avançados e Fantásticos seria possível desviar dos disparos de feixe ou bloqueá-los com alguma arma especial - como uma espada laser. Estas opções ficam por conta de cada Mestre e são específicas de cada cenário.

Como acontece com as armas de fogo, o porte de armas de feixe pode ser proibido em algumas sociedades, e isso pode trazer problemas aos Personagens.

Alguns Subgrupos Possíveis: Pistolas, Arma, Rifles Militares, Armas Pesadas, Armas Experimentais, Snipers.

Armas Naturais (DEX)

Armas naturais incluem Garras, Mordida, Ferrão, Asas, Tentáculos, Cascos, entre outras possibilidades. As armas naturais apenas podem ser adquiridas por criaturas que pertençam a raças especiais, dotadas destes membros. O dano provocado por estas varia de uma espécie a outra, e algumas vezes dentro de uma espécie.

Quase todas as armas naturais são baseadas em DEX, mas existem algumas exceções (especificadas na descrição de cada criatura). A maioria delas permite Ataque e Defesa (DEX/DEX), mas algumas podem ter Defesa 0 – como Mordida e Asas. Novamente, este detalhe é especificado na descrição de cada criatura.

Armeiro (DEX)

Personagens com esta Perícia tem habilidades para construir e consertar armas, armaduras e escudos. Seu valor inicial depende do material utilizado na fabricação do item. Caso o Personagem esteja fabricando ou reparando uma espada ou escudo de madeira, seu valor inicial em Armeiro será o valor de Carpinteiro, mas se esta construindo ou consertando uma armadura metálica, seu valor inicial será o mesmo da Perícia Ferreiro.

Qualquer arma, armadura ou escudo pode ser fabricado com esta Perícia, contanto que o Personagem tenha tempo e todos os materiais necessários. A tabela a seguir dá uma idéia do tempo necessário para se consertar armas brancas.

Esta tabela é apenas uma idéia geral para fabricar armas e armaduras metálicas. Itens de madeira levarão metade deste tempo, e apenas reparar danos geralmente levam apenas um terço do tempo apresentado. A obtenção de matéria prima fica por conta do Mestre e do Jogador.

Arma/Armadura	Tempo de Construção
Adaga	5 dias
Espada Curta	20 dias
Espada Longa	30 dias
Espada de Duas Mãos	45 dias
Besta Leve	15 dias
Besta Pesada	20 dias
Flechas	10 por dia
Lança	20 dias
Machado	10 dias
Mangual	15 dias
Tridente	20 dias
Armadura de couro	50 dias
Armadura de Anéis	60 dias
Armadura de Malha	60 dias
Armadura de Ferro	65 dias
Armadura Completa	80 dias

A Perícia Armeiro também pode ser usada para reconhecer e até mesmo avaliar uma arma (se for uma arma mágica, o Personagem saberá avaliá-la apenas como uma arma normal). Este tipo de Teste não requer tempo nem material.

Artes*

Há controvérsias sobre o que pode ser considerado Arte. A Perícia Crobacia, por exemplo, é tida por alguns como um esporte – enquanto que para os malabaristas de circo ela é uma arte.

Falsificação, tortura e outras técnicas também podem ser consideradas artes, sob o ponto de vista de seus praticantes. Em jogo esta discussão não tem nenhum efeito, pois uma habilidade, artística ou não, sempre será considerada uma Perícia.

Além de ser usada para produzir obras, as Perícias de Artes também podem ser utilizadas para avaliar a qualidade ou até a legitimidade de um trabalho artístico relacionado à sua Perícia. Um Acerto Crítico no uso desta Perícia (o que acontece quando o Jogador obtém um resultado no dado igual a um quarto do valor necessário – por exemplo, obtém 10 quando o valor de Teste seria de 40%) significa que o Personagem pôde produzir uma grande obra de arte, muito apreciada e valorizada.

Algumas obras podem levar dias, ou até mesmo anos, para serem concluídas. Nestes períodos o Jogador deve realizar vários Testes da Perícia, sendo que cada fracasso pode atrasar ainda mais a conclusão desta.

Arquitetura (0): Esta Perícia está relacionada a criação de projetos visuais, paisagismo, urbanismo, construção de casas e projetos de edifícios. A Arquitetura usa conhecimentos que vão desde a Engenharia Civil até a História da Arte, realizando trabalhos com elegância visual, sem deixar de lado a competência técnica.

Atuação (CAR): Reflete a capacidade de interpretação de um Personagem. Esta Perícia permite ao Personagem simular emoções, crenças ou um estado de espírito que não é necessariamente o seu. Também pode ser usada para simular sentimentos, tornar seus argumentos mais convincentes ou fingir ser outra pessoa. Pode ser usada em conjunto com outras Perícias como Disfarce e Maquiagem. Quando um Personagem está tentando usar sua Atuação para enganar um alvo, deve-se fazer um Teste Resistido entre a Atuação do Personagem e a PER do alvo.

Canto (CAR): O Personagem sabe cantar de modo agradável. Uma boa pontuação nesta Perícia geralmente também significa que o Personagem tem uma voz melodiosa, pois treinou muito para obter esta habilidade. Fracasso em um Teste de Canto

geralmente significa que o Personagem não contentou a platéia, desafinou ou esqueceu da letra...

Culinária (PER): A habilidade de cozinhar bem. Esta Perícia permite não apenas preparar bons alimentos como também identificar ingredientes de certas receitas. Alguns pratos sofisticados e mais requintados podem ser produzidos apenas com um Teste Difícil.

Dança (AGI): O Personagem sabe como dançar vários estilos e ritmos. Quanto maior a pontuação nesta Perícia mais ritmos e estilos o Personagem conhecerá. Entretanto, não existem Perícias separadas para cada ritmo ou estilo musical. Com esta Perícia o Personagem simplesmente tem talento com a dança, independente do estilo.

Desenho e Pintura (DEX): Reflete uma habilidade com desenho, a capacidade de um Personagem para representar formas sobre uma superfície através de linhas e manchas, produzindo uma ilusão profissional. Existem várias técnicas de desenho e pintura: lápis, carvão, óleo, etc. Existem também muitos estilos de desenhos, como cartoon, mangá, hq, comic, barroco, etc. Esta Perícia reflete a capacidade de utilizar qualquer tipo de desenho e pintura.

Escapismo (AGI): Personagens com esta Perícia tem habilidades para escapar de algemas, correntes, cordas, camisas de força e outras formas de imobilização. Esta Perícia também pode ser usada para escapar de qualquer forma de imobilização, como um abraço de urso, substituindo os habituais Teste de FR e AGI para escapar destas situações.

Escultura (DEX): É a arte de produzir figuras tridimensionais moldando barro, madeira, pedra, mármore ou metal. Cada tipo de material é considerada uma Perícia diferente, pois um Personagem que sabe esculpir madeira não necessariamente saberá esculpir em metal.

Instrumentos Musicais (DEX): Reflete a capacidade de um Personagem de utilizar qualquer tipo de instrumento musical. Também permite afinar e corrigir pequenos problemas em instrumentos musicais. Cada tipo de instrumento musical é uma Perícia diferente, pois nem todo Personagem que sabe tocar guitarra saberá tocar uma flauta. Instrumentos musicais semelhantes (como guitarra, baixo e violão) podem ser consideradas como uma Perícia única.

Joalheria (DEX): O Personagem sabe como lidar com metais e pedras preciosas. Esta Perícia pode ser usada para avaliar trabalhos envolvendo jóias e pedras preciosas. Também pode ser usada para fabricar pequenos utensílios com estes materiais, como anéis, alianças, colares, pulseiras e outros similares, como faria um artífice - na verdade a Perícia Artífice pode ser uma variação de Joalheria.

Presdigitação (DEX): O Personagem tem "mãos rápidas". Esta Perícia permite realizar pequenos truques tidos como mágicos, mas que na realidade não tem nenhum efeito místico. Inclui truques com cartas de baralho, fazer sumir pequenos objetos, entre tantos outros truques. Esta é a Perícia padrão para os "mágicos".

Outros Subgrupos Possíveis: Crítica de Arte (PER), Fotografia (PER), Ilusionismo (DEX), Redação (INT).

Artes Marciais*

Existem vários tipos de artes marciais: judô, caratê, jiu-jitsu, capoeira (embora esta também possa ser um Esporte) e tantos outros. Cada arte marcial tem seus golpes, seu estilo e usa as habilidades de forma diferente.

Diferente da Perícia Briga, Artes Marciais envolve um estilo de luta, com manobras e, algumas vezes, acrobacias (mas em geral não inclui os efeitos da Perícia Acrobacia). Quando combate desarmado, um Personagem causa 1d3 pontos de dano (1d2 no caso de criaturas pequenas, como halflings, e 1d4 no caso de criaturas maiores que um humano) mais o bônus de Força. Entretanto pode haver alguma variação, pois algumas criaturas possuem armas naturais que podem ser usadas no uso de Artes Marciais e podem provocar mais ou menos dano.

Alguns Subgrupos Possíveis: Capoeira (DEX/AGI), Caratê (DEX/AGI), Judô (DEX/DEX), Jiu-Jitsu (DEX/DEX).

Artesanato* (Artes)

Esta Perícia permite aos Personagens criar peças decorativas de vários tipos de materiais. Estes trabalhos podem oferecer uma boa fonte de renda a um Personagem, desde que ele dedique tempo suficiente para produção e venda de seus trabalhos.

Cada estilo de Artesanato utiliza um Subgrupo de Arte como base. O valor inicial da Perícia é METADE do valor que o Personagem possui na Arte e pode-se gastar pontos de Perícia normalmente para elevar esse valor.

Alguns Subgrupos Possíveis: Cerâmica, Escultura, Madeira, Pedra, Pintura, Gravuras.

Artífice* (Q)

Um artífice é um Personagem com a habilidade de trabalhar com algum material específico, permitindo-lhe construir ou consertar roupas, móveis, caixas, utensílios, ferramentas, potes, armários ou até mesmo casas (mas não armas - para isso deve-se usar a Perícia Armeiro).

Um artífice tem o conhecimento para fabricar e consertar um objeto, mas não a produção. O projeto de uma casa deve ficar para um arquiteto e uma

fechadura de uma caixa para um chaveiro. O Personagem também pode reconhecer o tipo e a condição em que se encontra um objeto qualquer.

Artífice engloba uma enorme quantidade de profissões. Os Subgrupos representam cada uma delas.

Para exercer esta Perícia de forma eficiente, o Artífice precisa de equipamentos e materiais adequados para o seu trabalho.

Alguns Subgrupos Possíveis: Carpinteiro (Madeira), Costureiro (Tecidos), Coureiro (Couros), Ferreiro (Metais), Pedreiro (Pedras), Sapateiro (Sapatos - Couro Rígido).

Artilharia* (INT)

Reflete a habilidade de um Personagem em manobrar e operar armas de cerco. Esta Perícia é usada para Ataque em um combate de larga escala.

Alguns Subgrupos Possíveis: Aríete, Balestra, Canhão, Catapulta.

Avaliação de Objetos (PER)

Reflete a capacidade de um Personagem em avaliar corretamente qualquer tipo de item. Apenas observando o objeto, um Personagem com esta Perícia pode dizer quanto vale um quadro, uma jóia, uma arma ou outro item qualquer, assim como determinar a autenticidade do item.

Testes de Avaliação de Objetos devem ser realizados pelo Mestre em segredo. Objetos reconhecidos ou comuns devem proporcionar um bônus (geralmente será um Teste Fácil). Caso seja bem sucedido, o Mestre dá ao Jogador uma noção (ou até mesmo o valor exato) do objeto em questão. No caso de uma falha no Teste, o Personagem não consegue avaliar e não tem nenhuma noção sobre o item. No caso de uma falha crítica (95% ou mais) o item será avaliado de forma completamente errada, mas plausível o suficiente para que o Jogador não desconfie.

Briga (DEX/DEX)

Esta Perícia reflete a capacidade de um Personagem em defender-se sozinho. A Perícia Briga permite usar os braços para bloquear ataques e ao mesmo tempo desferir socos e chutes.

Diferente da Perícia Artes Marciais, a Briga não envolve nenhum estilo, são apenas socos e chutes. Quando luta dessa forma um humano normal provoca dano de 1d3 (mais o bônus de Força). Criaturas menores provocam 1d2 (+FR) e maiores provocam 1d4 (+FR).

A Perícia Briga não pode ser usada para bloquear ataques feitos com armas de corte, a menos que o defensor faça um Teste Difícil. Caso fracasse

ele acaba recebendo o golpe.

Caça (PER)

Esta Perícia reflete a habilidade que um Personagem tem na caça a qualquer tipo de criatura. A Caça pode ser usada de uma forma similar à Sobrevivência: um Teste bem sucedido geralmente permite rastrear e abater uma criatura (geralmente de pequeno ou médio porte) para sua alimentação - ou apenas por diversão.

Camuflagem (PER)

Com esta Perícia um Personagem é capaz de esconder-se ou esconder uma outra criatura ou objeto em ambientes naturais, como florestas e campos.

A Camuflagem geralmente é usada em um Teste Resistido contra a PER ou a Perícia Escutar de um outro Personagem. Utilize esta situação sempre que ele estiver sendo procurado.

Geralmente a Perícia Camuflagem também pode ser usada para esconder-se na sombras ou em outros lugares não naturais.

Criaturas pequenas (menores que um ser humano) podem se esconder com mais facilidade. Qualquer criatura de tamanho inferior ao humano (como halflings e gnomos, no caso de Fantasia) recebe +10% de bônus no Teste de Camuflagem. Criaturas muito maiores que humanos, entretanto, sofrem -10% de penalidade no Teste, pois é mais difícil para elas não ser detectado.

Ciências* (INT)

Uma ciência é um grupo de conhecimentos relativos a determinado assunto ou grupo de assuntos. Esses conhecimentos geralmente são obtidos através de estudo - leitura, meditação, observação direta, etc.

Agricultura: Capacidade de organizar, corrigir e executar qualquer tipo de plantação. Saber como e quando plantar os tipos de culturas mais comuns, como estocar os produtos, como combater as pragas e outras atividades diretamente relacionadas.

Arqueologia: O estudo de fatos a partir de monumentos e instrumentos não escritos. O Personagem sabe sobre civilizações antigas, sua cultura e hábitos.

Astronomia: É a ciência de identificar constelações, estrelas, planetas e cometas. Esta Perícia pode ser usada apenas para Testes de conhecimento mundano, não inclui coisas místicas como determinar o temperamento de uma pessoa de acordo com as constelações e estrelas de seu nascimento - para esta situação veja Ciências Proibidas.

Biologia: A Biologia é uma ciência que esta

fragmentada em vários Subgrupos: Botânica, Ecologia, Herbalismo, Veterinária e Zoologia. Um Personagem NÃO PODE ter pontos em Biologia, apenas nestes Subgrupos; para efeitos de jogo Biologia não é uma Perícia específica.

Botânica: É a ciência que estuda as plantas, sua forma e sua fisiologia. O Personagem sabe identificar diferentes espécies de plantas e determinar se são comestíveis, venenosas, medicinais, etc.

Direito e Jurisprudência: A ciência das normas que regem a sociedade. Representa a chance de um Personagem conhecer manobras legais, processos e intimações. O Personagem conhece a maioria das leis de sua sociedade, e tem uma noção geral daquelas que não tem conhecimento profundo, possibilitando agir da forma mais correta em cada caso.

Ecologia: O ramo da Biologia que estuda a interação entre os animais de uma mesma espécie, entre animais de diferentes espécies e entre os animais e o meio onde vivem. Em jogo ela pode ser usada para determinar a "função" um animal em seu meio.

Filosofia: Apesar de não ser uma ciência no sentido estrito da palavra, a filosofia é o estudo do pensamento humano. O Personagem conhece os métodos científicos e é capaz de criticar um raciocínio com clareza e objetividade – por isso os filósofos costumam ser pessoas que duvidam ou questionam tudo que lhe é apresentado. Para fins de jogo, filosofia é um Subgrupo de Ciências.

Física: A ciência da força e do movimento. Investiga os campos, forças e leis fundamentais do comportamento da matéria, explicando coisas como inércia, gravitação e outras leis básicas que regem o Universo.

Geografia: A geografia estuda a Terra ou o planeta onde o Personagem vive, seus acidentes físicos, climas, solos e vegetações. Também permite ao Personagem produzir mapas profissionais e reconhecer lugares através de paisagens. No caso de cenários espaciais, onde os Personagens podem viajar através de vários planetas, cada planeta terá sua Geografia, e conseqüentemente cada planeta será considerado uma Perícia separada de Geografia.

Heráldica: Estuda os brasões e símbolos. Permite reconhecer símbolos da nobreza, das famílias, sinais, brasões, selos e até mesmo um pouco da história que envolve o brasão ou sinal em questão. Heráldica não pode ser usada para compreender sinais secretos.

Herbalismo: Trata das ervas. Esta Perícia lida com a confecção de poções, venenos e outros compostos derivados de ervas e plantas medicinais. Ela é mais específica que a Botânica, possibilitando manipular muito melhor as ervas e suas propriedades. Um Teste Normal permite identificar a maioria das ervas e também seus possíveis usos como medicina.

História: O estudo de fatos notáveis ocorridos do

longo da história da humanidade. Tecnicamente a História teve início com a invenção da escrita, há cerca de 4 mil anos. Como ocorre com a Geografia, em cenários onde hajam vários mundos ou planetas cada um deles terá sua História, e portanto cada região terá uma Perícia História diferente e tratada separadamente.

Literatura: O conhecimento relativo a obras e autores literários famosos. O Personagem sabe sobre grandes escritores e seus trabalhos e pode localizar informações em bibliotecas.

Meteorologia: A ciência de compreender o clima, podendo prever como será o clima nas próximas horas com um Teste Normal. A cada novo dia o Teste é feito com uma penalidade de -5%, pois torna-se mais difícil descobrir o que virá a ocorrer. Note que a prisão nem sempre segue os rumores esperados.

Religião: O mesmo que Teologia (veja a seguir).

Teologia: Esta Perícia dá ao Personagem conhecimentos básicos sobre as religiões existentes em seu mundo e em sua época. Princípios básicos, crenças, datas religiosas, símbolos sagrados, exigências e mitos são conhecidos e lembrados com um Teste Normal. Esta Perícia também é frequentemente chamado de Religião.

Zoologia: Ramo da Biologia que estuda os animais. O Personagem sabe identificar diferentes espécies de animais e determinar seus hábitos, alimentação, anatomia e comportamento, além de seu parentesco com outras criaturas similares. A Perícia Zoologia não pode ser usada para cuidar de animais, para isso deve-se usar a Perícia Veterinária (veja a cima). Em cenários de Fantasia a Perícia pode ser usada em algumas criaturas mágicas naturais, como unicórnios, grifos e outros, mas não monstros.

Outros Subgrupos Possíveis: Anatomia, Antropologia, Genética, Geologia, Matemática, Pedagogia, Psicologia, Química, Sociologia, Ufologia.

Ciências Proibidas ou Alternativas* (N)

Estas Ciências determinam o quanto um Personagem sabe sobre assuntos alternativos e fora do contexto de uma pessoa. Em altos níveis esta Perícia pode ser perigosa, pois quanto mais um Personagem conhece sobre o mundo das Ciências Proibidas, mais visado ele será por aqueles que desejam manter ocultos estes segredos.

Assim como a Perícia Pesquisa/Investigação, o uso constante de Ciências Proibidas pode estragar uma Aventura – e não deve ser permitido pelo Mestre. Esta Perícia deve ser testada sempre que algo exigir conhecimento sobre coisas escondidas do público.

Geralmente um Personagem não pode ter pontos nesta Perícia e em seus Subgrupos durante a criação do Personagem, apenas com pontos obtidos

conforme o Personagem avança de nível ou com Aprimoramentos específicos.

Todas estas limitações geralmente aplicam-se apenas em cenários de horror, onde os mistérios ocultos são um desafio constante aos Aventureiros. Em outros cenários estas Perícias podem ser mais brandas.

Alquimia: Ciência da antiga ordem das forças da natureza. Permite ao Personagem violar as leis da química, conseguindo assim poções e elixires impossíveis de destilar usando os métodos químicos tradicionais. Em mundos de Fantasia a alquimia é necessária para fabricação de poções mágicas.

Astrologia: A ciência que permite ao Personagem traçar o perfil da pessoa e descobrir o futuro próximo dela através do estudo de mapas astrais, posição das constelações e planetas e de datas relevantes como a de nascimento.

Ocultismo: Também chamado simplesmente de Oculto. Permite ao Personagem reconhecer e até entender um pouco da realidade que se passa à sua volta. Pode ajudar a identificar Rituais, itens místicos, gestos, livros fetiches de Magias. Em cenários de Fantasia esta Perícia pode ser usada para identificar um item mágico. Geralmente o Teste será Normal, mas em alguns casos o Mestre pode impôr penalidades.

