

ANIME

ロールプレイングゲーム



9 771678 928071 01 >
Ano 1, número 1 - Brasil: R\$ 14,90 Europa: € 5,90

16

Luciana Bacci
Marcelo Del Debbio

Sistema
Daemon

AnimeRPG

Luciana Bacci
Marcelo Dei Debbio

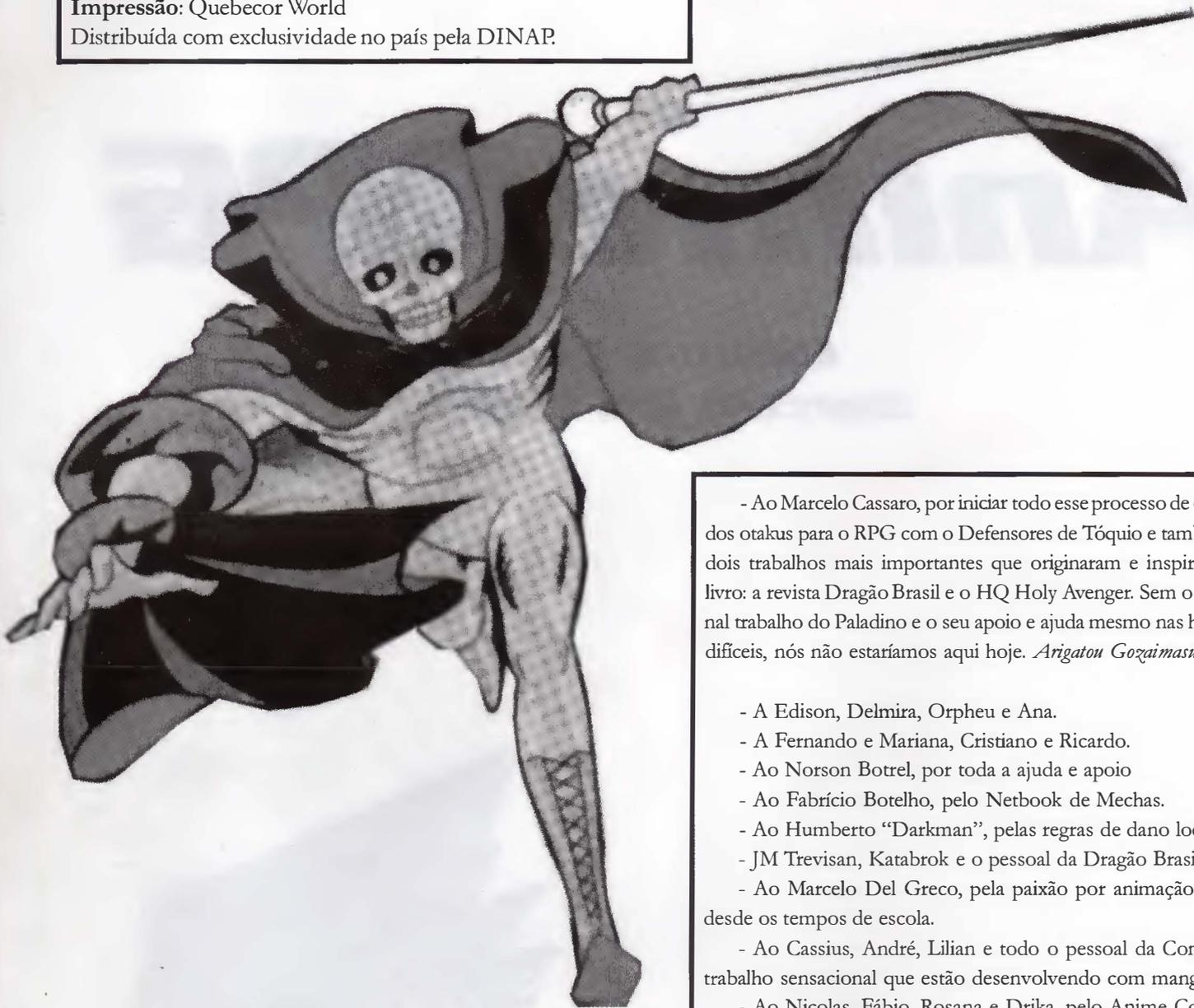


Daemon Editora

www.daemon.com.br

email: daemon@daemon.com.br

Criação: Luciana Bacci, Marcelo Del Debbio
Desenvolvimento: Luciana Bacci, Marcelo Del Debbio
Revisão: Fabrício GiZmo
Capa: Yes Cabrita
Programação Visual: Marcelo Del Debbio, Luka-chan
Diagramação: Daemon Editora
Impressão: Quebecor World
Distribuída com exclusividade no país pela DINAP.



(c) 2003 Daemon Editora. O Sistema Daemon@Daemon Editora e compreende todos os livros lançados pela editora até publicação desta obra bem como as publicações futuras. Todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste livro poderá ser apropriada e estocada em sistema de banco de dados ou processo similar em qualquer formato ou meios, seja eletrônico, mecânico, fotocópia, gravação etc. sem a permissão por escrito dos detentores do Copyright.