Rituais: A capacidade de entender a lógica intrínseca por trás da confecção dos componentes de um Ritual. Apesar das diferenças, esta Perícia inclui conhecimentos sobre Rituais de diferentes origens (São Cipriano, Marranos, Católicos, Islâmicos, etc). Para cada ponto de Focus necessário para realizar um Ritual ou efeito, é necessário ter pelo menos 10% nesta Perícia. Em cenários de Fantasia a Perícia Rituais é necessária para magos e outros arcanos que desejam criar novas Magias. Para criar uma nova Magia todo Personagem arcano deve ter no mínimo 10% nesta Perícia para cada ponto de Focus necessário para a Magia. Por exemplo, para criar uma Magia cujo Focus total seja 4, o mago deve ter 40% ou mais na Perícia Rituais.

Tarot: Possui as mesmas atribuições da Astrologia (de Ciências Proibidas), mas utiliza cartas em lugar dos mapas astrais. Existem diversas variações no método de leitura.

Teoria da Magia: Existe um sem número de termos e conceitos importantes para o estudioso da Magia. Sem esse conhecimento, um mago terá tremenda dificuldades para estudar as Formas e Caminhos da Magia. Recomenda-se que todo mago dedique pontos de Perícia suficientes para que tenha pelo menos 40% nesta Perícia, mais um adicional de 5% por nível, sem os quais terá dificuldades de aprendizado. Em cenários de Fantasia esta Perícia é necessária para que um arcano possa aprender uma

nova Magia. Para aprender uma Magia nova o arcano deve ter, no mínimo 10% em Teoria da Magia para cada ponto de Focus total da Magia. Por exemplo, para aprender uma Magia de Focus 3 é necessário ter 30% em Teoria da Magia.

Viagem Astral: É a habilidade de controlar o movimento da alma fora do corpo; permite pequenas incursões a Spiritum, desde que se permaneça dentro da mesma Orbe.

Outros Subgrupos Possíveis: Anjos, Arkanun, Bruxas, Búzios, Demônios, Éden, Elfos (desconsiderado para cenários de Fantasia Medieval), Encantamentos, Infernun, Paradisia, Possessões, Psionicismo, Spiritum, Vampiros.

Concentração (WILL)

Esta Perícia determina a capacidade de um Personagem em manter-se concentrado. É especialmente útil para conjuradores, pois permite a eles não perder a concentração e continuar sua conjuração.

Sob aprovação do Mestre, um Teste da Perícia Concentração pode substituir um Teste de Resistência de WILL quando envolve concentração. Além disso, quando um Personagem esta conjurando uma Magia, se ele vier a sofrer dano geralmente ele perde a concentração e não consegue usar a Magia. Caso ele obtenha sucesso em um Teste de Concentração (com uma penalidade igual ao dano recebido) ele não perderá a concentração e ainda poderá continuar a usar a Magia (embora ainda sofra o dano normalmente).

Condução* (AGI)

Esta Perícia reflete a capacidade do Personagem em conduzir carroças, veículos automotores e até mesmo aeronaves (neste caso o termo mais usado é Pilotagem, mas a Perícia funciona da mesma forma). Cada tipo de veículo, seja automotor ou não, é considerada uma Perícia diferente. Um Personagem que sabe conduzir uma carroça não precisa saber conduzir um carro.

Personagens que tenham no mínimo 30% em Condução geralmente não precisam realizar Testes, pois já estão habituados. Neste caso os Testes apenas tornam-se necessários caso o Personagem venha a realizar uma manobra mais arriscada ou tenha que conduzir o veículo em uma velocidade muito grande.

Alguns Subgrupos Possíveis: Avião de Caça, Avião de Carga, Caminhão, Carro, Carro de Corrida, Carroça, Diligência, Hovercraft, Motocicleta, Nave Espacial.

Conhecimentos* (INT)

Existem vários tipos de Conhecimentos que

podem ser adquiridos por um Personagem. Esta Perícia permite ao Personagem conhecer praticamente tudo sobre alguma coisa. Por exemplo, Conhecimento sobre mortos-vivos permitiria a um Personagem identificar um morto-vivo, incluindo suas fraquezas gerais, mas Conhecimento sobre Vampiros será ainda mais específico, e permitirá ao Personagem saber exatamente quais as fraquezas de um Vampiro, o que é boato e o que é verdade, como agir para enfrentá-los, qual seu comportamento, o que esperar deles, etc.

Um Teste de Conhecimento deve ser realizado toda vez que o Personagem deseja obter alguma informação sobre o conhecimento em questão. Geralmente o Teste será Normal, mas para lembrar-se de uma informação mais profunda e obscura o Mestre pode exigir um Teste Difícil.

Antes de criar uma Perícia Conhecimento certifique-se de que não existe uma outra Perícia que tenha este mesmo objetivo. Por exemplo, não faz sentido uma Perícia Conhecimento sobre Religiões quando já existe a Perícia Ciências (Teologia).

Alguns Subgrupos Possíveis: Anões, Dragões, Elfos, Goblinóides, Halflings, Mortos-Vivos, Vampiros, Zumbis, Asgard, Cidade de Prata, Katmaran.

Disfarce (INT)

Esta Perícia reflete a habilidade de um Personagem em se parecer com outra pessoa – ou, ao menos, ocultar a própria aparência. Coisas simples, como pegar uma caixa e se ocultar entre os carregadores, pode ser considerado um Teste Fácil, mas quando o alvo conhece bem a pessoa o Teste pode se tornar Difícil.

Testes de Disfarce geralmente são usados em Testes Resistidos contra a PER de um outro Personagem, especialmente se ele estiver sendo procurado.

Disfarce aplica-se apenas à aparência física de um Personagem; para ser capaz de representar uma outra pessoa deve-se usar a Perícia Atuação (de Artes).

Eletrônica (Q)

Reflete o conhecimento que um Personagem tem em eletrônica e aparelhos eletrônicos. Entre outras coisas, um Teste de Eletrônica permitiria descobrir a função de um aparelho desconhecido, enquanto um Teste Difícil possibilitaria consertá-lo – consertar um aparelho conhecido e simples é um Teste Normal.

Engenharia* (Q)

A Engenharia é a habilidade de desenvolver e projetar mecanismos complexos. Note que esta

Perícia não é usada para construir estes aparelhos, apenas para projetar. Existem milhares de engenharias conhecidas.

Alguns Subgrupos Possíveis: Aeronáutica, Alimentos, Civil, Computação, Demolições, Elétrica, Eletrônica, Genética, Materiais, Mecânica, Mecatrônica, Naval, Química.

Escudo (DEX)

O Personagem sabe como utilizar escudos de qualquer tipo para proteger-se em combate. A Perícia Escudo é usada como uma forma de Defesa em combate, para bloquear golpes de seus inimigos. É muito raro que um Personagem utilize um Escudo como forma de ataque, e neste caso ele segue as mesmas regras que uma arma branca (ou seja, tem Perícias separadas para Ataque e Defesa).

A vantagem de se usar um escudo em combate é que além dele oferecer uma boa proteção, cada escudo tem um IP próprio (esse valor de IP não é descontado de AGI e DEX como as armaduras, pois não dificulta o movimento do Personagem). Por outro lado, o escudo mantém uma mão ocupada durante o combate, impossibilitando o uso de armas de duas mãos (a não ser no caso de um broquel). Caso o Personagem esteja usando um escudo, o valor da Perícia Escudo substitui o valor de Defesa da arma.

Escutar (PER)

Esta Perícia permite ao Personagem treinar seus ouvidos para ser capaz de interpretar ou discernir sons, conversas no meio de uma multidão, vozes atrás de uma porta e coisas assim.

Esquiva (AGI)

Com algum treinamento, é possível a qualquer pessoa desviar de golpes e de objetos arremessados contra ela. Esta Perícia deve prevalecer sobre um Teste de Agilidade em determinadas situações nas quais o Personagem pode usar sua técnica e instintos treinados para se safar de um problema com mais eficiência. Entretanto, a Esquiva não pode ser usada no lugar de um Teste de Resistência de AGI.

Um Personagem que esteja surpreendido pode usar sua Perícia Esquiva com um Teste Difícil. Entretanto, nesta situação vale apenas sua habilidade de esquiva, não seus reflexos básicos. Então, quando usar esta Perícia nesta situação, o Personagem deve descontar seu valor de AGI da Perícia.

Por exemplo, um Personagem com AGI 15 e Esquiva 65% terá uma Esquiva de 25% quanto estiver surpreendido – pois perde os 15 pontos de sua AGI e depois realiza o Teste como se fosse Difícil.

Em combate, a Esquiva pode ser usada como

uma ação de Defesa, da mesma forma que se usaria uma arma. Nesta situação, considera-se que o Personagem esta apenas desviando do ataque.

Esportes*

Existem vários tipos de Esportes que podem ser selecionados pelo Personagem. A seguir existem alguns exemplos.

Acrobacia (AGI): Dá ao Personagem a habilidade de equilibrar-se em pequenas superfícies, andar sobre cordas, fazer malabarismo e coisas do tipo. Assim como Esquiva, a Acrobacia pode ser usada como uma forma de Defesa em um combate, pois o Personagem pode desviar dos ataques com saltos e movimentos acrobáticos. Um Teste Normal de acrobacia permite a um Personagem reduzir em 3 metros uma queda, mas apenas para determinar o dano sofrido.

Arremesso (DEX): Além das modalidades atléticas de arremesso de dardo, disco e peso, o Personagem com esta Perícia pode também atirar facas e outros objetos como forma de Ataque. Como nas demais Perícias de Ataque, um sucesso no Teste indica que o objeto arremessado atingiu o alvo. Arremesso permite dano dobrado em caso de Acerto Crítico.

Escalada (FR): Quando se tem o equipamento necessário, um Teste de Força é suficiente para escalar um muro, parede, calha ou outros similares. A Perícia Escalada é usada para escalar, muros, montanhas e outros lugares íngremes sem nenhum equipamento apropriado. Escalar paredes muito lisas ou muito íngremes pode ser considerado um Teste Difícil.

Natação (AGI): O Personagem sabe nadar. Manter-se na superfície é tarefa fácil, exigindo um Teste Fácil. Salvar alguém que não sabe nadar, ou nadar contra uma correnteza forte, é um Teste Difícil. Personagens que estejam carregando muito peso também sofrem penalidades no Teste (em geral, -5% para cada 2,5 quilos de equipamento, incluindo armaduras e armas).

Salto (AGI): Perícia geralmente usada apenas para competições - salto em altura, em distância, com vara. Para saltos normais, como pular um muro, o procedimento normal é fazer um Teste de Agilidade. Saltos mais mirabolantes, como de um telhado ao outro, podem exigir a Perícia Salto.

Aikido / Aikijutsu (AGI/AGI): Conhecida muito pelo uso de pontos de pressão.

Boxe (FR/CON): Combate onde se utiliza somente socos para vencer o oponente.

Briga de Rua* (DEX/DEX): Forma de combate mista que é feita através de golpes rápidos e sujos.

Capoeira (AGI/AGI): Técnica de combate brasileiro onde se luta gingando o tempo todo.

Full Contact (Forças Especiais) (DEX/AGI): Luta

criada para uso militar.

Hapkido (AGI/DEX): Luta usada para técnica de defesa pessoal.

Judô / Jiu Jit-su (AGI/CON): Técnica que usa visa derrubar e imobilizar o oponente.

Karatê (DEX/DEX): Técnica de Luta muito famosa no mundo.

Kempô (DEX/DEX): Técnica de Luta usada por Samurais.

KickBoxing (DEX/CON): Técnica de Luta que mistura golpes de Boxe com chutes.

Kung-Fu (AGI/AGI): Técnica chinesa de Luta onde se usa o corpo como arma.

Luta Livre / Sambo / Westling (FR/FR): Luta onde o combate envolve muito de força bruta e chaves de corpo.

Muai-Thai (DEX/DEX): Técnica de Luta Tailandesa onde se chuta e soca muito e os golpes com cotovelos e joelhos são mortais.

Ninjitsu / Bushin (DEX/AGI): Técnica de Luta usada por Ninjas.

Sumô (CON/CON): Técnica japonesa onde tenta usar a massa corporal para sobrepujar o adversário.

Taekendô (DEX/AGI): Técnica de Luta Coreana onde se principalmente os chutes.

Outros Subgrupos Possíveis: Alpinismo (AGI), Basquete (DEX), Boxa (AGI), Caça (PER), Canoagem (CON), Corrida (CON), Esqui (AGI), Futebol (AGI), Mergulho (CON) Paraquedismo (AGI), Pesca (PER), Salto Ornamental (AGI), Tênis (DEX), Voleibol (DEX).

Etiqueta* (CAR)

Esta Perícia permite ao Personagem sabe como falar, vestir-se e portar-se educadamente de acordo com a situação. É útil em festas, bailes e discussões diplomáticas. Um Teste bem sucedido não garante que o Personagem vai livrar-se de uma encrenca, mas ao menos evita que seja mal interpretado. A Perícia garante apenas que ele diga as coisas da maneira correta. O conteúdo do diálogo deve ser resolvido através da atuação do Jogador por seu Personagem.

Em geral a Etiqueta pode ser usada em qualquer situação que envolva o comportamento. Entretanto, também é possível que ela seja dividida em diferentes Subgrupos.

Alguns Subgrupos Possíveis: Clero, Comercial, Diplomacia, Mercado Negro, Nobreza, Submundo.

Explosivos (Q)

É a habilidade em se utilizar explosivos para demolições. Um Teste bem sucedido desta Perícia permite calcular o lugar exato onde um explosivo deve ser depositado para uma demolição segura.

Esta Perícia também pode ser usada para armar e desarmar explosivos de qualquer tipo.

Quanto mais complexo o mecanismo mais difícil será desenvolvê-lo ou desativá-lo. Os modificadores ficam por conta do Mestre.

Falsificação* (INT)

É a técnica usada para criar cópias convincentes de cartas, documentos, obras de arte e demais objetos. Para falsificar um item de forma eficiente o Personagem deve ter no mínimo 30% na Perícia correspondente. Por exemplo, falsificações de documentos exigem que o Personagem tenha pelo menos 30% em Escrever no Idioma utilizado, enquanto falsificar obras de arte exige do Personagem um mínimo de 30% na Perícia Artes correspondente (Desenho e Pintura, Escultura, Joalheira, etc). Esta Perícia também serve como valor limitante.

Uma falha em um Teste de Falsificação indica que o Personagem não conseguiu criar uma cópia satisfatória e não será capaz de enganar alguém que já tenha visto a peça original. O Teste da Perícia Falsificação é feito em segredo pelo Mestre.

Algumas vezes a Perícia Falsificação pode ser usada em um Teste Resistido contra a Perícia Avaliação de Objetos, para que o Personagem possa identificar o item falso.

Alguns Subgrupos Possíveis: Documentos, Esculturas, Fotografias, Joalheira, Pinturas.

Furtar (DEX)

Esta Perícia reflete a arte (?) de retirar objetos da posse das pessoas sem que elas percebam. Também chamado Punga. Pode ser usada para colocar objetos em uma pessoa sem que ela perceba.

Os Testes de Furtar geralmente serão feitos como um Teste Resistido contra a PER da vítima.

Furtividade (AGI)

Enquanto a Camuflagem é usada para esconder-se, a Perícia Furtividade permite a um Personagem mantêr-se oculto nas sombras e mover-se sem produzir qualquer ruído. Testes de Furtividade também podem ser usados para esconder-se, à escolha do Mestre.

A Perícia Furtividade geralmente é usada em um Teste Resistido contra a Perícia Escutar de um alvo.

Idiomas* (Q)

Na maioria dos mundos de RPG existem analfabetos, mas poucos participam das Aventuras como Personagens; a menos que seja estipulado em contrário, todos os Personagens sabem falar, ler e escrever pelo menos um idioma, com valor igual a 30% (sem custo em pontos de Perícia). Este valor

pode ser aumentado com pontos de Perícia de forma normal.

Para aprender outro idioma é preciso comprá-lo com pontos de Perícia. Cada idioma é considerado uma Perícia. Além do mais os Idiomas são divididos em Falar e Ler/Escrever. A Perícia básica é Falar. É permitido gastar pontos de Perícia de forma normal para igualar esses valores, mas são Perícias independentes. Por exemplo, um Personagem pode gastar 40 pontos de Perícia para ser capaz de falar o idioma chinês com 20% e ser capaz de escrever/ler em chinês com 20%, ou qualquer outra combinação.

Existem vários Subgrupos possíveis para esta Perícia. Alguns estão listadas a seguir.

Aquan: Este idioma é usado apenas em cenários de Fantasia. É o idioma padrão das raças submarinas, como sereias, tritões, elfos-do-mar e outros.

Dracônico: Este idioma é usado apenas em cenários de Fantasia. É o idioma utilizada pelos dragões e por algumas raças reptílicas, como trogloditas, kobolds, homens-lagarto e outros. Este idioma também é usado para armazenar Magias em pegaminhos antigos.

Leitura Labial: Esta Perícia não é um idioma, mas permite a um Personagem compreender o que um alvo esta falando apenas observando o movimento de seus lábios. A maioria dos Testes serão Normais, mas caso o alvo esteja muito distante o Teste pode tornar-se Difícil.

Silvestre: Este idioma é usado apenas em cenários de Fantasia. É o idioma utilizado por criaturas da natureza, como centauros, fadas e outros. Os elfos tem um idioma próprio, mas é comum que aprendam também este idioma.

Outros Subgrupos Possíveis: Inglês, russo, japonês, entre tantos outros idiomas possíveis. Embora não sejam exatamente idiomas, existem ainda: Braile, Código Morse, Criptografia, Linguagem de Sinais.

Outros Subgrupos Possíveis para Fantasia Medieval: Élfico, Anão, Orc, Gigante, Halfling, entre mais de 2000 idiomas e dialetos catalogados pelos sábios e estudiosos.

Idiomas Antigos* (Q)

As línguas antigas constituem uma base importante para o conhecimento, na medida em que muitos livros importantes foram escritos há milênios e jamais foram traduzidos.

Para esses idiomas, Ler/Escrever é mais fácil do que falar, na medida em que é difícil (e em alguns casos até mesmo perigoso) encontrar alguém que saiba a pronúncia correta das palavras.

Em cenários de horror, muitos idiomas antigos estão carregados de Magia e podem significar um grande perigo.

Alguns Subgrupos Possíveis: Egito Antigo, Latim,

etc.

Informática* (0)

É a habilidade de utilizar computadores. Embora pareça algo relativamente simples esta dividida em vários Subgrupos.

Computação: Este Subgrupo reflete a habilidade de um Personagem em realizar trabalhos simples em computador, como usar programas de digitação, gráficos e tantos outros.

Internet: É a habilidade de navegar na internet. Um Teste bem sucedido permite ao Personagem encontrar textos, figuras, arquivos, programas e outros itens que podem ser encontrados na rede mundial de computadores.

Hacker: O Personagem com esta Perícia pode não entender muito dos programas, mas sabe como burlar senhas, invadir computadores, entrar em contas de banco, entre tantas outras possibilidades.

Manutenção: Este Subgrupo é usado para manutenção, reparo, configuração e montagem de computadores.

Programação: Embora possa não entender de muitos programas (como na Perícia Computação), um Personagem com este Subgrupo pode criar seus próprios programas para as mais diversas finalidades. Quanto mais complexo um programa mais tempo ele leva para ser desenvolvido e mais difícil será o Teste a ser realizado.

Jogos*

Em todos os cenários de RPG existem diversos tipos de jogos de azar. Esta Perícia, dividida em vários Subgrupos, permite ao Personagem conhecer alguns jogos simples, que não chegam a ser considerados esportes.

Alguns Subgrupos Possíveis: Cartas (PER), Dados (DEX), Tabuleiro (INT), Videogame (DEX), RPG (INT).

Manipulação*

É a habilidade de obter favores de outras pessoas por diversos meios, seja contra a sua vontade, seja convencendo-a de que essa é realmente sua vontade. Pode ser usada para conseguir informações, documentos secretos, acesso a locais proibidos entre outras tarefas. São diversos os Subgrupos de Manipulação, variando entre técnicas sutis e violentas.

Quando o alvo da Perícia não deseja revelar a verdade ele pode fazer um Teste Resistido entre a Manipulação e sua WILL.

Empatia (CAR): O Personagem compreende e é capaz de sentir as emoções de outras pessoas, estando apto a reagir prontamente a elas. Esta Perícia

também pode ser usada para detectar mentiras, mas o Teste será sempre Difícil e contra a Perícia Lábia do outro Personagem.

Hipnose (0): Através de luzes, movimentos ou palavras, o Personagem afeta a mente da vítima fazendo com que se torne questionável e mais fácil de manipular. A hipnose, contudo, não transforma a vítima em um zumbi obediente: apenas melhora as chances de convencê-la de algo.

Impressionar (CAR): É a habilidade de usar a roupa certa, o palavreado certo, tudo na hora certa. A intenção é ganhar a confiança dos presentes, às vezes fazendo-os sentir que o Personagem é um deles, mesmo que não seja.

Interrogatório (INT): Através de perguntas habilidosas e muita pressão emocional, o Personagem consegue “colocar o sujeito na parede” e fazer com que caia em contradições (existam elas ou não), conseguindo dele o que desejar. Costuma ser utilizada em conjunto com Intimidação. Um Interrogatório nem sempre envolve pressão e Intimidação. A Perícia também pode ser usada para fazer perguntas aparentemente inofensivas, mas que aos poucos podem revelar verdades que o alvo não desejava revelar. Muitas vezes é permitido um Teste Resistido entre Interrogatório e Lábia.

Intimidação (WILL): Similar à Lábia, mas utiliza ameaças em vez de conversa civilizada. Um Personagem habilidoso pode intimidar alguém mesmo que não tenha condições de cumprir a ameaça (desde que a vítima não saiba disso).

Lábia (CAR): Trata-se da habilidade de persuadir ou confundir as pessoas através de muita bajulação, conversa mole ou mentiras convincentes. A Perícia também pode ser utilizada para mentir, fazendo com que os alvos acreditem em suas mentiras, mesmo que pareçam absurdas – o que pode tornar o Teste mais Difícil. Algumas vezes é permitido um Teste Resistido entre Lábia e PER ou outra Perícia.

Liderança (CAR): A capacidade de fazer outras pessoas seguirem ordens em suas próprias capacidades. Grandes feitos e status facilitam o uso desta Perícia.

Manha (CAR): Similar à Lábia. Permite ao Personagem obter informações através de conversas. Quando o alvo não deseja revelar nada, deve-se fazer um Teste Resistido entre a Perícia Manha e a PER do alvo.

Sedução (CAR): O Personagem finge sentimentos românticos com relação ao alvo. Beleza física não é fundamental para seduzir, basta usar o charme – apesar de que uma boa aparência pode ajudar muito o Teste.

Tortura (INT): O Personagem consegue o que deseja infligindo dor física através de chicotadas, agulhas, choques elétricos e demais técnicas. Uma falha crítica

nesta Perícia traz danos permanentes à vítima, ou até mesmo a morte. Algumas vezes para se usar a Tortura deve-se obter sucesso em um Teste Resistido entre Tortura e WILL do alvo.

Manobras de Combate*

Esta categoria de Perícias é um caso excepcional. São apresentadas aqui algumas manobras especiais de combate. Elas não são utilizadas como Perícias, na medida em que não se faz Teste de Manobra. O Personagem simplesmente sabe realizá-la. As manobras têm um custo fixo em pontos de Perícia, listados entre parênteses. Não há valor inicial nem limitante.

Desarme (40): Esta manobra permite tirar a arma do controle do oponente sem feri-lo (muito). Geralmente isso é feito com um Teste Difícil de Ataque. Para Personagens com esta Manobra o Desarme é um Ataque feito com -10% no Teste. Caso obtenha sucesso ele não causa dano, mas seu inimigo perde sua arma.

Luta às Cegas (40): O Personagem é capaz de lutar mesmo sem enxergar (vendado ou cego), guiando-se por sons e movimentos (vibração do ar). Personagem com esta Manobra não sofre nenhuma penalidade por lutar às cegas, a menos que estejam privados também do sentido de audição; neste caso siga as regras normais.

Luta com Duas Armas (50): O Personagem é capaz de lutar com duas armas, desde que sejam do mesmo tipo e uma delas seja menor que a outra. Para usar cada arma é feito o Teste individualmente. Se o Personagem tiver também o Aprimoramento Ambidestria, poderá usar duas armas do mesmo tipo e do mesmo tamanho.

Manobras para Impressionar (30): O Personagem pode realizar efeitos com sua arma visando chamar a atenção. Ele descreve a ação que deseja e realiza um Ataque. Se for um acerto, a manobra será conforme o descrito. Uma falha crítica colocará o Personagem em uma situação embaraçosa. De qualquer maneira, uma Manobra para Impressionar NUNCA causa dano a ninguém, a não ser pelo dano normal conforme o Ataque.

Mira (30): Se o Personagem com esta Manobra ficar uma rodada inteira mirando ao utilizar uma arma de longo alcance (seja arma branca ou de fogo) ele recebe +30% no seu Teste de Ataque, mas apenas na próxima rodada.

Refém (30): O Personagem conhece técnicas de imobilização de reféns em situações de crime. Pode ser uma faca no pescoço em posição estratégica ou uma estaca no coração. Se um Personagem com esta Manobra estiver com um refém e decidir matá-lo, não há NENHUM tipo de ação que o impeça.

Agarramento (20): Seu personagem sabe arte de

segurar seu oponente ele faz um teste de Força difícil, se passa no turno seguinte pode fazer um ataque com acerto automático.

Arremesso de Oponente (60): Seu personagem pode deslocar o ponto de equilíbrio de seu oponente e arremessá-lo longe, 1m a cada ponto de dano. Ele faz um teste de ataque -20% e arremessa o oponente causando seu dano da arte de 2d4+bônus de Força.

Bloqueio (10+): Esta é uma manobra de combate diferente. Ao invés de causar dano, o personagem sabe deter golpes com tamanha habilidade que é capaz defender-se destes ataques. Em outras palavras o personagem faz um teste de defesa da sua Arte Marcial (mesmo já tendo o oponente já acertado o golpe) se obtiver sucesso é capaz de se defender eliminando um ponto de dano à cada 10% nesta perícia, ao máximo de 100%.

Combate Aéreo (70): Manobra de combate para personagem que possam voar. Seu personagem ganha +30% nos testes e +3 nos danos de ataque pelo ar, usando a gravidade e a velocidade de voo como armas.

Imobilizar (20): O personagem sabe como imobilizar um oponente de forma eficiente, em qualquer teste que ele tenha que manter imobilizado o oponente ele soma +3 ao teste de força.

Pontos de Pressão (100): Seu personagem conhece as técnicas de pontos de pressão, assim ele sabe atacar aonde dói mais, para isso seu personagem deve fazer um teste de ataque com metade do valor e aplica dano máximo para sua força, esta manobra só pode ser usada em ataque simples e não pode ser usada em conjunto com qualquer outra manobra.

Saque Rápido (30): Caso ganhe a iniciativa pode sacar a arma e atacar no mesmo turno.

Manuseio de Fechaduras (DEX)

É a habilidade que um Personagem tem em trancar, destrancar, instalar, consertar e compreender diversos mecanismos de fechaduras e cadeados. Embora esta habilidade seja muito útil para grupos de Aventureiros, seus praticantes geralmente não são vistos com bons olhos pela sociedade.

Um Personagem que tenha 70 pontos ou mais em Manuseio de Fechaduras pode tentar destrancar uma porta ou cadeado que esteja magicamente trancado, mas o Teste sempre será considerado Difícil para este Personagem. Neste caso deve haver um Teste Resistido entre o Personagem que destranca a fechadura e o mago que a encantou: aquele que destranca deve usar metade de seu valor em Manuseio de Fechaduras contra o Poder do mago que a trancou (o Poder de um mago é igual ao seu nível multiplicado por 5).

Um ladrão com Manuseio de Fechaduras 70% esta

tentando destrancar uma porta magicamente selada por um mago de 5º nível. O Poder deste mago é 25%, o Teste do ladrão será de apenas 35%. Então, sua chance de destrancar a fechadura é de 60%.

Mecânica (DEX)

Esta Perícia dá ao Personagem a habilidade de trabalhar com vários tipos de maquinarias. O tipo de maquinaria vai depender da época e do cenário. Em um cenário de Ficção Científica a Perícia Mecânica pode ser usada para consertar e detectar pequenos defeitos em veículos automotores, enquanto na Fantasia Medieval pode ser usada para trabalhar com máquinas a vapor, balões de ar quente e outras máquinas rústicas, como sistemas de roldanas.

Um Teste de Mecânica permite consertar ou montar uma máquina relativamente simples. Máquinas mais complexas podem levar vários dias para serem construídas ou consertadas, e geralmente envolverão Testes Difíceis.

Medicina*

Dá ao Personagem conhecimento e prática médica. Esta Perícia tem várias funções, mas geralmente é usada para cuidar de vítimas acidentadas (geralmente acidentes mais graves, que um simples Primeiros Socorros não poderiam resolver), como amputações e fraturas (internas e externas).

A Perícia Medicina é mais importante em cenários Modernos ou de Ficção Científica. Ela permite cuidar de uma vítima com acidente grave, fazendo-a recuperar 1 Ponto de Vida por dia, em caso de sucesso num Teste Normal. No caso de uma falha crítica o médico comete algum erro e acaba provocando a morte do paciente. A Medicina esta dividida em várias especialidades.

Cirurgia (DEX): É a técnica de operações. Com esta Perícia um Personagem pode operar um paciente pelos mais diversos motivos - retirada de tumores, desbloquear vasos entupidos, etc. Cirurgias mais complicadas podem tornar o Teste Difícil.

Especialidades (INT): Cada especialidade médica entra como um Subgrupo. Alguns exemplos são Oftalmologia, Dermatologia, Psiquiatria, Cardiologia, Neurologia, Urologia, Ortopedia, Oncologia, Gastrologia, Otorrinolaringologia, Veterinária, entre tantas outras.

Mineração*, (Q)

Esta Perícia dá ao Personagem os conhecimentos necessários para obter minérios (ouro, prata, cobre, ferro, chumbo, carvão) ou pedras preciosas. Isto é, encontrar um local onde se possa explorar algo ou executar a mineração em si sem

virar parte do minério (evita acidentes e soterramentos).

O Mestre deve pré-determinar se e onde existe algum material explorável. Caso um Jogador deseje que seu Personagem procure uma mina, deve se lembrar que deve procurar por alguma coisa específica. Não se pode procurar por tudo ao mesmo tempo. Investigar uma simples montanha é um trabalho de várias semanas, ao fim das quais o Mestre rola em segredo e informa ao Personagem se ele achou alguma coisa.

Esta Perícia também pode ser usada para construir uma mina sem que ocorram desabamentos.

Alguns Subgrupos Possíveis: Cristais, Gemas, Metais, etc.

Navegação (INT)

Este é o conhecimento necessário para conduzir um veículo ou embarcação de um ponto a outro da superfície através do mar e oceano. Testes de Navegação permitem encontrar a direção certa a seguir quando se esta em alto mar.

Também permite interpretar mapas, como a Perícia Geografia, mas válida apenas para viagens marítimas ou oceânicas. A dificuldade do Teste varia com as condições do tempo (tempestade, calmaria, céu encoberto...).

Negociação*

Este grupo de Perícias permite ao Personagem sair-se bem no mundo das finanças e evita que faça maus negócios - seja no momento de pechinchar um preço melhor quando compra uma mercadoria, seja para evitar que seu negócio vá à falência.

Barganha (CAR): Também chamado de "pechincha", a habilidade de conseguir alguma coisa por um preço menor. Barganhas podem ser realizadas em alguns minutos. Outras, complexas, podem levar semanas, meses ou anos.

Burocracia (INT): A capacidade de saber quais papéis assinar, quais selos são necessários e como receber qual contrato, para ter direito a que certificado. Também ajuda em subornos e chantagens.

Contabilidade (INT): Cuida dos processos de contabilidade e funcionamento de negócios, pagamentos e/ou recebimentos. Pode ser usada para investigar as finanças de um nobre, descobrir subornos, detectar desvios de recursos....

Marketing (INT): Permite vender um produto ou idéia para potenciais compradores. Compreende diversas técnicas de mensagem liminar e até subliminar, além de vários meios de comunicação, como mídia impressa, rádio, televisão e Internet.

Pesquisa/Investigação (PER)

Esta Perícia esta relacionada à obtenção de informações. Ela pode ser usada em uma biblioteca para encontrar os livros certos sobre o assunto, nas ruas para encontrar a pessoa ou lugar que se procura, ou em uma sala onde estão as provas de um crime. Uma falha pode significar não achar tais informações, enquanto uma falha crítica pode dar ao Personagem informações erradas ou pistas falsas.

Observação: O Mestre não deve permitir o uso constante dessa Perícia, já que ela torna as coisas fáceis demais. A descoberta de informações é quase sempre a parte mais importante da Aventura – e os Jogadores devem tentar isso à moda antiga: pensando! Como regra opcional, o Mestre pode aceitar apenas acertos críticos em Testes de Pesquisa/Investigação.

Primeiros Socorros (INT)

O Personagem sabe fazer curativos em ferimentos, imobilizar fraturas, deter sangramentos, aplicar curativos e outros procedimentos que devem – ou NÃO devem – ser tomados em caso de acidentes com vítimas.

A Perícias permite restaurar 1d3 Pontos de Vida de uma vítima sob seus cuidados, ou o dobro disso em caso de um Acerto Crítico. É permitido apenas um Teste por pessoa para cada acidente ou ferimento. Golpes diferentes de um mesmo combate são considerados como uma única ocorrência. Além disso a Perícia não pode ser usada em combate ou em movimento, deve-se estar concentrado e dedicado ao procedimento.

Observação: Um Teste de Primeiros Socorros não pode restaurar mais Pontos de Vida do que o ferimento causou.

Procura (PER)

Esta Perícia reflete a atenção de um Personagem ao procurar por alguma coisa. Testes de Procura podem ser realizados para que o Personagem encontre um item escondido, ou até mesmo uma pessoa Camuflada.

Caso esteja procurando alguém, geralmente deve-se realizar um Teste Resistido entre a Perícia Procurar e a Perícia Camuflagem.

Rastreamento (PER)

Esta é a habilidade de encontrar e seguir pistas e pegadas. Para que uma pista seja seguida, é preciso que a pessoa, criatura ou veículo (carruagem, carroça, etc) sendo seguido deixe uma pista.

Rastrear em trilhas de barro, areia ou alguém arrastando algo é um Teste Fácil; rastrear em terra batida, grama ou mata fechada é um Teste Normal; o

Teste será Difícil em terrenos rochosos, sob chuva ou neve, ou quando a criatura seguida tenta disfarçar a trilha.

A Perícia deve ser testada novamente se o Personagem interrompeu o rastreamento por qualquer motivo. Uma falha crítica leva a uma trilha errada. Abaixo há uma tabela de modificadores para algumas situações comuns no uso desta Perícia.

Situação	Bônus/Penalidade
Trilha de barro	+20%
Sinais claros, arrastando um objeto	+15%
Pegadas espaçadas, areia	+10%
Trilha comum, piso de madeira	0
Pedra, água	-50%
Cada 2 integrantes no grupo	+5%
Cada 12 horas passadas	-5%
Cada hora de chuva ou neve	-25%
Iluminação fraca	-30%
Grupo tenta disfarçar a trilha	-25%

Sobrevivência* (PER)

O Personagem sabe o que é preciso para sobreviver em um ambiente selvagem, longe da civilização. Testes bem sucedidos desta Perícia permitem construir um abrigo, encontrar água ou comida, orientar-se, fazer uma armadilha para animais e assim por diante. Um Personagem com esta Perícia pode garantir não apenas a própria sobrevivência, mas também a de um pequeno grupo (até 4 pessoas).

Alguns Subgrupos Possíveis: Deserto, Floresta, Gelo, Montanhas, Planícies, Selvas, etc.

Subterfúgio (PER)

Com esta Perícia, o Personagem é capaz de burlar a observação de outras pessoas. Permite burlar a observação atenta (?) dos guardas de um castelo ou fortificação, ou de alguém que o esta procurando. Deve ser feito um Teste Resistido de Subterfúgio contra a PER de quem estiver encarregado de impedir a entrada de estranhos.

Venefício (INT)

Venefício é apenas um tipo de Conhecimento. Um Personagem com esta Perícia será capaz de identificar, manipular e até mesmo fabricar venenos de todos os tipos. O Personagem sabe, até mesmo, como proceder em casos de envenenamento ou até como retirar o veneno de uma criatura morta ou imobilizada.

Inventando Novas Perícias

Embora tente englobar todas as Perícias possíveis para o Sistema Daemon, pode ser que tenhamos esquecido de alguma, que os Jogadores descubram algo novo que não esteja listado neste livro, ou que desejem algo extremamente específico.

Neste caso o Mestre pode criar uma Perícia Nova, que tenha o efeito desejado. Verifique se existe algum Valor Inicial (DEX, AGI, INT, PER...) ou se a Perícia tem de ser aprendida a partir do zero (ou seja, não há Valor Inicial). Apenas tome cuidado para verificar se a Perícia realmente não existe.

Equipamentos

Dinheiro

De modo geral, um Personagem tem disponível uma quantidade de dinheiro igual à sua renda mensal. Sim, claro que ele precisa pagar contas, mas esse é o dinheiro de que ele dispõe para gastar em uma emergência (contas de água, luz e telefone podem esperar; o suborno para o homem da CIA que aponta a arma para sua cabeça, não). O Personagem pode ser rico (possuir o Aprimoramento "Recursos e Dinheiro"), pode ter Contatos que lhe arrumem dinheiro ou pode ter crédito.

Não fornecemos preços de equipamentos neste livro porque existem produtos demais disponíveis no mercado, com preços variáveis de acordo com épocas e locais diferentes. Você mesmo pode consultar catálogos de preços para saber quanto as coisas custam, de acordo com a cidade (e até mesmo o período histórico) onde estiver jogando sua Campanha. Utilize as cotações das moedas estrangeiras e os preços do mercado caso seja uma Aventura passada em outro país.

Armas

Armas ajudam, mas nem sempre resolvem tudo no universo de TREVAS. Cria, você vai ficar muito desapontado quando descobrir que tiros nada valem contra a criatura que se aproxima de seus Personagens nos túneis de esgotos.

Cuidado com o período em que se passa sua Campanha. Armas de fogo não existiam na Idade Antiga, nem na Idade Média, e mesmo antes da Segunda Guerra Mundial, "revólver" era aquelas armas toscas vistas em filmes de banguê-banguê, ou aquelas pistolas de pirata dos filmes. Armas laser, por outro lado, só poderão ser aceitas se a Campanha se passar em um futuro onde o Mestre PERMITA tais armas, ou em uma Campanha presente de heróis.

Antigüidade até Idade Média (1400+) - Não existiam armas de fogo (pólvora era usada apenas para fogos de artifício).

Séc. XIII XVIII - mosquetes e bacamartes. Precisavam ser recarregados após cada tiro.

Séc. XVIII e XIX - armas de piratas; ainda carregavam apenas um tiro, mas eram mais discretas.

1890-1914 - armas no estilo dos revólveres do velho oeste. Primeiras armas automáticas são enormes.

Primeira Guerra - pistolas automáticas e metralhadoras já existem (porém, são muito grandes).

Segunda Guerra - rifles ainda são muito grandes. Metralhadoras são enormes, porém, muito poderosas.

Anos 40 a 60 - primeiras submetralhadoras.

Guerra Fria - Praticamente qualquer coisa que atire pode ser encontrada com relativa facilidade.

Armaduras

Armaduras dependem do período histórico em que se passa sua Aventura. Podem variar desde a velha cota-de-malha medieval até a sofisticada bolha-de-alumínio protetora do século

XXVI. Pode ser uma armadura física (um colete à prova de balas), energética (campos de força) ou mística (um Ritual). Em Campanhas realistas, porém, as únicas acessíveis aos mortais comuns são as armaduras físicas.

Kevlar é um tecido que costumamos chamar de "colete à prova de balas", mas que na verdade é composto de camadas de uma espécie de plástico rígido moldado em camadas e dispostos de maneira a formar um colete. É pouco maleável, porém pode ser confeccionado em várias camadas, de acordo com o IP desejado.

Armaduras físicas e balísticas NÃO protegem seu Personagem de quedas, luzes, gases, fogo, frio, eletricidade e outros.

Pertences

As posses de um Personagem vão depender de sua história, profissão, Aprimoramentos e Perícias — mas principalmente de bom-senso. Para que seu Personagem tenha qualquer arma ou equipamento, o Jogador precisa de permissão do Mestre. Entre alguns objetos e equipamentos de uso comum que os Personagens podem carregar consigo, podemos citar:

Época Moderna

Podemos classificar os objetos em comuns, raros e especiais. Os comuns são aqueles que qualquer pessoa pode ter em suas posses e não requerem maiores explicações. São eles: relógio de pulso, caneta, celular, agenda, carteira, comprimidos de remédios comuns e itens assemelhados.

Os itens raros são objetos que podem facilmente ser obtidos, mas que não se costuma carregar no dia-a-dia. Dessa forma, o Jogador deve dar uma explicação simples de porque seu Personagem carrega tal item ou, pelo menos, avisar com antecedência que seu Personagem o carrega. Entram nessa categoria disquete, isqueiro (se não é fumante), faca, caderno de anotações, laptop, palmtop, canivete, remédios específicos, máquina

fotográfica, corda, estojo de primeiros socorros, jóias de valor, gravador portátil, spray de defesa pessoal, ferramentas em geral.

Já os itens específicos exigem uma boa explicação em Background de como e porque o Personagem os possui. Aqui se encaixam armas de fogo, drogas proibidas, coletes à prova de bala, rastreadores, óculos de visão noturna, localizadores, chave-mestras, partes de corpos humanos (sangue, ossos ou outras partes).

As coisas que o Personagem tem em casa também podem ser classificadas em comuns e incomuns. Móveis, eletrodomésticos e aparelhos eletrônicos (computador comum, rádio, TV, videocassete...) são comuns. Computadores potentes, instrumentos de laboratório, prancheta de desenho, aparelhos de ginástica, coleção de armas e outras coisas precisam de explicação.

Época Medieval

Caso você esteja em uma Campanha medieval, os objetos mais comumente utilizados são: aljava, anel de assinatura, item religioso, lanterna, cantil, balde, backpack, garrafas, giz, gancho de alpinismo, corda, vela, vara de pescar, tinta, papel, sino, sacos, martelo e talho, frasco de óleo ou perfume, cobertores, correntes.

Armas Brancas

Estes são os valores de jogo de algumas armas brancas. Muitas delas eram de uso comum na Idade Média, mas outras são populares ainda nos dias de hoje.

Arma	Tipo de Dano*	Dano	Iniciativa	Alcance
Faca	I	1d3	-3	15/30
Punhal Escocês	I	1d3+1	-3	
Adaga Suíça	I	1d3	-2	
Espada Curta	I	1d6	-4	
Rapier	I	1d6+2	-3	
Sabre	I	1d6+2	-6	
Espada Longa	I	1d10	-5	
Espada Bastarda – 1 mão	I	1d10	-6	
Espada Bastarda – 2 mãos	I	2d6	-9	
Espada de Duas Mãos	I	2d6	-9	
Machado Militar	I	1d6+2	-7	
Machado Bárbaro	I	1d10	-6	
Mangual	I	1d6+1	-6	
Maça	N	1d10	-5	
Porrete	N	1d3+1	-3	
Martelo de Guerra	N	1d6	-4	
Funda	N	1d3+1	-2	15/30
Arco Curto	I	1d6	-10/-1	40/100
Arco Longo	I	1d6+2	-9/-1	80/200
Arco Composto	I	1d10+1	-8/-1	120/300

Besta Leve	I	1d6	-15/-1	40/60
Besta Pesada	I	2d6	-18/-2	60/80
Lança de Golpe	I	1d6+2	-7	
Lança de Caça	I	1d6	-6	15/30

* N = Normal, I = Invasivo e M = Mortal

As armas brancas, armaduras e escudos, de origem européia, oriental ou árabe, podem ser encontrada no GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS. As armas de fogo (todas com suas respectivas figuras e estatísticas) podem ser encontradas.

IP Específico

Nas armaduras apresentadas, o IP refere-se apenas à danos cinéticos (resultado de golpes) e balísticos (resultado de projéteis). Existem outros tipos de vestimentas apropriadas à outras situações. Estas vestimentas providenciam IP contra determinados tipos de ataques. Neste caso, diz-se que estas roupas possuem IP específico.

Exemplos de roupas especiais incluem roupas contra fogo, Eletricidade, frio, máscaras de gás entre outras, protegendo apenas a parte do corpo que cobrem. Dessa forma, um colete à prova de balas com IP balístico 7, tem IP cinético 4 (veja tabela ao lado) mas NÃO reduz um ponto de dano sequer de uma queda de escada, por exemplo.

As armaduras e proteções podem ser perfuradas caso levem um dano superior ao seu IP, e isso afeta sua estrutura a ponto dela se quebrar. Ela irá se desgastar até mesmo se não levar muito dano. Para simular isso de forma prática considere que as armaduras têm Pontos de Durabilidade, que funcionam como os "PVs" do objeto e determinam a durabilidade dele. Os PDs de uma armadura contra determinado dano são iguais ao seu Índice de Proteção x 2.

Armaduras *

Tipo	IP	Penalidade (DEX/AGI)
Roupa Comum	0	0/0
Corselete de Tecido	1	-1/0
Corselete de Couro	1	-1/0
Armadura de Couro Reforçado	1	-1/-2
Armadura de Anéis	2	-1/-2
Armadura de Escamas	2	-1/-2
Cota de Malha	3	-4/-3
Manto de Ferro	4	-2/-4
Armadura de Placas	5	-2/-4
Armadura de Batalha	5	-3/-6
Armadura de Batalha Completa	6	-9/-7

Coletes e Proteções

Tipo	IP balístico	IP cinético	Penalidade (DEX/AGI)
Roupa normal	0	0	0/0
Jaqueta de couro	1	0	0/-1
Kevlar (cada 2 camadas)	+1/2	+1	
Kevlar 10 camadas	3	5	-2/-3
Kevlar 14 camadas	4	7	-2/-4
Kevlar 18 camadas	5	9	-3/-5
Roupa de bombeiro	IP 10 contra fogo		
Roupa de amianto	IP 36 contra fogo		
Máscara improvisada	IP 10 contra gases		
Máscara contragases	IP 30 contra gases		
Roupa de Borracha	IP 8 contra eletricidade		

Proteção contra ácidos	IP 6 contra ácido
Roupa Térmica	IP 30 contra frio
Roupa de Mergulhador	IP 15 contra vácuo e 8 contra frio
Roupa de Astronauta	IP 36 contra vácuo
Porta de Madeira	IP 2 a 5
Parede de Tijolos	IP 8
Vidro à Prova de balas	IP balístico 12 a 18
Parede de Concreto	IP 15 a 24
Carro Blindado	IP balístico 10 a 20
Porta de Aço	IP 25

Armas de Fogo

A seguir, apresentamos algumas das armas preferidas do Clube de Caça. Muitas delas são armas pessoais dos integrantes do Clube, algumas são facilmente encontradas ou simples de manusear e outras ainda foram escolhidas pelo seu alto poder de fogo. Para outras opções de armas, consulte o GUIA DE ARMAS, que contém mais de trezentos tipos de armas de fogo, incluindo armas realmente pesadas como metralhadoras e armas antitanque (para demônios de Infernun!).



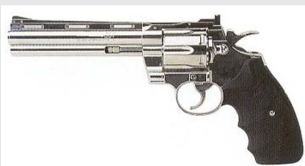
Colt Python 6.6

Munição: .357
Pente: 6
Alcance: 40m
Dano: 1d6+1
ROF: 1



AK-47

Munição: 7.62
Pente: 30
Alcance: 300m
Dano: 1d10
ROF: 5



Colt Python 20.3

Munição: .357
Pente: 6
Alcance: 50m
Dano: 1d6+1
ROF: 1



Glock .24

Munição: 9mm

Pente: 24

Alcance: 50m

Dano: 1d6+1

ROF: 3

Russian Dragunov SVD

Munição: 7.62

Pente: 10

Alcance: 650m

Dano: 1d10

ROF: 5



Winchester Defender

Munição: .12

Pente: 7

Alcance: 60m

Dano: 2d6+2

ROF: 1

Pontos Heróicos

Pontos Heróicos funcionam como uma medida abstrata de heroísmo; eles não são exatamente Pontos de Vida extras, mas funcionam como tal. Eles são uma espécie de "aura heróica" ou "sorte" que protege o corpo físico do aventureiro de danos quando ele executa atos sobre-humanos (ou insanos) como pular de um prédio para outro, tentar desviar de flechas ou setas, enfrentar diversos capangas ou outros atos que um humano normal não seria capaz de fazer (e sair inteiro).

Por que Pontos Heróicos?

O Sistema Daemon foi desenvolvido para ambientes REALISTAS. Ou seja: vocês que estão acostumados a lidar com esses universos, sabem que os humanos são seres frágeis e o dano é extremamente mortal (como na vida real), o que é extremamente prático para um RPG de horror ou investigação.

Porém, isso impedia os Mestres de jogarem Campanhas de Ação e Aventura. Como fazer cavaleiros templários enfrentarem grupos de mortos-vivos, se apenas uma ou duas espadadas dos mortos-vivos fariam com que os cavaleiros se juntassem a eles?

Um sistema realista de dano não permite que Personagens saltem do telhado de tavernas, simplesmente porque ele quebraria todos os ossos do corpo fazendo isso...

Para resolver esse problema, criamos os Pontos Heróicos, que são Pontos "extras" que o Jogador pode gastar quando realiza ações que normalmente não seria capaz de fazer. Dessa forma, um cavaleiro com 30 Pontos Heróicos poderia enfrentar sete ou oito inimigos de uma vez só, sem correr o risco de ser transformado em purê. Cabe ao Mestre dosar a quantidade de Pontos Heróicos em sua Campanha, limitando o número máximo de PH por nível.

Como Funcionam?

Pontos Heróicos funcionam como Pontos de Vida a mais que um Personagem possui, mas que só podem ser gastos quando ele executa atos heróicos (durante uma briga com mais de um oponente, quando cai de uma janela, quando é arrastado em velocidade, atacado pelo sopro de um dragão, recebe flechadas ou outros atos dignos de um aventureiro).

O uso de Pontos Heróicos não é considerado ação, nem tampouco existem limites no número de

vezes que podem ser usados. Sempre que a situação de jogo permitir, o Jogador pode declarar o uso de Pontos Heróicos de modo a evitar danos físicos ao Personagem. Eles NÃO podem ser usados em condições de nãoheroísmo (por exemplo, se o seu Personagem estiver dormindo e alguém cortar a garganta dele). As situações que não permitem o uso de Pontos Heróicos incluem envenenamento, ataque surpresa, quando o Personagem está refém de alguém, completamente indefeso, quando está dormindo, inconsciente, amarrado ou quando o Personagem não tenta se defender.

Robert Lebeau é um guerreiro treinado no uso de martelo de combate. Sua missão é proteger o padre Janus durante o Ritual de Exorcismo de uma jovem camponesa. O Ritual exige máxima concentração por parte de Janus.

O espírito que está possuindo a pobre camponesa abandona seu corpo e decide atacar seus inimigos. Ele atira duas cadeiras, uma em cada Aventureiro. Janus estava indefeso e é atingido no peito. Lebeau tenta se desviar, mas o golpe foi certo e o dano foi de 5 pontos. Ou teria sido se Lebeau não tivesse Pontos Heróicos.

O Jogador de Lebeau declara nesse momento que seu Personagem usa 5 Pontos Heróicos. A cadeira apenas esbarra no ombro de Lebeau e é arrebatada quando se choca com a parede. Foi por pouco...

Sempre é permitido usar menos Pontos Heróicos do que um determinado dano, embora não pareça algo lógico. O que não for "anulado" pelo uso dos Pontos Heróicos será contado como dano normal.

Além da absorção de dano, pontos heróicos podem ter outros usos, como resistir ao medo, natural ou sobrenatural sem precisar de testes. Para resistir ao medo natural o custo é de 1 PH por cena, e para medo sobrenatural, isto é provocado por magia ou poderes, o custo de 2 PH por cena.

Quando usar e quando não usar

Cabe ao Mestre aprovar o uso de Pontos Heróicos em uma Campanha. Existem Mestres que gostam de Campanhas de Ação e Mestres que gostam de Campanhas de Suspense. No caso de CLUBE DE CAÇA, TEMPLÁRIOS ou TORMENTA, por serem ambientes de aventura, aconselhamos o uso dos Pontos Heróicos

O uso de Pontos Heróicos diminui o fator “medo”, pois os Personagens tornam-se muito mais resistentes aos ataques e, por consequência, mais valentes. Cabe ao Mestre e aos Jogadores escolherem que tipo de Campanha preferem jogar.

Isso é uma característica da Campanha. Significa que, uma vez que o Mestre decidir pelo uso (ou pelo não uso) de Pontos Heróicos, assim devem ser criados e mantidos todos os Personagens, heróis ou vilões.

Lembrem-se sempre que, se os Personagens possuem Pontos Heróicos, os NPCs importantes TAMBÉM os possuirão. Pontos Heróicos não tem nenhuma relação com o fato do Personagem ser bom ou mau. Os vilões também realizam feitos extraordinários nesse tipo de Campanha, tendo, portanto, os mesmos “direitos” dos heróis no que toca a Pontos Heróicos.

A quantidade de Pontos Heróicos deve ser compatível com a experiência do Personagem ou NPC em questão para evitar distorções.

Recuperando Pontos Heróicos

Um Personagem recupera 1 Ponto Heróico por dia. Essa recuperação é independente da recuperação de Pontos de Vida (também um ponto por dia).

Além disso, existem Rituais que conferem Pontos Heróicos temporários aos Personagens

(Magias de Força de Vontade ou de Coragem, por exemplo).



Pontos de Sanidade

Sanidade é a capacidade do personagem de suportar os horrores do mundo sem enlouquecer. A sanidade é utilizada em testes onde o personagem sofre traumas físicos e psicológicos, como cair de um precipício e sobreviver sem água e alimento durante dias, ser torturado incessantemente, mas também é utilizado quando o mesmo encarar seres sobrenaturais. O histórico de traumas do personagem conta bastante na hora do Mestre saber quando fazer um teste de Sanidade: um caçador de vampiros não fará testes de sanidade quando encontrar um homem pálido mostrando presas e garras, mas uma dona-de-casa ou um legista sim. Em termos de regra, toda vez que o personagem encontrar uma criatura sobrenatural de uma nova espécie ou uma versão diferente de uma mesma raça (demônios aracnídeos e demônios humanóides com chifres, por exemplo) ele deve fazer teste de Sanidade. Quando o Personagem perde muitos pontos de Sanidade, ele passa a ficar um pouco "indiferente" à muitos outros traumas sobrenaturais e naturais, demonstrando que o mundo já endureceu-lhe o suficiente para suportar horrores mais terríveis que aquele. Em termos de regra, à cada 5 pontos de Sanidade perdidos o Personagem adquire um aprimoramento negativo mental à cargo do Mestre.

A cada ponto de Sanidade perdido, o Mestre deve contabilizar a margem de erro. Quanto maior a margem, maiores serão as consequências mentais para o Personagem. O Mestre deve consultar a Tabela de Sanidade para verificar as consequências no Personagem baseado na sua margem de erro.

O Personagem possui um valor de Sanidade igual sua (INT+WILL)/2. Para testes, multiplica-se o valor por 4.

Testes Gerais

Após muitos encontros com seres/acontecimentos de uma mesma raça/natureza (tortura, vampiros, demônios, magia), o Personagem pode fazer um Teste Geral. O teste consiste em um único teste Médio onde o personagem, a partir daquele instante, fica isento de fazer testes de Sanidade. A quantidade de testes é relativa: um servo vampírico que encontra muitos vampiros que não o atacam faz testes Fáceis de Sanidade, em média 3 ou 4 testes, até fazer seu Teste Geral.

Modificadores

Geralmente estar com um rifle nas mãos e saber o que vai enfrentar ajuda bastante nos testes de Sanidade. Esses modificadores ainda estão bastante

sujeitos à interpretação de quem os está ganhando: uma dona-de-casa que nunca usou uma pistola estaria até mais aterrorizada em usar uma do que um policial experiente vendo um zumbi pela primeira vez na vida.

Tabela de Sanidade

1-6	O personagem apenas se assusta com a criatura.
7-10	O personagem fica aterrorizado, ficando sem ação no próximo turno (mas ainda reagirá se sua vida estiver ameaçada naquele mesmo turno).
11-15	O trauma foi tamanho que o personagem adquirirá o aprimoramento negativo <i>Pesadelos</i> por 1d6 dias.
15-17	O personagem terá insônia nos próximos 1d6+2 dias. Nesse meio tempo, sofrerá dos aprimoramentos negativos <i>Distração</i> e, se conseguir algum meio farmacêutico ou mágico para dormir, ainda sofrerá do aprimoramento negativo <i>Pesadelos</i> .
18-20	O personagem sofrerá do aprimoramento negativo <i>Mania de Perseguição</i> por 2d6 dias. Ele achará que a criatura que o traumatizou está perseguindo-o.
20-25	O personagem irá ficar recluso num local em que se sinta seguro (sem beirar o bizarro ou extremo). Teste de WILL Médio para sair de lá com muita argumentação.
26-28	O personagem irá ficar recluso no local mais seguro que imaginar, mesmo este sendo bizarro ou extremo (mas ele não irá entrar em situações que podem matá-lo, como um cofre). Teste de WILL Médio para sair de lá com muita argumentação.
29-33	O personagem desmaia.
34-38	O personagem testa sua Constituição num teste Médio. Caso falhe, sofrerá um ataque cardíaco e se não receber tratamento urgentemente ele irá morrer. Caso sobreviva, qualquer teste de Sanidade com margem de erro superior à 10 causa-lhe um novo ataque cardíaco.
39-45	O personagem entra em coma permanentemente.
46-50	O personagem morre de puro terror.

Regras e Testes

Por mais cautelosos que os Personagens sejam, por maiores os cuidados que eles tenham, em algum momento da Aventura eles serão obrigados a enfrentar algo ou alguém. Para isso, é necessário definir com bastante cuidado as regras para Combates e Testes.

As regras são simples, porém muito eficientes, pois neste jogo é privilegiada a resolução de enigmas e problemas e não quem tem mais força e mata mais inimigos (pode-se perceber os Jogadores mais experientes por seus pontos em Percepção e Agilidade e os novatos em Força e Constituição).

Testes

Quando você decide que seu Personagem vai arremessar uma pedra na cabeça de um inimigo, é necessário um mecanismo para o Mestre saber se o Personagem acertou ou não e continuar a Aventura baseado nisso. Esse mecanismo chama-se Teste.

Os Testes são sempre feitos jogando-se 1d100 (ou fazendo uma marcação no cronômetro), onde o resultado 00 significa 100. O Jogador precisa tirar um número MENOR ou IGUAL ao valor que está sendo testado para ser bem sucedido no Teste.

Em QUALQUER situação, independentemente do valor que está sendo testado, um resultado nos dados ou cronômetro superior a 95 significa falha, SEMPRE.

Teste de Atributo

Este é o mais simples de todos os Testes. Quando um Personagem é submetido a uma prova simples e direta, o Mestre pede para que ele faça um Teste de Atributo. Esse tipo de Teste deve ser solicitado quando nenhum tipo de treinamento pode ajudar o Personagem no momento de dificuldade. O valor do Teste é calculado como sendo o valor do Atributo vezes quatro.

Ethan possui Agilidade 15. Ele está realizando uma escalada e sem querer pisa em uma pedra solta. O Mestre pede para que o Jogador faça um Teste de Agilidade porque a Agilidade é o Atributo mais relevante para essa situação. O valor do Teste é $15 \times 4 = 60$. O Jogador joga 1d100 e tira 71. O Personagem perde o equilíbrio e cai no chão, possivelmente sendo arrastado pela ribanceira. O Jogador poderia ter tirado um valor menor que 60. Nesse caso, o Personagem escorrega, mas é rápido o suficiente para

se segurar em uma raiz e não cair. A Aventura continua a partir dessa ação.

Para ter certeza de que o Teste se encaixa nesta categoria, verifique se não há alguma Perícia que poderia ser usada na situação. Se a resposta for afirmativa, trata-se de um Teste de Perícia.

Cada situação tem suas próprias particularidades. Alguns Testes são simples e o Personagem tem uma chance grande de passar no Teste. Outras são complexas e as chances deveriam ser mínimas. Para diferenciar essas situações, o Mestre pode aplicar modificadores. Os modificadores podem ser valores a serem somados/subtraídos do valor de Teste ou divididos/multiplicados pelo valor de Teste.

Teste Fácil

Este modificador é aplicado quando o Teste é considerado muito simples. Nesse caso, o Teste é feito com o Dobro do valor da Perícia ou Atributo respectivo.

Obs: Caso o valor resultante seja maior do que 100%, considere o feito um sucesso automático.

Márcio Alexsunder possui Destreza 12. Ele deseja soltar um pequeno mecanismo e tem tempo, iluminação e ferramentas disponíveis. O Mestre decide que o Teste é Fácil. O valor normal de Teste seria $12 \times 4 = 48$, mas como o Mestre julgou o Teste Fácil, o valor passa a ser $48 \times 2 = 96$, ou quase um sucesso automático.

Teste Difícil

Em outras situações, o Teste pode se tornar mais difícil do que de costume. Falta de luz, pressão (um demônio se aproximando enquanto o Personagem tenta achar a saída daquele maldito labirinto), falta de equipamentos adequados e outras razões configuram um Teste Difícil.

Nesse caso, o Teste é feito com Metade do valor.

Agente H possui Destreza 12. Ele deseja soltar um pequeno mecanismo, mas como está muito escuro, o Mestre decide que o Teste é Difícil. O valor normal de Teste seria $12 \times 4 = 48$, mas como o Mestre julgou o Teste Difícil, o valor passa a ser $48/2 = 24$.

Observação: Recomendamos apenas a utilização de modificadores DOBRO e METADE. Modificadores que somam ou subtraem um valor do Teste são um tanto arbitrários, porém podem ser

mais fáceis de serem controlados por Mestre iniciantes.

Márcio Alexsunder tenta soltar um pequeno mecanismo, mas está equipado com ferramentas um pouco defeituosas. O Mestre decide aplicar uma penalidade de -10% em seu Teste.

Caso especial: Força

A Força é um Atributo diferente. No capítulo de Atributos, há uma tabela que relaciona pesos (em quilos) com os Atributos. Quando um Personagem deseja levantar um peso qualquer, essa situação deve ser tratada como se ele estivesse combatendo uma Força oposta. Se o peso é 100 kg, ele está combatendo uma Força 12. Nesse caso, consulte o item: Atributo vs. Atributo.

Atributo vs. Atributo

Existem situações onde há o confronto de dois Atributos. Já foi citado o caso de um Personagem tentando levantar um peso. Há diversos outros exemplos: dois Personagens tirando um braço de ferro para saber quem é mais forte (FR), ou uma competição para testar qual Personagem consegue ficar mais tempo embaixo d'água sem respirar (CON).

Verifique os Atributos a serem testados de cada Personagem. Escolha um deles para ser a Fonte Ativa; o outro será a Fonte Passiva. Verifique a diferença entre os Atributos.

Se a Fonte Ativa tiver um valor maior, o resultado será positivo, caso contrário, será negativo. Multiplique esse valor por 5 e some 50%. Esse será o valor de Teste final.

Bill e Josiah estão tirando um braço de ferro. Bill tem FR 16 e Josiah tem FR 13. No primeiro caso, Bill será a Fonte Ativa. A diferença de FR é $16-13=3$. Assim, $3 \times 5 = 15\%$. Somando 50%, a chance da Fonte Ativa (Bill) vencer será $15+50 = 65\%$. Jogue 1d100 e, se for menor ou igual a 65, Bill vence a disputa.

Esse Teste também pode ser feito com Josiah como Fonte Ativa. Assim sendo, temos a diferença de FR de 13-

$16 = -3$, assim temos $-3 \times 5 = -15\%$ e a chance de Josiah vencer é de 35%.

Rocco tem FR 11 e quer levantar uma pedra de 100Kg que está sobre sua mochila. O peso de 100Kg é equivalente a uma FR 12. Vamos considerar o Personagem como Fonte Ativa. A diferença de FR é $11-12 = -1$. A chance será $50\%-5\% = 45\%$.

Se você odeia fazer contas, consulte a tabela ao lado: escolha a Fonte Ativa e a Fonte Passiva e cruze os valores. Essa é a chance da Fonte Ativa vencer o Teste.

Sucesso e Fracasso automáticos

Existem casos onde não há chances de vitória. Isto acontece quando a diferença entre os Atributos é igual ou maior que 10. Neste caso, considera-se o Teste um sucesso automático, sendo desnecessário jogar dados.

Somando Atributos

E o que se deve fazer quando vários Personagens estão tentando fazer algo juntos? Antes de mais nada é importante o Mestre determinar quantos Personagens REALMENTE podem se unir na tarefa. Empurrar uma pedra gigante permite que várias pessoas ajudem, mas tentar derrubar uma porta é uma tarefa para no máximo duas pessoas.

Após decidir quantos e quem está ajudando, vamos calcular o Atributo Somado. Pegue o valor individual mais alto e separe dos demais. Some todos os outros valores e divida o resultado por 2, arredondando para cima. Some o valor mais alto que havia ficado separado. Esse é o que chamamos Atributo Somado.

Stephen, Henrico, Bruno e Alex estão tentando levantar uma estátua de 400Kg. Eles têm FR 11, 16, 17 e 8, respectivamente. Somando-se os menores, $16+11+8=35$. Dividindo por 2, fica 18 (já arredondado). Agora somamos os 17 de Bruno. Total 35. A estátua tem peso equivalente a FR 30. As chances deles levantarem a estátua são boas: 75%.



		Ativo																									
		7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27					
Passivo	7	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-					
	8	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-					
	9	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	Sucesso Automático									
	10	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-					
	11	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-					
	12	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-					
	13	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-					
	14	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-					
	15	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-					
	16	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-					
	17	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-					
	18	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95					
	19	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90					
	20	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85					
	21	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80					
	22	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75					
	23	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70					
	24	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65					
	25	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60					
	26	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55					
	27	-	-	-	Fracasso Automático					-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50					
	28	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45					
	29	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40					
	30	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35					

Teste de Resistência

Em alguns casos, os Personagens são submetidos a provações de ordem física ou mental. São situações inesperadas nas quais é preciso resistir ao efeito que a situação impõe.

Um Teste de Resistência nada mais é do que um Teste de Atributo. Os Testes de Resistência mais comuns são:

Constituição (CON), quando o ataque é físico, por venenos, gases tóxicos, ácidos ou esmagamento.

Força de Vontade (WILL), quando o ataque é mental, por ilusões, alucinações, Magias de controle ou psiônicos.

Agilidade (AGI), quando se trata de explosões, escorregões, quedas, desmoronamentos e outros.

Buffy Summers está enfrentando um poderoso mago. O mago usa de seus poderes arcanos e cria um tentáculo de pedra que agarra Buffy e começa a esmagá-la. Buffy tem direito a um Teste de CON para reduzir o dano que o tentáculo provoca.

Hannibal King está enfrentando um demônio que tem poderes mentais. O demônio cria uma imagem ilusória de seus pais com o objetivo de distrair a atenção de King.

Hannibal tem direito a um Teste de WILL para perceber que a imagem é falsa e continuar em sua missão.

Willow, uma maga Wicca, conjura uma bola de fogo sobre um investigador de polícia que a perseguiu. O Personagem investigador tem direito a um teste de AGI para se esquivar do Ataque, recebendo metade do dano caso consiga um sucesso.

Teste de Perícia

O Teste de Perícia acontece da mesma forma que os demais, com uma vantagem: não é preciso fazer contas. O valor de Teste será IGUAL ao valor que o Personagem tem na Perícia.

Robert deseja se movimentar em silêncio. O Mestre exige um Teste da Perícia Furtividade. Felizmente, Robert tem algum treinamento e possui [Furtividade 30]. Suas chances são de 30%.

Teste de Perícia com modificador

Da mesma maneira que podem ser aplicados modificadores aos Testes de Atributos, o mesmo ocorre aos Testes de Perícias. Se o Mestre julgar

adequado, ele pode aplicar modificadores que somem/ subtraíam ou dividam/multipliquem o valor de Teste.

Chen está preparando um jantar com a Perícia Culinária. Como se trata de um prato complexo que ele nunca preparou, o Mestre considera a tarefa Difícil. Chen tem [Culinária 28], mas com o modificador, suas chances caem ainda mais: apenas 14%.

Maureen é uma pintora de talento [Artes - Pintura 45]. Um nobre muito rico pede a ela um quadro representando o rosto de sua esposa. Maureen terá tempo de sobra para realizar o trabalho, o que lhe facilita muito as chances: 90%.

Perícia vs. Perícia

Existem situações durante uma Aventura nas quais dois Personagens estão se enfrentando utilizando-se de suas Perícias. Podem ser a mesma Perícia ou Perícias opostas. A resolução também é bastante simples. Escolha um dos lados da disputa como Fonte Ativa e o outro lado será a Fonte Passiva. A chance básica de sucesso é 50%. A esse valor, some o valor da Perícia da Fonte Ativa e subtraia o valor da Fonte Passiva. Se o resultado for maior que 100% ou menor que 0%, teremos então um sucesso automático.

Airton e Alain estão realizando uma corrida de carros. Airton tem [Condução - Automóveis 40] e Alain tem [Condução - Automóveis 30]. Assumindo Airton/Judah como Fonte Ativa, sua chance de vitória será $50\% + 40\% - 30\% = 60\%$. Se Alain for a Fonte Ativa, sua chance de vitória será de $50\% + 30\% - 40\% = 40\%$, o que dá no mesmo.

Perícia vs. Atributo

Em alguns casos, pode-se testar uma Perícia contra um Atributo. Quando isso ocorrer, proceda da mesma maneira que os casos acima. Utiliza-se a Perícia contra o valor de Teste do Atributo.

Marcos, um membro da Ordem de Khalmyr, está sendo torturado por um clérigo de Tenebra. O clérigo possui [Tortura 40%] e Marcos possui WILL 15 (Teste 60%). Após uma sessão de tortura, consultando a tabela, o clérigo possui 30% de chances de arrancar alguma informação de Marcos.

Combate

No Sistema Daemon, o combate também é bastante simples. Para melhor entendê-lo, vamos dividir o combate em fases e explicar cada uma delas. Durante cada rodada de combate, todas as quatro fases acontecem nesta ordem:

1- Os Jogadores anunciam suas intenções.

2- Todos os Jogadores jogam suas Iniciativas.

3- Todos os Personagens fazem Ataques ou Ações.

4- Calcula-se os acertos e os danos.

1 - Intenções

Todos os Jogadores dizem ao Mestre o que, quando, como e de que maneira pretendem realizar suas ações durante essa rodada de combate. Não importa a ordem em que os Jogadores anunciam seus intentos, desde que sejam rápidos o suficiente para não atrapalharem o andamento do jogo.

O Mestre deve dar a cada um dos Jogadores cerca de 10 a 20 segundos. Caso os Jogadores não consigam se decidir ou demorem demais, o Mestre deve assumir que eles não farão nada naquela rodada (afinal de contas, é um combate, não um jogo de xadrez). O Mestre também deve decidir o que os NPCs irão fazer, antes dos Personagens, mas ainda não deve anunciar para eles suas decisões.

Regra Opcional: Ação condicionada. O Jogador pode condicionar sua ação a alguma situação do combate.

Rupert é um mago que conhece o Caminho do Fogo. O Jogador de Rupert quer lançar uma Bola de Fogo, mas tem medo de acertar seus companheiros. O Jogador então declara que Rupert fará uma Bola de Fogo se não houver nenhum amigo seu perto do inquisidor inimigo. Se, no momento de fazer a ação, for percebido que ela não é uma boa idéia, Rupert não fará nada nessa rodada, mas pelo menos não irá ferir seus aliados.

2- Iniciativas

Todos os Jogadores (e o Mestre, para cada um dos NPCs envolvidos no combate) jogam 1d10 e somam com a Agilidade (lembre-se dos bônus ou penalidades em efeito). Esse é o valor da iniciativa de cada Personagem.

As ações anunciadas na Fase 1 são resolvidas na ordem decrescente dos valores de iniciativa (valores iguais são tratados como ações simultâneas).

3- Ataques ou ações

Todos os Personagens envolvidos fazem seus ataques, suas ações ou utilizam suas Magias, de acordo com a ordem de iniciativa. Detalhes sobre como fazer um ataque serão discutidos mais adiante, nesse capítulo.

4- Calcula-se os acertos e danos

Verificam-se todos os acertos e calculam-se os danos. Detalhes sobre danos e proteções serão discutidos mais adiante. Depois das quatro etapas, verifica-se quais são os Personagens sobreviventes da batalha que pretendem continuar em combate.

Ações

Uma rodada, ou um turno, compreende cerca de 10 segundos. Cada Jogador tem o direito de fazer uma ação por rodada, salvo em alguns casos (alguns Rituais permitem ao Jogador fazer mais de uma ação por rodada em períodos curtos). Existem dois tipos de ação: ação completa e ação mental. Na ação completa o personagem pode agir fisicamente e mentalmente, enquanto na ação mental só é possível agir mentalmente.

Uma ação pode ser:

- Abrir uma porta, alçapão ou janela.
- Fazer um ataque (ou mais, de acordo com as Perícias e manobras de combate que o Personagem possui).
- Beber uma poção ou elixir.
- Conversar com alguém.
- Fazer uma Magia espontânea.
- Fazer um Ritual ou parte dele (alguns Rituais demoram várias rodadas, ou até mesmo horas).
- Usar pontos de Fé para realizar um milagre.
- Prestar primeiros socorros a alguém ou em si mesmo.
- Fazer um Teste de Perícia.
- Levantar-se do chão e postar-se em posição de combate.
- Pegar um objeto caído e colocá-lo em posição de uso (uma arma ou escudo, por exemplo).
- Usar um objeto que esteja nas mãos.
- Montar ou desmontar de um cavalo.
- Mover-se até AGI metros, mantendo posição de defesa.
- Correr até CONx3 metros, abdicando de sua esquiva.
- Largar um objeto que está segurando com as mãos.
- Gritar uma ordem e ouvir a resposta.
- Ler um mapa, pergaminho ou algumas páginas de um livro, grimório ou tomo.

Movimento

No sistema Daemon o movimento é regido pelos Atributos físicos, mas dois deles são imediatamente essenciais para a realização do movimento: Força e Agilidade.

A Força é que permite o movimento dos músculos e a sustentação, sem ela o personagem simplesmente vai ao chão, mesmo que sua Agilidade esteja intacta. Dessa forma está completamente impossibilitado de se movimentar, pois lhe falta o controle dos músculos. Também a Destreza fica prejudicada se a Força for a zero, pois não pode

mover os músculos dos membros superiores também.

Enquanto a Força permite a possibilidade de movimento do Personagem, é a Agilidade que determina sua rapidez e precisão. A velocidade do movimento é determinada pela AGI, bem como o número de ações do personagem. Na grande maioria das vezes o Personagem só terá direito a uma ação por rodada, mas se a Agilidade for muito alta (acima de 20) ele poderá executar mais de uma ação completa por rodada.

Tipos de Movimento

Quanto à duração, existem dois tipos de movimento, aqueles que duram um número definido em rodadas ou aqueles que duram um tempo definido em segundos, minutos, horas, dias etc.

Para determinar a rapidez do movimento por rodadas usamos o valor de Movimento, dado pela AGI. Em geral este é o valor em metros por rodada para alguém andando (e não correndo, frise-se) sobre uma superfície sólida sem abdicar de sua posição de defesa. Este valor pode receber modificadores de acordo com o meio e a superfície em que o Personagem está se movendo. Se estiver se movendo em meios gasosos como o Ar, o valor de movimento dobra; em meios líquidos, ou seja, nadando, divide-se pela metade; e em um meio sólido não poderá mover-se, a não ser que use alguma magia ou poder para isso, quando nesse caso o movimento será considerado como se estivesse num meio líquido.

No caso de um movimento em segundos, minutos, horas etc, use a tabela de atributos e papel e lápis ou uma boa calculadora para determinar o tempo que durou a viagem ou a distância percorrida.

Iniciativa

A Iniciativa determina o quão rápida é a ação de um Personagem ou NPC. Trata-se de uma questão crucial, pois uma iniciativa ruim pode determinar o resultado de um combate. Nem sempre agir por último é ruim. Pode permitir ao Personagem uma melhor observação do que está acontecendo e modificar sua intenção inicial.

A seguir estão os modificadores de iniciativa. Trata-se de regras opcionais, mas sua utilização traz maior realismo ao jogo. Os modificadores são somados ou subtraídos não importando a ordem.

Ações Múltiplas

Se um Personagem possui múltiplas ações (por qualquer maldita razão que seja) e tiver uma iniciativa maior que o dobro da segunda maior iniciativa, permita a esse Personagem realizar sua

segunda ação antes que os demais realizem a primeira.

Caso sua iniciativa seja maior que o triplo da segunda maior iniciativa, permita também que a terceira ação aconteça antes das ações dos demais e assim por diante.

Hannibal King, um caçador de vampiros, está combatendo um vampiro Eretik na Rússia. Sua Agilidade é 13 e a do Chefe Orc é 15 (mas apenas o Mestre sabe disso). A velocidade do machado de Hannibal também não ajuda: -7, da espada curta é -4. Jogador e Mestre jogam 1d10 cada um. Melhor sorte teve o Jogador: Ele tirou 9 ficando com $13+9-7=15$ de iniciativa contra os $15+2-4=13$ do Eretik (tirou 2 em 1d10). Hannibal fará seu ataque antes.

Iniciativa Negativa

Se um Personagem, após ter os modificadores aplicados, ficar com iniciativa negativa, ele perde sua ação nessa rodada. Entende-se tal fato pela excessiva preparação do golpe por parte do Personagem, penalidades acumuladas de armaduras (armadura completa medieval), armas pesadas (uma espada montante) e outros.

Porém, na rodada seguinte, seu golpe está garantido, mesmo se ele tornar a ficar com a iniciativa negativa. Essa penalidade NÃO pode ser aplicada duas vezes consecutivas. Dessa forma, o Personagem terá uma ação a cada 2 rodadas. Talvez seja melhor pensar novamente nas armas e armaduras escolhidas.

Modificador de Arma

Para dar mais realidade ao jogo, podem ser aplicados modificadores no resultado da iniciativa. As armas brancas possuem modificadores negativos. Eles são negativos porque uma ação com arma demanda uma preparação para o golpe e freqüentemente exigem movimentos que duram algum tempo. As armas maiores possuem modificadores maiores.

Modificador de Arma Mágica

Armas mágicas possuem modificadores positivos. Para cada nível de encantamento, a arma terá uma bonificação extra na iniciativa. Ou seja, uma arma +2 dará um bônus de 2 na iniciativa.

É claro que esse bônus NÃO exclui o modificador negativo que a arma já apresenta.

Uma espada possui um modificador de -5 natural. Uma espada mágica +2 terá portanto um modificador de -3 apenas.

Modificador de Magia

Quando um Personagem realiza um efeito mágico, para cada Ponto de Focus utilizado, aplique

um modificador de -1. Isso se deve aos gestos, falas e fetiches que devem ser utilizados nos efeitos.

Rupert está conjurando uma grande Bola de Fogo. (Criar Fogo 5). Ele precisa colocar a mão dentro do bolso, pegar o salitre, arremessá-lo sobre a palma de suas mãos e recitar os versos corretos. A seguir, arremessa o salitre na direção desejada e esse incendeia-se, formando uma magnífica bola de fogo. Todos esses passos do Ritual terão um modificador de -5.

Alguns efeitos místicos e itens mágicos podem afetar a Iniciativa, positiva ou negativamente. Esses modificadores também devem ser considerados.

Valor de Ataque e Defesa

Cada tipo de arma possui dois valores a serem considerados: o valor de ataque e o valor de defesa. Ambos são tratados como Perícias tendo o Atributo DEX como valor inicial. Algumas armas não proporcionam valor de defesa e escudos não têm valor de ataque.

Quando chegar a vez do Personagem realizar o ataque (ver as Fases do Combate e Iniciativa acima), o Mestre deve verificar o valor de ataque da arma ou técnica de combate do Personagem ou NPC que fará o ataque.

Depois, é preciso saber o valor de defesa da arma utilizada pelo seu oponente. Caso o oponente esteja usando escudo, o valor de defesa será o valor da Perícia Escudo. Caso ele esteja apenas se desviando dos golpes, utilize o Atributo Agilidade (ou a Perícia Esquiva no caso dele ter esse treinamento) como valor de defesa.

Uma vez conhecidos os valores de ataque e defesa (note que eles não costumam mudar de uma rodada para outra), faça um Teste de Perícia usando o valor de ataque como fonte ativa e o valor de defesa como fonte passiva.

Luther está usando seu [machado 40/25] para acertar um Chefe Orc que usa [espada curta 30/50]. O valor de ataque de Luther é 40 e o valor de defesa do Chefe Orc é 30. Sua chance de acertar é $50\%+40\%-30\%=60\%$. Basta rolar 1d100.

O contra-ataque do Orc é mais perigoso: o valor de ataque dele é 30 e o valor de defesa de Luther é 25. As chances do Orc acertar são melhores: $50\%+30\%-25\%=55\%$.

Existem situações especiais de combate que podem proporcionar importantes modificadores nos valores de ataque e defesa. Elas são descritas detalhadamente neste capítulo. Note que algumas delas podem acontecer em conjunto. Quando acontecer, não se preocupe: simplesmente aplique todos os modificadores conjuntamente.

Lembre-se que, se um Jogador tirar nos dados um valor maior que o necessário para acertar, não significa que ele errou o golpe, mas apenas não causou dano no oponente. O oponente pode ter esquivado ou aparado o golpe. Cabe ao Mestre descrever a cena levando isso em conta.

Salvo em casos especiais, cada Personagem tem direito a um ataque e uma defesa por rodada.

Importante: Nunca, em caso algum, sob qualquer pretexto que seja, permita a um Personagem usar a Perícia Esquiva para escapar de flechas ou armas de distância.

Dano

Se um golpe atingir o oponente e ele não for capaz de se defender, o golpe causará dano.

Cada arma tem sua própria capacidade de causar dano e em sua descrição esse valor pode ser encontrado. O dano nunca é um valor fixo: é preciso rolar algum dado para saber qual foi o valor do dano. O valor deve ser descontado dos Pontos de Vida de quem receber o golpe.

Alguns Personagens são tão fortes que possuem a capacidade de causar mais dano do que os demais. Isso é chamado Bônus de Força e uma tabela com os bônus pode ser encontrada no capítulo Atributos. Se o Personagem possui bônus de Força, acrescente este valor ao dano da arma.

Luther está atacando um zumbi com seu machado. Luther possui FR 17, portanto, um bônus de +2. Ele acerta seu golpe, assim seu ataque causará ao zumbi 1d10+2 pontos de dano.

Acerto Crítico

O índice crítico de um Personagem é o valor da Perícia dividido por 4, arredondado para cima. Se o valor tirado no 1d100 for IGUAL ou MENOR do que o índice crítico, trata-se de um acerto crítico. Significa que o Personagem realizou uma obra prima no caso de uma perícia de Artes, construiu uma arma ou armadura perfeita se for uma perícia de Artífice, ou mesmo fez uma descoberta impressionante no seu campo científico.

No caso de uma perícia de combate de Ataque significa que o atacante atingiu algum ponto vital do oponente. Pode ter atingido um pulmão, a garganta, ou simplesmente ter acertado com mais força ou em um ponto fraco. Em termos de jogo, para o combate a consequência é que o dano é rolado duas vezes e somado. Note que bônus mágicos ou de Força NÃO são somados duas vezes!

Luther possui [machado 40/25]. Seu índice crítico é de 10%. Assim, caso em um ataque o Jogador consiga tirar menos do que 10, Luther causará 2d10+2 pontos de dano no zumbi.

Observação: Nestes casos, pode ser aplicado um dano especial como uma fratura ou o Personagem fica atordoado durante a rodada seguinte.

Penalidades

Quando se leva dano da forma que for, este acaba prejudicando os movimentos do Personagem, seja por causa da dor ou da inutilização dos membros deste. Independente do tipo de dano, sempre que o personagem ficar com determinada quantidade PVs abaixo do normal ele receberá penalidade segundo o quadro abaixo:

PVs	Todos os Testes	Agilidade/Destreza
5	-10%	-2
3	-20%	-5
1	Difícil	-8

Criatura com menos de 5 PVs não levam a penalidade referente a este nível de vitalidade, mas apenas os inferiores. No caso de criaturas com 3PVs acontece algo semelhante, e a mesma coisa para criaturas com 1 PV.

Índice de Proteção (IP)

O índice de proteção existe para representar algum tipo de proteção contra dano. Na Idade Média, existiam armas dos mais variados tipos. Não podemos esquecer dos feiticeiros e magos que lançavam seus encantamentos sobre os inimigos.

De uma maneira ou de outra, quando um golpe atinge uma pessoa, parte do dano pode ser absorvida por sua proteção. Do valor do dano, subtraia o valor do IP.

Existem vários tipos de IP. Caso nada seja dito, o IP serve APENAS para danos físicos de impacto e balística. Outros IPs incluem fogo, gases, eletricidade, ácidos, frio, pressão e entre outras. Uma Magia que confira IP 10 contra fogo será ineficaz contra gases e ácidos por exemplo.

O IP básico protege apenas contra golpes de armas. Assim, se um Personagem cair do alto de um prédio ou rolar escada abaixo com um colete à prova de balas, o dano será rigorosamente o mesmo. Em caso de dúvida, basta usar o bom senso e imaginar a situação real.

Dano por Impacto

Eventualmente, o IP de uma pessoa ou criatura é tão elevado (ou o Jogador que rola o dano é tão azarado), que o IP acaba por absorver todo o dano. Para esses casos específicos existe o dano de impacto.

Qualquer golpe que atingir o inimigo faz, no mínimo, um ponto de dano (somado a um eventual bônus de FR) devido ao impacto certo que o golpe provocou.

A analogia é a seguinte: imagine um soldado com uma armadura completa de combate recebendo uma martelada de um gigante. Não importa se a armadura possui IP 8, o golpe certamente irá doer!

Situações de Combate

Entendeu tudo até agora? Ótimo...

Mas a regras só falaram até agora de um combate simples, um contra um, mortal, sem armas de distância ou outros complicadores. No entanto, o Sistema Daemon resolve facilmente esses casos especiais, podendo-se, inclusive, associar mais de um deles sem nenhuma dificuldade.

Combate Desarmado

Também conhecido como Briga ou pancadaria. É, historicamente, o método mais utilizado de ser resolver disputas quando a razão não faz mais parte do cenário.

O homem já inventou milhares de tipos de armas ao longo dos milênios, mas em geral, as disputas são resolvidas sem elas. Isso acontece porque as partes não imaginavam que iriam se encontrar, ou porque a desavença aconteceu repentinamente, dentro de um ambiente onde armas são proibidas.

Todos os Personagens possuem a Perícia Briga com valor inicial igual à Destreza tanto no ataque quanto na defesa. Trata-se de uma Perícia como qualquer outra e pode ter seus valores aumentados com pontos de Perícia. Lembre-se que o valor de ataque e o de defesa são aumentados separadamente. O dano causado por um golpe de combate desarmado é 1d3, somando-se o bônus de Força.

Múltiplos Oponentes

Ocorrem casos em que um Personagem está enfrentando dois ou mais inimigos. Quando isso acontece, ele terá problemas em utilizar sua defesa. Nesses casos, é permitido ao Personagem numericamente inferiorizado:

-Dividir seu valor de defesa em quantas partes desejar. Se, por exemplo, ele possui 60% de defesa

com espada curta, ele poderá realizar duas defesas com 30% cada.

-Decidir quais golpes ele tentará defender. Isso deve ser decidido e anunciado ANTES dos atacantes realizarem seus respectivos ataques.

Múltiplos Ataques

Existem alguns casos que permitem ao Personagem realizar mais de um ataque. Existem itens mágicos, poções, Magias e poderes que trazem essa preciosa vantagem em combate. O caso mais mundano é o de Personagens com a Manobra de Combate Luta com Duas Armas.

Quando isso ocorrer em combate, não há nenhuma complicação. Verifique a iniciativa de cada Personagem e permita-lhes uma ação, de acordo com a iniciativa. Depois que cada Personagem realizou sua primeira ação, verifique se algum deles ainda tem direito a ações. Permita as ações extras sempre por ordem de iniciativa. Tome cuidado apenas com a Regra da Velocidade.

Ataques a Distância

Algumas armas são consideradas armas de longa distância. Armas de longa distância apresentam a vantagem de atacar o oponente de longe, evitando o contato corpo a corpo.

Porém, em termos de jogo, há duas desvantagens. A primeira delas é a impossibilidade de gastar pontos em defesa, que será SEMPRE igual a zero. A segunda desvantagem é o custo em Dobro dos pontos. Cada dois pontos de Perícia gastos valem apenas o adicional de 1% no valor de ataque.

Cada arma tem seus valores de alcance. São sempre dois valores: alcance normal e alcance máximo. O alcance normal indica até onde a arma é efetiva. Para acertar um oponente que estiver além do alcance normal mas dentro do alcance máximo o Personagem realiza um Ataque com metade do valor de Ataque. Além dessa distância a munição passará longe do oponente.

Ataques Fora de Alcance

São Ataques que sempre erram o alvo. No caso de flechas, elas caem no chão antes de chegar ao alvo. No caso de balas, elas passam pelo inimigo, mas a distância é tão grande que não há precisão suficiente no Ataque para acertar o alvo.

Há um fator importante nisso. O fato de um Ataque estar fora de alcance não significa que o inimigo saiba disso. Pode ser uma atitude interessante atirar em inimigos fora de alcance para obrigá-los a procurar cobertura, na medida em que, por mais que os tiros não tenham precisão, o som do tiroteio é inconfundível. Isto pode ganhar tempo para outras ações.

O chamado fogo de cobertura pode ser usado para forçar o inimigo a procurar abrigo ou mantê-los abaixados tempo suficiente para um colega percorrer determinada distância. Ocasionalmente, podem ocorrer balas perdidas, que atingem pessoas aleatórias, mas isto fica a cargo do Mestre.

Lucas está dando cobertura para Aryttyane. Ela está a 70 metros de distância, sob fogo cerrado do inimigo. Lucas sabe que sua arma não acertará os inimigos, pois sua arma só é efetiva até 50m. Lucas atira mesmo assim. O plano funciona: os inimigos se assustam com os tiros e se abaixam, dando tempo para Aryttyane se esconder.

Rajada

Algumas armas de fogo automáticas permitem o uso de rajadas curtas ou longas. Porém é importante frisar que existem dois tipos de rajada: frontal ou em arco. A rajada frontal é realizada quando o Personagem dispara todos os tiros contra o mesmo oponente. O excesso de tiros torna a arma mais difícil de segurar, o que dificulta o acerto, mas, se acertar, o dano é violentamente maior. A rajada em arco é realizada quando o Personagem faz um movimento em círculo enquanto dispara contra um grupo. As chances de acertar pelo menos um oponente são maiores, mas o dano será pequeno pois apenas uma ou outra bala acertará.

Quando for realizada uma rajada, há uma regra simplificadora. Considere como valor de ataque apenas a dezena da Perícia com Armas. No lugar de 1d100, jogue 1d10. As chances de acerto são um pouco menores do que jogar normalmente. Considere a redução como sendo a penalidade por uso de rajada. Isto lhe permite agilizar o jogo. Para uma rajada frontal, jogue todos os tiros que tem direito de uma vez (usando a regra de 1d10 para rajadas). Verifique quantos acertaram e proceda o cálculo do dano. Para uma rajada em arco, jogue todos os tiros que o Personagem tem direito de uma vez. Verifique os acertos e quantos são os possíveis alvos (tanto os amigos quanto os inimigos). Sorteie cada tiro certo entre os possíveis alvos (note que mesmo os amigos PODEM ser acertados). Proceda o cálculo do dano.

No desembarque das tropas americanas na Normandia, quando os barcos-transporte abriram as portas, os soldados nazistas dispararam suas MG3 contra as tropas.

Hans dispara uma rajada de 10 tiros. Ele possui [Metralhadoras 33]. Como estava mirando, faz um Teste Fácil e joga 10 Ataques (1,1,3,3,4,5,7,7,7,9). Ele acerta 6 tiros, sendo 2 críticos. Cada navio carrega 20 homens, mas apenas 4 são considerados alvos. O Mestre decide que os dois primeiros levam 2 tiros cada, e os dois próximos 1 tiro.

Explosões

Explosões possuem uma característica técnica chamada pulso, além, é claro do dano. O pulso possui dois valores, separados por uma barra. O primeiro é o raio de efeito e o segundo é redutor, ambos em metros. O dano aparece sempre no formato Nd6, onde N é um número inteiro. O dano apresentado é o dano que a explosão provoca dentro do raio de efeito, em metros. A partir do raio de efeito, para cada X metros reduza em um dado o dano da explosão naquela área, onde X é o redutor da explosão. Um personagem possui sua Agi em metros para conseguir correr em uma única rodada. Caso passe num teste de AGI e o campo de explosão for menor que a AGI em metros do personagem, ele consegue correr para fora do campo de explosão.

Um granada de dano 4d6, pulso 2/1 foi jogada contra o Personagem. O arremesso não foi preciso e o Personagem estava a 4 metros da granada. Quem estava a até dois metros do ponto de impacto sofre 4d6, quem estava entre 2 e 3 metros sofre apenas 3d6, enquanto o Personagem sofre 2d6.

Desarme

O Desarme é um golpe localizado. O atacante declara que está atacando o oponente com o intuito de lhe tirar a arma. Se o golpe for um acerto, o atacante não causa dano ao defensor, mas este perde sua arma, que é arremessada fora do alcance das mãos dos lutadores. Se o defensor estiver usando duas armas, é preciso desarmar uma arma de cada vez. Se o número tirado no 1d100 for um acerto crítico de desarme, o atacante não apenas desarma o defensor, mas o faz de modo humilhante. Isso quer dizer jogar a arma do inimigo longe, em cima de uma mesa, ou até mesmo pegar a arma do defensor no ar. Um desarme humilhante deve ter efeitos práticos em jogo, sempre decididos pelo Mestre.

Mark está possuído por um espírito e ataca seu amigo Eris com uma faca. Eris não quer machucar seu companheiro descontrolado então decide tirar a faca de Mark. Eris tem Briga 45/40, precisando de 23 em 1d100 para derrubar a faca de Mark no chão.

Ataque Total

Também conhecido como Carga. O Personagem esquece todas as recomendações sobre prudência e ataca seu inimigo. Ele realiza um único ataque e não tem direito a defesa. Seu valor de ataque aumenta em 10% e o dano em +2. Além disso o dano de impacto passa a ser 3.

Defesa Total

Se o Personagem decidir que não pretende atacar o oponente e irá somente se defender, ele pode realizar uma Defesa em lugar de cada Ataque a que tiver direito. Desta forma, poderá se defender DUAS vezes em uma rodada (normalmente) ou mais, caso possa realizar múltiplos Ataques.

Marcy fica descontrolada ao ver sua amiga Sandra levar um soco. Ela ataca o motoqueiro com toda fúria, em Carga. Marcy tem Briga 30/ 30, precisando de 40 em 1d100 para acertar. Se isso ocorrer, fará 1d3+2 pontos de dano no motoqueiro, com mínimo de 3, já que a roupa do motoqueiro confere IP 2.

O motoqueiro atacado por Marcy não quer brigar com ela também. Ele recua com os braços protegendo o rosto e desiste de atacar. Sandra e Marcy fazem um ataque cada uma e o motoqueiro poderá usar sua defesa em ambos os ataques.

Ataque Surpresa

Existem casos nos quais um (ou mais) Personagem pre-para uma emboscada. A idéia básica é surpreender o inimigo, fazendo um Ataque sem que ele possa se defender. As situações mais comuns são em estradas que cortam matas densas ou em subúrbios de cidades, em becos e outros locais escuros. Para que se configure o Ataque Surpresa, é necessário que a vítima não saiba que está sendo espreitada e nem tenha motivos para suspeitar. O ataque surpresa é realizado como um ataque Fácil e o lado surpreso não tem direito a defesa.

Ataque pelas Costas

Existem dois tipos de Ataque pelas Costas. A diferença é se a vítima está ou não ciente do ataque. Se estiver, aplique uma penalidade de metade na defesa, devido à dificuldade de ver o oponente. Se a vítima não pode ver o oponente, considere um ataque surpresa. Quando alguém faz este ataque, considere o ataque um Teste Fácil se a vítima estiver distraída ou prestando atenção a outras coisas.

Victor surpreende Ronald atacando-o pelas costas. Ronald, que luta com [espada 30/30] ficará com valor de defesa 15 nessa rodada.

Ataque Localizado

Um personagem pode desejar acertar um ponto específico do corpo humano. Para acertar um golpe/tiro específico, testa-se a perícia adequada - 30% para tronco, -50% para braço, -30% para pernas, -50% para órgãos vitais, -60% para cabeça. Se um Personagem sofrer dano equivalente a mais que metade de seus Pontos de Vida em uma única parte do corpo, o Jogador deverá fazer um Teste de CON.

Se ele passar no Teste, o membro ficará temporariamente debilitado, incapaz de ser utilizado. Falha no Teste pode significar perda permanente do membro.

Mira

Um Personagem pode perder uma rodada inteira mirando um inimigo e, com isso, receber bonificações.

As condições são as seguintes:

-O atacante não pode estar envolvido em combate próximo. Se estiver acontecendo uma batalha, recomenda-se que ele se afaste pelo menos 10 metros.

-Durante a rodada em que está mirando e na roda em que vai atacar, o Personagem não pode sofrer nenhum tipo de ameaça ou distração (na rodada do ataque, ele não poder ser atacado por ninguém com Iniciativa maior que a dele. Se a Iniciativa for menor, um eventual ataque não atrapalha o ataque que aconteceu antes).

-O defensor também não pode estar envolvido em combate próximo na rodada em que está sendo feita a mira.

Se estas condições forem satisfeitas, o atacante faz um teste Fácil para o Ataque mirado. Esta técnica é utilizada por *snipers* em seus tiros com rifles.

Após mirar o alvo por uma rodada inteira, chega a hora de Eder atirar. Como ele não foi atrapalhado nem ameaçado durante a mira, pode fazer uso das vantagens de sua ação. Eder tem [rifle 35%], podendo agora fazer um ataque com 70% de chance de acertar.

Luta às Cegas

Por algum motivo qualquer, o Personagem pode estar sem condições de enxergar. Pode estar escuro ou ele pode estar sob efeito de um veneno ou de uma Magia. O escuro pode ser tanto para um Personagem como para todos. Esta situação se aplica para cada Personagem impedido de ver. Se o Personagem possui a manobra de combate Luta às Cegas (ver Perícias), ele continua lutando normalmente enquanto seus outros sentidos estiverem funcionando. Se o Personagem não possui a Manobra de Combate Luta às Cegas, aplique uma penalidade metade tanto nos valores de ataque quanto nos de defesa.

Robert e Ozaki lutavam quando a luz subitamente é apagada. Robert, que tem a manobra luta às cegas, continua a usar [briga 40/40], mas Ozaki enfrentará dificuldades: sua [briga 35/50] fica agora reduzida a apenas [briga 18/25]. Ozaki está em sérias dificuldades.

Fintar

Finta é fingir um golpe para depois desferir outro mais traiçoeiro. O personagem faz um Teste de Atuação contra a Defesa do adversário; caso seja bem-sucedido, o oponente abre a defesa e o personagem recebe um bônus de +10% em ataque e +1 em dano no golpe desferido contra esse oponente nesta rodada.

Posição Desvantajosa

Acontece com alguma frequência de um dos combatentes estar em posição desvantajosa no combate. Ele pode estar sentado em uma mesa quando é surpreendido pelo inimigo ou pode ter caído no chão. Existem uma infinidade de situações que podem ser consideradas desvantajosas.

Nestes casos, o Mestre deve aplicar uma penalidade tanto no valor de Ataque quanto no valor de Defesa. O modificador METADE (reduz os valores à metade) costuma funcionar bem. O modificador deve perdurar enquanto o Personagem estiver em situação desvantajosa, mas deve ficar claro ao Jogador o porquê da penalidade.

Phil está no meio de um pátio sendo alvejado por 3 atiradores no telhado de uma casa. Phil atira de volta enquanto corre buscando abrigo, mas está em posição desvantajosa. Seu [revolver 25%] fica penalizado em Metade: apenas 13% de chance de acertar.

Mão Oposta

Eventualmente, um Personagem pode estar usando uma arma com a mão oposta a que está acostumado ou treinado (mão esquerda para destros ou mão direita para canhotos).

Se o Personagem possui a manobra de combate Ataque com Duas Armas (ver Perícias), a penalidade deve ser subtrair o valor de DEX da Perícia com arma. Se o Personagem não possui a manobra de combate Ataque com Duas Armas, além de subtrair o valor de DEX, divida o resultado por 2 (arredondando para cima).

O Aprimoramento Ambidestria neutraliza quaisquer penalidades por Mão Oposta.

Eddie levou um tiro na mão direita, deixando-a paralisada, e precisa agora usar sua pistola na esquerda. Eddie tem Destreza e [pistola 35]. Assim, Eddie terá de usar apenas $(35-15)/2 = 10\%$. Se Eddie fosse ambidestro (conforme o Aprimoramento), poderia usar sua Destreza melhorando sua Perícia para [pistola 25%].

Combate Não-Mortal

Dois Personagens podem estar brigando e não lutando. São os casos clássicos de Personagens da Campanha que se desentenderam por algum problema da Aventura e acabam perdendo a

paciência um com o outro. As lutas de Artes Marciais também se encaixam nesta categoria. Nenhum dos Personagens pretende matar o outro: vencer é suficiente.

Note que esse caso é mais frequente do que se imagina originalmente. As pessoas comuns, quando brigam, estão nesse tipo de situação na maior parte das vezes.

Trate todas as regras normalmente, à exceção do dano. Considere que apenas um terço do dano é real e o resto é temporário. Se um Personagem chegar a zero ou menos Pontos de Vida (somando o dano real e o temporário), ele desmaia. Irá acordar dentro de 1d6 horas totalmente recuperado do dano temporário, mas ainda com o dano real.

Mark ainda está fora de si mesmo depois de ter sido desarmado por Eris. Não desejando machucar seriamente o amigo, Eris o ataca em combate não mortal. Após algumas rodadas, Eris faz um total de 16 pontos de dano em Mark. Como Mark tem 15 PV, ele desmaia. Três horas depois Mark acorda com 10 PV (sofreu apenas 5 pontos de dano).

Ambiente Adverso

Se combate estiver sendo realizado no meio de um incêndio ou outras circunstâncias anormais, trate as cada uma separadamente do combate. Isto simplificará a resolução das situações.

Michael está atirando em um bandido. O inimigo está escondido atrás de uma pilha de caixas, mas Micheal consegue vê-lo parcialmente. O Mestre decide que sua [pistola 40%] sofrerá penalidade de 10% ficando [pistola 30%]. Outra penalidade possível é Metade, que divide o valor por 2, mas o Mestre entendeu que seria um valor injusto.

Regras Específicas

Atordoamento

Se um personagem levar um dano por impacto na cabeça ou centro nervoso, seja por um porrete, pedra ou pá por exemplo, se o dano for maior que sua CON, deverá realizar um teste de Resistência para não ficar atordoado, ficando sem uma de suas ações na próxima rodada. Caso leve um dano duas vezes maior que a sua CON deve ter sucesso em um teste de Resistência ou desmaiará por algum tempo.

Observação: O dano de atordoamento dado em vários golpes pode ser considerado como um só se o intervalo entre os golpes não exceder uma rodada.

Sangramento

Ao levar um dano que provoque uma hemorragia, seja interna ou externa, além do dano levado, a personagem começa a perder sangue e portanto Pontos de Vida. Nesse caso, até que a hemorragia seja estancada, para cada dado de dano que o personagem levou perderá 1 PV por rodada durante algumas rodadas, tempo determinado pelo Mestre.

Paralisia

Um Personagem pode estar paralisado devido a um efeito mágico, um veneno ou qualquer motivo que seja. O Personagem pode estar ciente dos fatos a sua volta, mas não pode, de modo algum, mover-se ou defender-se de nada. Caso um outro Personagem decida matá-lo, ele não tem como se defender.

Sufocar

Um Personagem é capaz de ficar CON/2 rodadas sem respirar. Isso se aplica se ele estiver sob efeito de gases, embaixo d'água ou em um ambiente com pouco ar. Passado esse tempo, se ele estiver em uma sala com gases, ele IRÁ respirar o gás, mesmo sabendo que pode ser mortal. Se estiver embaixo d'água, sofrerá 1d6 pontos de dano por rodada. Se estiver num local com pouco ar desmaiará e passará a levar 1d6 pontos de dano por rodada. No caso do vácuo o dano é de 3d6 por rodada.

Clint esconde-se em um lago para fugir da polícia. Clint tem CON 14, podendo ficar apenas 7 rodadas submerso. Ao levantar, Clint descobre que o ar está impregnado com gás lacrimogêneo, mas nada pode fazer...

Quedas

Existem duas maneiras de um Personagem sofrer uma queda: intencional ou acidental. Em casos de queda acidental, o Personagem não espera sofrer a queda e seus músculos não estavam preparados para absorver o impacto. O dano é 1d6 a cada por metro de queda, com direito a Teste de AGI para reduzir o dano à metade. Já um pulo permite ao Personagem amortecer a altura com um bom movimento de pernas. Se passar no Teste de AGI, reduz o dano em 1d6 para cada dado de comparação do Personagem. Lembre-se que humanos têm 3 dados de comparação, enquanto anjos e demônios podem ter 4 ou mais dados de comparação.

Sam saltou de um prédio para fugir de um incêndio. Ele cai 8 metros, mas sofre apenas 1d6 pontos de dano. Se tivesse caído, sofreria 8d6 com direito a um Teste de AGI para reduzir o dano à metade.

Venenos

Existem uma infinidade de venenos conhecidos. Eles podem ser paralisantes, debilitantes, soníferos ou mortais. Eles podem ser ingeridos, inalados, injetados ou apenas tocados para serem efetivos. Independentemente de qual efeito e método de aplicação, os venenos SEMPRE dão direito a um Teste de Resistência para evitar o pior. Exemplos de venenos podem ser encontrados no GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS.

Dano Localizado

Se um Personagem sofrer dano equivalente a mais que metade de seus Pontos de Vida em uma única parte do corpo, o Jogador deverá fazer um Teste de CON. Se ele passar no Teste, o membro ficará temporariamente debilitado, incapaz de ser utilizado. Falha no Teste pode significar perda permanente do membro.

Em uma queda, Sam sofreu 10 pontos de dano nas pernas. Sam faz dois testes de CON e falha em um: ele quebrou uma perna.

Morte Inevitável

Existem situações onde a morte é inevitável. Uma queda de um prédio alto, ou uma flecha certa no meio da cabeça, ou uma facada no coração... Se tivermos situações extremas como essas, não é recomendado obrigar os Jogadores a rolar dados dezenas de vezes se o Personagem vai mesmo morrer. Lembre-se, porém, que esse tipo de situação é frustrante. Desaconselhamos que tal situação aconteça ao Personagem de um Jogador.

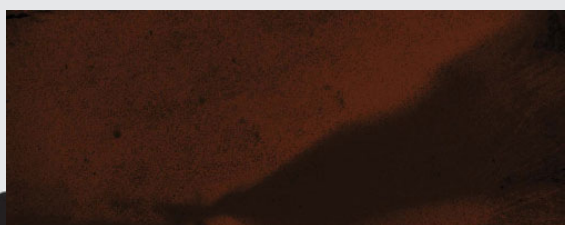
Cura

Um Personagem recupera um PV por dia completo de descanso e Seu nível de Pontos Heróicos em PH. Lembre-se que o Personagem também pode sofrer danos especiais como torções, ruptura de ligamentos ou fraturas de ossos. Nesses casos, considere um tempo maior em semanas ou até meses para uma recuperação completa.

Alguns Rituais permitem a um Personagem recuperar-se mais rapidamente. Nesse caso, mais de um PV pode ser recuperado por dia, de acordo com o Ritual utilizado.

Morrendo

Apesar de todos os esforços, seu Personagem pode morrer quando os Pontos de Vida dele chegam a -5. Qualquer Personagem que tenha seus Pontos de Vida zerados cai imediatamente desmaiado, perdendo 1 PV por rodada devido ao ferimento, até chegar em -5 e, se ninguém fizer nada por ele, será a morte certa!



Experiência

Em um RPG de horror, sobreviver a uma Aventura muitas vezes já é um prêmio em si, mas para recompensar os Personagens que resistiram bravamente aos anjos, templários, Inquisição e outros demônios e que conseguiram resolver uma Aventura (ou parte dela, ou saírem vivos, pelo menos), existe um sistema que permite aos Personagens aumentarem seus poderes durante suas Aventuras.

Esse sistema é chamado de Experiência. Personagens que sobrevivem a muitas Aventuras, encontram muitas criaturas desconhecidas ou enfrentam muitos perigos tornam-se mais experientes com o tempo, adquirem mais poderes e melhoram suas habilidades naturais.

Sempre que uma Aventura ou conjunto de Aventuras terminar, o Mestre deve avaliar a participação de cada Personagem e decidir quais estão aptos a aumentarem seus níveis de conhecimento (geralmente a cada três ou quatro Aventuras bem sucedidas ou ao final de uma pequena Campanha).

O Sistema Daemon é um ótimo sistema, principalmente por possuir regras simples e ao mesmo tempo ser bem realista. Mas de certa forma deixa a desejar em alguns pontos que apenas os fãs percebem, e entre estes aspectos está o sistema de Experiência. Existem duas formas de um personagem evoluem no SD: por nível ou idade avançada. O nível é voltado para personagens mortais, onde a cada nível o PJ ganha quantias fixas de pontos de atributo, perícia, pontos de vida, magia, focus (se for mago) etc. Já a idade avançada é usada por personagens que são imortais ou com vida longa, pois para alguém que pode viver séculos ou milênios o limite imposto pelos níveis seria incoerente. Na idade avançada a cada dez anos de vida o PJ ganha quantidades fixas de pontos de atributo, perícia, pontos de vida, magia, focus (se for mago) etc. Apesar de ter funcionado bem desde sua criação, verificam-se dois problemas no sistema de experiência.

Primeiro ambos os modos de evolução (níveis e idade) representam uma evolução um tanto irreal do personagem, pois quando este passa de nível ou se passam dez anos na campanha, todas as características são elevadas de uma única vez. Seus atributos, perícias, pontos de vida etc, tudo é aumentado ao mesmo tempo, o que não é muito real. Seria melhor se o jogador pudesse escolher o que quer evoluir no PJ, podendo por exemplo, evoluir apenas força e pontos de vida, ou evoluir apenas seus caminhos de magia. É claro que o personagem pode ficar muito forte em apenas uns poucos aspectos, mas

isso não é um problema. Como os personagens não competem com os personagens do mestre, mas com os outros personagens jogadores, isso vai acirrar uma competição para quem fica mais poderoso, podendo criar situações interessantes, como tornar personagens de um mesmo grupo adversários.

O segundo problema é que seria melhor um único sistema de experiência para todos os tipos de personagens jogadores.

Por isso, depois de discutir com os colegas do fórum, decidi criar um sistema de experiência que fosse universal para qualquer tipo de personagem, seja mortal ou imortal, que é um sistema de experiência por pontos. Nele o personagem recebe pontos de experiência a cada sessão de jogo para gastar na compra de atributos, habilidades e poderes. Isso trás vantagens para mestres e jogadores. Para os jogadores porque permite que suas personagens evoluam escolhendo em tempo real que aspectos de seu PJ desejam desenvolver, resultando que cada personagem do grupo vai evoluir de maneira completamente distinta dos outros. Para mestres porque não perenizarão mais se prender aos níveis para criar os PNJs, tanto mortais quanto imortais.

Concedendo pontos de experiência

Ao final de cada **aventura** ou **sessão** de jogo (o Mestre decide) o narrador deverá avaliar o desempenho dos jogadores durante a sessão. Diferente do SD convencional, aqui o narrador não usará quesitos fixos para dar nota e depois somá-los para obter a pontuação final. É interessante que o narrador defina que critérios acha importantes ao analisar o desempenho dos jogadores. Se você está sem idéias, considere os seguintes aspectos:

- 1- O jogador interpretou bem sua personagem?
- 2- O jogador soube usar bem as habilidades de sua personagem?
- 3- Os objetivos da aventura foram atingidos?
- 4- Os objetivos do jogador foram atingidos?
- 5- O jogador/personagem aprendeu alguma coisa sobre o jogo?

Sejam quais forem os aspectos escolhidos, o narrador deve conceder uma nota de 0 a 2 para cada aspecto acima e somar, resultando na nota global do jogador na sessão. Uma nota 0 significa que o jogador não foi bem, uma nota 1 significa uma participação mediana e dois significa uma excelente. Da mesma

forma que no SD convencional evite notas muito altas ou muito baixas, ficando com notas entre 3 e 7.

Formas de Evolução

No Sistema Daemon 3.0 existem duas formas de evolução: por nível e idade avançada. A evolução por nível é a **forma principal**, enquanto que a evolução por idade é simplesmente a **evolução por interlúdio**, ou seja, o Personagem evolui por idade unicamente quando o Narrador precisa criar lapsos de tempo.

Nível vs. Poder

Criaturas sobrenaturais como demônios, anjos e vampiros também evoluem por nível. Porém, diferente de suas contrapartes humanas, eles podem exceder o limite de 15º nível, aplicável apenas à personagens mortais. O nível máximo que um Personagem humano pode chegar é o 15º nível. Esses níveis **NÃO** estão relacionados com os graus dentro

das Ordens de Magia (pelo menos não com a maioria). Níveis acima do 15º são possíveis apenas através de pactos com demônios.

Criaturas imortais como demônios, anjos e vampiros podem exceder o limite do 15º nível. Para a criação de um personagem imortal inicial, o Narrador deve ter em mente que quanto mais velho ele for, mais níveis ele terá. A proporção é de 10 anos para cada nível.

O avanço de nível pode ser feito pelo método místico ou pelo método mundano. Em ambos os casos, o Personagem ganha 1 PV por nível e 1 ponto de Aprimoramento a cada três níveis. O método místico é utilizado **APENAS** por magos (adiciona 10 pontos de Perícia, 1 ponto de Focus e 1 ponto de Magia), enquanto o método mundano é usado apenas para Personagens que não utilizam Magia (adiciona 25 pontos de Perícia). Para personagens imortais, a regra de evolução mística é **proibida**. Eles necessitam comprar o poder sobrenatural *Bruxaria*.

Tabela de Avanço de Nível

Exp.	Nível	PVs	Atributos	Pontos de Aprimoramento	Pontos de Perícia	Pontos de Magia	Pontos de Focus
-	0	inicial*	100	inicial*	inicial*	-	-
0	1	+1	101	inicial*	inicial*	inicial*	inicial*
5	2	+2	102	+1	+25	+1	+1
15	3	+3	103	+1	+50	+2	+2
30	4	+4	104	+1	+75	+3	+3
50	5	+5	105	+2	+100	+4	+4
80	6	+6	106	+2	+125	+5	+5
120	7	+7	107	+2	+150	+6	+6
180	8	+8	108	+3	+175	+7	+7
250	9	+9	109	+3	+200	+8	+8
400	10	+10	110	+3	+225	+9	+9
550	11	+11	111	+4	+250	+10	+10
800	12	+12	112	+4	+275	+11	+11
1.100	13	+13	113	+4	+300	+12	+12
1.600	14	+14	114	+5	+325	+13	+13
2.200	15	+15	115	+5	+350	+14	+14

* Os PVs, Atributos, Pontos de Aprimoramento, Pontos de Perícia, Pontos de Magia e Pontos de Focus estão **ACUMULADOS** (ao chegar ao 7º nível, o Personagem ganha apenas 1 Pontos de Vida e não outros 6!!!).

Evolução por Interlúdio

Alguns personagens não envelhecem, logo, adquirem vastas experiências. A regra de Evolução por Interlúdio é apenas e unicamente para lapsos grandes de tempo, onde os personagens mudarão de uma época para outra em lapsos de tempo de mais de 10 anos. A regra de Evolução por Interlúdio aplica-se apenas à vampiros, demônios, anjos, e seres que não envelhecem em geral. O personagem imortal ignora as estatísticas da tabela acima e aplica um bônus de +1 ponto de Poder Sobrenatural, +1 ponto de Atributo e +10% em Perícias à cada 10 anos do interlúdio do jogo. Adicionalmente, à cada 20 anos de

interlúdio, o personagem ganha +1 ponto de Aprimoramento.

O que eu ganho com isto?

A seguir, explicamos o que cada Personagem recebe quando passa de nível ou quando envelhece.

Pontos de Atributos

O Personagem adquire 1 ponto extra para colocar em qualquer um dos Atributos. Os valores de Atributos podem atingir valores maiores do que 18 deste modo, mas o Jogador **NÃO** pode aumentar um Atributo duas vezes consecutivas.

Pontos de Atributos alocados dessa maneira aumentam tanto na Forma Humana quanto na Forma Demoníaca. Bônus decorrentes de poderes demoníacos não são influenciados.

Josh decidiu aumentar a Agilidade de seu Personagem para 19. Assim, quando seu Personagem passar novamente de nível, ele não poderá usar o ponto extra de Atributos para elevar a Agilidade de novo.

Pontos de Perícia

Os pontos de Perícia podem ser distribuídos em qualquer Perícia, mas pontos que não forem alocados serão perdidos. O Jogador pode colocar um mínimo de 5 pontos e um máximo de 10 pontos por Perícia escolhida. Caso seja uma Perícia nova (que ele ainda não tenha na ficha), deve gastar um mínimo de 10 pontos para comprá-la.

Pontos de Magia e pontos de Focus

Caso o Personagem seja um Mago, esse aumento em seus pontos de Focus e Magia indicam seu desenvolvimento em relação às artes arcanas e cabalísticas.

Existe apenas um problema com os pontos extras de Focus: para aumentar um Caminho de Magia, o Mago aspirante deve encontrar um professor que se disponha a ensiná-lo e que possua conhecimentos no mínimo iguais aos que o Mago deseja aprender (para aprender Fogo 3, um Mago deve encontrar um professor que possua conhecimentos no Caminho do Fogo até o terceiro círculo). Como o máximo de Focus que pode ser gasto em um Caminho é 4, caso o Mago deseje aumentar seus poderes em relação ao Controle do Fogo (ou outro Caminho), ele deve procurar um mentor que possua Fogo 4 e a Forma de Magia que deseja aprender.

E quanto maior o poder, mais raros e difíceis de ser encontrados são os professores, e maiores os favores e o preço a ser pago para esses mentores.

Aprimoramentos

Recomenda-se que os Jogadores anunciem antes qual Aprimoramento novo escolheram e que o desenvolvam durante as Aventuras. Dessa forma,

não será apenas um “prêmio”, mas um importante elemento narrativo para o desenvolvimento da Campanha.

Outros prêmios

Além dessas mudanças, que são reflexos do desenvolvimento do Jogador, os Personagens podem encontrar outras formas de melhorias no seu status, como por exemplo:

Tesouros

Um nome pomposo para dinheiro. Personagens podem conseguir muito dinheiro como pagamento de uma missão, roubo de uma Sociedade Secreta, como criminosos ou com investimentos que tenham feito durante a Aventura.

Títulos místicos

A Ordem que os investigadores estão ajudando ou prestando favores pode conceder-lhes algum título ou condecoração; ou pode ser um favor que os investigadores podem cobrar no futuro. Lembre-se que praticamente tudo gira em torno de favores no mundo dos Magos.

Pactos com um Demônio ou Anjo

Os Personagens podem ter conseguido estabelecer contato com algum ente extraplanar e resolvido algum problema para ele. Podem conseguir um favor ou simplesmente que a entidade não os destrua. Em troca de algum serviço, um Demônio pode propor um pacto ou um novo negócio.

Conhecimento

O mundo de cada Mestre é diferente.

Este RPG somente fornece o esqueleto do mundo de uma forma bastante simples. Mesmo os livros de suplementos não conterão toda a verdade.

Cabe ao Mestre adicionar seitas, criaturas, pessoas e fatos que tornam cada mundo único e diferente dos outros. Os Personagens podem descobrir fatos obscuros sobre a cidade onde estejam jogando, sobre a seita que investigam, sobre os Anjos e Demônios ou a verdade por trás das lendas.

Poderes

Abaixo segue-se uma lista geral de poderes aplicáveis à qualquer raça de criaturas sobrenaturais noturnas, existindo também algumas listas específicas para algumas raças (Vampíricas, Demoníacas, Angelicais, Licantrópicas). Poderes de Nível 0 são características inerentes à criatura especificada, podendo ser mesmo apenas fraquezas ou características de sua condição.

Criaturas Sobrenaturais NÃO ganham poderes com o passar do tempo, apenas por evolução de níveis. A pontuação de pontos de poderes por criatura sobrenatural segue a seguinte fórmula: $(\text{Idade da Criatura}/10)+5$. De todos os pontos, ao menos metade deve ser gasto em *Aumento de Atributos*. A criatura sobrenatural ganha um novo ponto de poder à cada nível de personagem.

Aumento de Atributos

Este poder possui uma versão para cada atributo. Cada ponto gasto num atributo específico aumenta este em +3 pontos.

Regeneração

Nível 1: Regenera 1PV/12h.

Nível 2: Regenera 1PV/6h.

Nível 3: Regenera 1PV/3h.

Nível 4: Regenera 1PV/1h.

Nível 5: Regenera 1PV/30min.

Nível 6: Regenera 1PV/15min.

Velocidade

Este poder é a velocidade sobrenatural dos seres sobrenaturais. Usada apenas na rodada de iniciativa dos combates para verificar quantos ataques extras possui. O bônus é somado à Agilidade e, se tiver uma iniciativa maior que o dobro da segunda maior iniciativa, permita a esse Personagem realizar uma segunda ação antes que os demais realizem a primeira. Caso sua iniciativa seja maior que o triplo da segunda maior iniciativa, permita também uma terceira ação aconteça antes das ações dos demais e assim por diante.

Nível 1: +1d6 no teste de Iniciativa.

Nível 2: +2d6 no teste de Iniciativa.

Nível 3: +3d6 no teste de Iniciativa.

Nível 4: +4d6 no teste de Iniciativa.

Nível 5: +5d6 no teste de Iniciativa.

Nível 6: +6d6 no teste de Iniciativa.

Pele Resistente

Nível 1: Índice de Proteção 1.

Nível 2: Índice de Proteção 2.

Nível 3: Índice de Proteção 3.

Nível 4: Índice de Proteção 4.

Nível 5: Índice de Proteção 5.

Nível 6: Índice de Proteção 6.

Garra

Nível 1: causam 1d6+bônus de FR de dano.

Nível 2: causam 1d8+bônus de FR de dano.

Nível 3: causam 1d10+bônus de FR de dano.



Poderes Vampíricos

Nível 0: Imortalidade. Vampiros não envelhecem.

Nível 0: Vampiros não precisam comer, beber (exceto sangue), respirar, não ficam doentes nem podem ser envenenados por venenos mundanos.

Nível 0: Sede de Sangue. Vampiros precisam beber sangue humano para sobreviverem. Seus corpos comportam até 10 Pontos de Sangue (o corpo humano médio possui 4 PS), mais 1 PS por século de existência. Cada noite o vampiro “queima” 1 PS para continuar vivo. Pontos de Sangue podem ser usados também para aumentar atributos físicos (1PS/+3 de atributo).

Nível 1: Sedução Sobrenatural. Vampiros são seres sedutores por natureza, e todo teste de Carisma para seduzir e encantar um mortal é considerado Fácil.

Nível 2: Ocultação. O vampiro pode desaparecer da vista das pessoas, ficando oculto nas sombras sem que as mesmas o vejam. Ações muito bruscas como ataques ou correr quebram o efeito deste poder. Se alguém estiver observando-o enquanto ativa o poder, o mesmo não funciona.

Nível 2: Transformação em Morcego. O vampiro pode transformar-se num morcego.

Nível 3: Servo. Usando sua influência sobrenatural sobre mentes mortais, o vampiro pode convencer um mortal à servi-lo fielmente. O servo não irá suicidar-

se ou dar seu sangue para seu mestre alimentar-se dele (à não ser que o mesmo perceba a urgente necessidade disso para seu mestre manter-se vivo) e qualquer uma dessas possibilidades quebrará o encanto do vampiro sobre o servo por toda a noite.

Nível 4: *Transformação em Névoa.* O vampiro transforma-se em névoa, podendo mover-se à vontade, passar por brechas e não ser atacado por armas não-mágicas. Poderes mentais e armas mágicas ainda afetam a forma gasosa do vampiro.

Nível 5: *Mestre Vampírico.* O vampiro consegue tornar-se um Mestre Vampírico, podendo produzir outros vampiros dando-lhes um pouco de seu próprio sangue.

Nível 6: *Controle Mental.* Exercendo contato olho-no-olho, o vampiro consegue controlar a mente de um mortal, fazendo-o obedecer à todos os seus desejos. O mortal agirá de modo estranho e hipnótico. Em termos de jogo, é preciso um teste de WILL VS. WILL.



Poderes Angelicais

Nível 0: *Imortalidade.* Anjos não envelhecem.

Nível 0: *Imunidades.* Anjos não precisam comer, beber, dormir ou respirar, não ficam doentes nem podem ser envenenados por venenos mundanos.

Nível 1: *Asas de Anjo.* O anjo possui um par de belas asas brancas e brilhantes. Pode voar à 60m/s.

Nível 2: *Equilíbrio Perfeito.* O anjo pode equilibrar-se perfeitamente em bordas de prédios, corrimãos, e até mesmo fios de postes! Caso algo tente derrubá-lo ativamente, poderá testar sua AGI.

Nível 2: *Invisibilidade.* Anjos podem ficar invisíveis pelo tempo que acharem necessário. Sua invisibilidade funciona apenas contra mortais mundanos.

Nível 3: *Espada de Fogo.* O anjo pode conjurar uma espada de fogo celestial para suas mãos que causa 3d6+bônus de Força de dano.

Nível 4: *Exconjurar o Mal.* O anjo pode fazer um teste de WILL VS. WILL do alvo (seja ele qualquer ser sobrenatural de natureza maligna: vampiros, demônios, zumbis, etc.). Caso tenha sucesso, a criatura recuará e ficará sem poder atacar o anjo e quem estiver à 2m de raio dele por 1d6 rodadas.

Nível 5: *Portal Celestial.* O anjo pode abrir um portal para seu lar celestial. O portal não é permanente e dura apenas alguns segundos.

Nível 6: *Asas de Arcanjo.* O anjo possui dois pares de belas asas brancas e brilhantes. Pode voar à 120 m/s.

Poderes Licantrópicos

Nível 0: *Alergia à Prata.* Lobisomens possuem alergia à prata e não conseguem curar ferimentos sofridos por armas de prata com o poder Regeneração ou Magia, devendo curar-se normalmente, à razão de 1 Ponto de Vida à cada 24 horas.

Nível 0: *Forma Licantrópica.* O licanthropo assume a forma de Lobisomem, adquirindo FR+6, CON+6. Ele só pode apresentar seus outros poderes se estiver na forma de Lobisomem.

Nível 0: *Regeneração Sobrenatural.* Lobisomens regeneram 1PV/rodada à não ser que o ferimento tenha sido causado por prata.

Nível 1: *Sentidos Aguçados.* Todos os testes Médios envolvendo os quatro sentidos são considerados Fáceis, e todos os testes Difíceis são considerados Médios.

Nível 2: *Saltos.* O lobisomem consegue dar incríveis saltos, podendo atingir até 10m de altura e 30m de comprimento.

Nível 3: *Líder de Matilha.* O lobisomem, com um uivo primal, consegue convocar todos os lobos de uma área selvagem (ou zoológico) e comandá-los por tanto tempo quanto necessário.

Nível 4: Meia forma. O lobisomem consegue desenvolver poderes de *Garras* quando na forma humana.

Nível 5: Meia forma avançada. O lobisomem consegue desenvolver poderes de *Velocidade* na forma humana.

Nível 6: Rastreo. Mediante contato de algum item pessoal de um indivíduo, o lobisomem consegue farejá-lo seguindo seu rastro numa área em quilômetros igual à sua Percepção. Esse poder pode ser usado em forma humana ou de homem-lobo.

Poderes Demoniacos

Nível 0: Imortalidade. Demônios não envelhecem.

Nível 0: Imunidades. Demônios não precisam comer, beber, dormir ou respirar, não ficam doentes nem podem ser envenenados por venenos mundanos.

Nível 0: Presença Infernal. O demônio causa um efeito profano toda vez que evoca seus poderes: cause um cheiro de enxofre no ambiente, cruze pegam fogo, estátuas de santos choram sangue, etc. Nenhum desses efeitos podem estar ligados diretamente ao demônio.

Nível 0: Pacto. Todo demônio pode realizar acordos com mortais podendo cobrar-lhes suas almas como pagamento. Uma alma mortal gera 3 Pontos de Magia, +3 em algum atributo por uma Cena ou +1 ponto de Focus cumulativo por efeito mágico.

Nível 1: Asas Demoníacas. O demônio possui asas de couro, penas negras ou draconianas. Pode voar a 60m/s.

Nível 2: Rogar Maldição. O demônio pode rogar uma maldição menor em alguém, algo incômodo, que cause algum desconforto, mas que não seja danoso ou letal. Teste de WILL vs. WILL.

Nível 3: Fogo Infernal. O demônio pode conjurar chamas que podem atingir até 10m de alcance e causarem 3d6 pontos de dano.

Nível 4: Possessão. Mediante sucesso num teste de WILL vs. WILL, o demônio pode possuir o corpo de um mortal e guiar suas ações ou influenciar sutilmente.

Nível 5: Portal Infernal. O demônio pode abrir um portal para seu lar demoníaco. O portal não é permanente e dura apenas alguns segundos.

Nível 6: Aura de Terror. O demônio cria uma aura de medo e terror ao redor que si que nenhum Teste Geral poderá cobrir: todos os mortais precisam fazer um teste de Sanidade contra o demônio.

Poderes (Memórias) de Nephalin

Nível 1: Experiência. O Nephalin ganha 3 Pontos de Experiência.

Nível 1: Perícia. O Nephalin ganha 30 pontos de perícia para distribuir como quiser.

Nível 1: Segredos Menores. O Nephalin lembra-se de fatos do passado, 2d6 rituais de magia ou um

pequeno tesouro em ouro, pedras preciosas ou obras de arte.

Nível 2: Experiência. O Nephalin ganha 5 Pontos de Experiência.

Nível 2: Segredos. O Nephalin lembra-se de fatos do passado, 2d6 rituais de magia, um pequeno tesouro em ouro, conta bancária, pedras preciosas ou obras de arte ou um grimório com um novo Caminho de Magia.

Nível 2: Perícia. O Nephalin ganha 30 pontos de perícia para distribuir como quiser.

Nível 3: Experiência. O Nephalin ganha 8 Pontos de Experiência.

Nível 3: Aprimoramentos. O Nephalin ganha 2 pontos de Aprimoramento.

Nível 3: Segredos Importantes. O Nephalin lembra-se de fatos do passado, 2d6 rituais de magia, um tesouro em ouro, conta bancária, pedras preciosas ou obras de arte, um grimório com um novo Caminho de Magia.

Nível 3: Perícia. O Nephalin ganha 30 pontos de perícia para distribuir como quiser.

Nível 4: Experiência. O Nephalin ganha 10 Pontos de Experiência.

Nível 4: Perícia. O Nephalin ganha 40 pontos de perícia para distribuir como quiser.

Nível 5: Experiência. O Nephalin ganha 15 Pontos de Experiência.

Nível 5: Aprimoramento. O Nephalin ganha 2 pontos de Aprimoramento.

Nível 5: Segredos Vitais. O Nephalin lembra-se de fatos do passado, 2d6 rituais de magia, um grande tesouro em ouro, conta bancária, pedras preciosas ou obras de arte, um grimório com um novo Caminho de Magia.

Nível 5: Perícia. O Nephalin ganha 40 pontos de perícia para distribuir como quiser.

Nível 6: Experiência. O Nephalin ganha 20 Pontos de Experiência.

Nível 6: Segredos. O Nephalin lembra-se de fatos do passado, 2d6 rituais de magia, um grande tesouro em ouro, conta bancária, pedras preciosas ou obras de arte, um grimório com um novo Caminho de Magia ou o aprimoramento Sociedade Secreta 2.

Nível 6: Perícia. O Nephalin ganha 40 pontos de perícia para distribuir como quiser.

Nível 7: Experiência. O Nephalin ganha 30 Pontos de Experiência.

Nível 7: Segredos. O Nephalin lembra-se de fatos do passado, 2d6 rituais de magia, um grande tesouro em ouro, conta bancária, pedras preciosas ou obras de arte, um grimório com um novo Caminho de Magia ou um segredo contra um poderoso ser sobrenatural

Nível 7: Aprimoramento. O Nephalin ganha 2 pontos de Aprimoramento.

Nível 7: Perícia. O Nephalin ganha 50 pontos de perícia para distribuir como quiser.

Nível 8: Experiência. O Nephalin ganha 35 Pontos de Experiência.

Nível 8: Segredos. O Nephalin lembra-se de fatos do passado, 2d6 rituais de magia, um grande tesouro em ouro, conta bancária, pedras preciosas ou obras de arte, um grimório com um novo Caminho de Magia ou dois segredos contra um(s) poderoso(s) ser(es) sobrenatural(is) (uma fraqueza, um ente querido, um crime contra seus superiores, etc.).

Nível 8: Perícia. O Nephalin ganha 50 pontos de perícia para distribuir como quiser.

Nível 9: Experiência. O Nephalin ganha 75 Pontos de Experiência.

Nível 9: Segredos. O Nephalin lembra-se de fatos do passado, 2d6 rituais de magia, um grande tesouro em ouro, conta bancária, pedras preciosas ou obras de arte, um grimório com um novo Caminho de Magia ou dois segredos contra um(s) poderoso(s) ser(es) sobrenatural(is) (uma fraqueza, um ente querido, um crime contra seus superiores, etc.).

Nível 9: Perícia. O Nephalin ganha 50 pontos de perícia para distribuir como quiser.

Nível 10: Experiência. O Nephalin ganha 75 Pontos de Experiência.

Nível 10: Aprimoramento. O Nephalin ganha 3 pontos de Aprimoramento.

Nível 10: Segredos. O Nephalin lembra-se de todo o passado de suas outras vidas, pode ganhar 5d6 rituais de magia, um imenso tesouro que lhe garantirá Recursos e Dinheiro 5 (se já possui, ganha +1 ponto) em ouro, conta bancária, pedras preciosas ou obras de arte, 1d6 grimórios com novos Caminhos de Magia ou três segredos mortais contra um(s) poderoso(s) ser(es) sobrenatural(is).

Nível 10: Perícia. O Nephalin ganha 60 pontos de perícia para distribuir como quiser.

Nível 11: Mente Anciã. O Nephalin ganha 6 pontos de atributos para distribuir entre seus atributos mentais.

Nível 12: Essência de Poder. O Nephalin ganha 3 pontos de Focus e 2 Pontos de Magia/Psi para gastar em magia ou psiquismo (caso o Nephalin já seja um psíquico, ele não pode comprar poderes mágicos e vice-versa).

Nível 13: Manipulador Natural. O Nephalin já observou e vivenciou tanto o comportamento humano em todas suas vidas, que manipular o ser humano é tão fácil para ele quanto brincar com marionetes. Todo teste de Manipulação do Nephalin ganha um bônus de +30%.

Nível 14: Servos. O Nephalin ganha 1d6 servos imortais poderosos, que o serviam em outras épocas. Os servos não são mais poderosos que o Nephalin e possuem metade de seu nível e/ou poder.

Nível 15: Mestre Secreto. O Nephalin possui total acesso aos mais altos círculos de hierarquia de uma Ordem de Magia e é um de seus líderes. Possui acesso à suas forças bélicas, recursos, contatos, aliados, e ganha 1d6 Inimigos poderosos.

Bruxaria

Pode comprar apenas 1 nível a cada 50 anos

Bruxaria serve para substituir os Poderes Mágicos para seres imortais. Cada nível de *Bruxaria* confere 3 pontos de Focus e 2 pontos de Magia.



Bestiário

Agente do Governo

CON 13, FR 12, DEX 12, AGI 12, INT 14, WILL 14, CAR 12, PER 14
#Ataques [1], IP 0, 12 PVs
Briga 55/55 dano 1d4
Pistola 60/0 dano 1d6+1(ROF:3)
Escopeta 55/0 dano 2d6+2(ROF:1)
Principais Perícias: Computação 44%, Psicologia 34%, Direito 24%, Manha 52%, Diplomacia 42%, Condução (Carros) 42%, Intimidação 32%, Investigação 54%.
Equipamento: algemas, câmera, celular, laptop, pistola leve ou outra arma.

Capanga

CON 12, FR 13, DEX 12, AGI 10, INT 10, WILL 10, CAR 9, PER 11
#Ataques [1], IP 0, 12 PVs
Briga 40/40 dano 1d4
Pistola 45/0 dano 1d6+1(ROF:3)
Escopeta 45/0 dano 2d6+2(ROF:1)
Metralhadora 45/0 dano 1d10(ROF:5)

Policial

CON 12, FR 13, DEX 13, AGI 11, INT 11, WILL 12, CAR 11, PER 13
#Ataques [1], IP 0, 12 PVs
Briga 55/55 dano 1d4
Pistola 60/0 dano 1d6+1(ROF:3)
Escopeta 55/0 dano 2d6+2(ROF:1)

Ninja

CON 14, FR 14, DEX 15, AGI 16, INT 12, WILL 13, CAR 11, PER 15
#Ataques [1], IP 0, 14 PVs
Karatê 60/60 dano 1d4
Adaga Sai 45/0 dano 1d3
Katana 45/0 dano 1d6+2

Vampiro Brigão

CON 16, FR 18, DEX 17, AGI 19, INT 10, WILL 12, CAR 14, PER 15
#Ataques [1], IP 2, 20 PVs
Garras 57/47 dano 1d6+3
Faca 57/37 dano 1d6+2
Pistola 57/0 dano 1d6+2
Esquiva 59%

Vampiro Manipulador

CON 14, FR 15, DEX 12, AGI 13, INT 16, WILL 18, CAR 18, PER 16
#Ataques [1], IP 0, 18 PVs
Pode controlar a mente de um mortal via teste WILL VS. WILL.
Pistola 42/0 dano 1d6+2

Vampiro Secular

CON 25, FR 26, DEX 21, AGI 22, INT 24, WILL 25, CAR 19, PER 20
#Ataques [1], IP 3, 40 PVs
Regenera 1 PV/1 hora
Possui todos os Poderes Vampíricos
Recebe +4d6 nos testes de Iniciativa
Briga 61/61 dano 1d4+6
Espada 81/81 dano 1d10+6
Pontos de Magia 7/Focus 9
Magia: Humanos 3, Animais 2, Trevas 4

Demônio Menor

CON 8, FR 8, DEX 14, AGI 15, INT 9, WILL 8, CAR 10, PER 14
#Ataques [1], IP 0, 10 PVs
Pode voar à 20m/s
Garras 35/35 dano 1d6-1
Pontos de Magia 2/Focus 4
Magia: Fogo 2, Metamagia 2

Guerreiro Demoniaco

CON 18, FR 24, DEX 17, AGI 18, INT 12, WILL 14, CAR 10, PER 15
#Ataques [1], IP 4, 30 PVs
Pode voar à 60m/s
Recebe +2d6 nos testes de Iniciativa
Golpes com a espada bem-sucedidos geram teste de CON.
Falha no teste, a vítima
Espada Envenenada 60/60 dano 1d10+5
Garras 57/47 dano 1d6+5
Pontos de Magia 5/Focus 7
Magia: Fogo 4, Spiritum 3

Demônio Manipulador

CON 13, FR 12, DEX 15, AGI 16, INT 25, WILL 25, CAR 21, PER 16
#Ataques [1], IP 0, 17 PVs
Pode possuir corpos mortais mediante teste de WILL vs. WILL.
Rajada de Fogo (automático) dano 3d6

Pontos de Magia 7/Focus 9
Magia: Trevas 4, Humanos 4

Duque Infernal

CON 40, FR 35, DEX 30, AGI 30, INT 27, WILL 30,
CAR 17, PER 18
#Ataques [2], IP 15 (rituais), 60 PVs
Regenera 2 PVs/Rodada
Possui todos os Poderes Demoníacos
Garras 90/90 dano 1d10+13
Pontos de Magia 22/Focus 24
Magia: Criar 3, Controlar 4, Trevas 1, Fogo 2,
Humanos 3, Arkanun 3, Spiritum 4, Metamagia 2

Guerreiro Angelical

CON 15, FR 18, DEX 16, AGI 16, INT 11, WILL 14,
CAR 15, PER 13
#Ataques [1], IP 4 (armadura), 25 PVs
Pode conjurar uma espada de chamas
Pode voar à 60m/s
Lança 60/60 dano 1d6+4
Espada 60/60 dano 3d6+2
Pistola 55/00 dano 1d6+1 (ROF: 3)
Fuzil 50/00 dano 1d10 (ROF: 5)

Caçador do Sobrenatural

CON 14, FR 15, DEX 13, AGI 15, INT 13, WILL 12,
CAR 10, PER 14
#Ataques [1], IP 3 (colete), 18 PVs
Pistola 60/00 dano 1d6+1 (ROF: 3)
Rifle 60/00 dano 1d10 (ROF: 5)
Escopeta 60/00 dano 2d6+2 (ROF: 1)
Espada 53/53 dano 1d10+2
Estaca 43/00 dano 1d4+2
Arremesso 40/00 dano 4d10 (granada)

Fantasma

CON 10, FR 10, DEX 10, AGI 10, INT 10, WILL 10,
CAR 7, PER 12
#Ataques [1], IP 0, 10 PVs
*Pode atravessar objetos sólidos, não precisa comer, beber,
respirar nem dormir*
Pode possuir um corpo mortal (WILL vs. WILL)
Pode atirar objetos sólidos (teste de WILL)
*Pode ficar visível no Mundo dos Vivos por 1d6 rodadas
(teste de WILL)*
Regenera 1 PVs/Hora

Infernalista

CON 11, FR 10, DEX 13, AGI 12, INT 14, WILL 14,
CAR 11, PER 12
#Ataques [1], IP 0, 12 PVs
Pontos de Magia 5/Focus 7
Arkanun 3, Trevas 3, Fogo 1

Capanga

CON 12, FR 13, DEX 12, AGI 10, INT 10, WILL 10,
CAR 9, PER 11
#Ataques [1], IP 0, 12 PVs
Briga 40/40 dano 1d4
Pistola 45/0 dano 1d6+1(ROF:3)
Escopeta 45/0 dano 2d6+2(ROF:1)
Metralhadora 45/0 dano 1d10(ROF:5)

Nephthim

CON 12, FR 10, DEX 12, AGI 13, INT 19, WILL 21,
CAR 16, PER 16
#Ataques [1], IP 0, 31 PVs
*Possuem vastos recursos em dinheiro, laçaios e influência
social, política e militar*
Possui dezenas de perícias em nível 30%-70%
Espada 90/90 dano 1d10
Pontos de Magia 9/Focus 11
Magia: (Escolha um Caminho Elemental) 5,
Humanos 6

Dragão

CON 50, FR 60, DEX 12, AGI 15, INT 25, WILL 30,
CAR 17, PER 30
#Ataques [3], IP 10, 50 PVs
Regenera 1 PV/Rodada
Bafo de fogo causa 8d6 de dano
Garras 70/70 dano 3d6+23
Mordida 70/0 dano 2d6+23
Pontos de Magia 25/Focus 30
Magia: Criar 5, Controlar 4, Entender 3, Fogo 5,
Humanos 4, Metamagia 4

SISTEMA DAEMON

Nome: _____

Raça: _____ Nível: _____

Idade Aparente: _____ Idade Real: _____

Descrição:

ATRIBUTOS

	Valor	Mod.	%
Constituição		/	/
Força		/	/
Destreza		/	/
Agilidade		/	/
Inteligência		/	/
Força de Vontade		/	/
Percepção		/	/
Carisma		/	/
TOTAL		/	/

PVs

SAN

PF

FOCUS

MAGIA



CAMINHOS DE MAGIA

PODERES

APRIMORAMENTOS

	Custo

PERICIAS

[illegible]