Todas as ilustrações pertencem a seus respectivos estúdios e são de copyright de seus autores (todos devidamente creditados no final deste livro) e foram utilizadas respeitando as regras de Doujin.

- Ao Marcelo Cassaro, por iniciar todo esse processo de conversão dos otakus para o RPG com o Defensores de Tóquio e também pelos dois trabalhos mais importantes que originaram e inspiraram este livro: a revista Dragão Brasil e o HQ Holy Avenger. Sem o excepcional trabalho do Paladino e o seu apoio e ajuda mesmo nas horas mais difíceis, nós não estaríamos aqui hoje. *Arigatou Gozaimasu.*

- A Edison, Delmira, Orpheu e Ana.
- A Fernando e Mariana, Cristiano e Ricardo.
- Ao Norson Botrel, por toda a ajuda e apoio
- Ao Fabrício Botelho, pelo Netbook de Mechas.
- Ao Humberto "Darkman", pelas regras de dano localizado.
- JM Trevisan, Katabrok e o pessoal da Dragão Brasil.
- Ao Marcelo Del Greco, pela paixão por animação japonesa desde os tempos de escola.

- Ao Cassius, André, Lilian e todo o pessoal da Conrad, pelo trabalho sensacional que estão desenvolvendo com mangás.

- Ao Nicolas, Fábio, Rosana e Drika, pelo Anime Connection.
- A Douglas, Mauro, Iano e Débora da Devir.
- Aos Nozakis, Pedro, Gabriel, Davi e Leishmaniose.
- Ao Mestre Marcio, por não ter ficado bravo ao ver o nome dele aqui.
- A todos os Fansubs (em especial ao Nelrock do Agaman e do Anime Fansubbet). Sem eles, teríamos que ser todos fluentes em Nihongo.

- To all Neko friends (no "names" - they know who they are), for making me feel like a part of their family (www.neko-network.com)

- To Krilly, for being one of the sweateast people I've ever met (Shadow, I think you already know it: you're a lucky guy). ^__^

Desaconselhável para menores de 16 anos

Se você tem qualquer dúvida, comentário ou sugestão:

daemon@daemon.com.br

Visite nosso site: <http://www.daemon.com.br>

OTAKU !!!!!

É com imenso prazer que a Daemon Editora anuncia o primeiro RPG feito especialmente para os Otakus que gostam de aventuras mais sérias e adultas, com um sistema de regras mais completo e preciso para rolar campanhas como Trigun, Cowboy Bebop e Hellsing.

O Sistema Daemon já era conhecido por ser um sistema realista, porém capaz de adaptar-se facilmente ao universo dos animes/mangás. A maior prova disso foram as dezenas de adaptações de animes que surgiram após a liberação do sistema para novos autores, o que nos fez pensar em escrever um guia especialmente voltado para os otakus.

Este livro é considerado um *Doujin-RPG*, ou seja, um RPG de fãs de anime, como você, e segue as regras dos *doujins*. Ao longo deste RPG, fizemos diversas homenagens aos 100 maiores e mais importantes animes/mangás de todos os tempos. No final do livro, nos créditos das ilustrações, fizemos um pequeno jogo para ver o quão otaku você é!

Este livro é, do começo ao fim, uma homenagem aos desenhistas e escritores de mangá, a começar pela diagramação, que imita perfeitamente os quadrinhos de um mangá. Os fãs mais experts poderão notar que em dezenas de páginas, a diagramação dos quadrinhos imita PERFEITAMENTE a mesma disposição dos quadrinhos no mangá do qual a ilustração foi retirada. Em outros, fizemos a montagem dos textos ao redor da imagem da mesma maneira que o autor delas costuma fazer em seus textos ilustrativos.

As duas únicas referências que preferimos não fazer foram:

Fazer o RPG “de trás pra frente”, como são os mangás originais. Não fizemos isso porque achamos que isso fosse confundir demais os jogadores que não são otakus e atrapalharia bastante na hora de consultar o livro, pois ele é escrito em português, que é lido da esquerda para a direita...

A segunda homenagem seria utilizar o papel-jornal, o mesmo papel usado tradicionalmente nos mangás. Apesar de ficar mais bacana, como este RPG vai ser um livro de consultas, optamos por um papel de qualidade e resistência maiores.

Mesmo assim, espero que aproveitem bem este livro em suas campanhas e aventuras!

Os Autores



Índice

Marte 2307AD	5
Conceitos Básicos	6
Criação de Personagens	8
Kits	16
Atributos	26
Aprimoramentos	28
Aprimoramentos Negativos	40
Perícias	46
Pontos Heróicos	60
Equipamentos	62
Cibernéticos	66
Mechas	76
Dano Localizado	88
Monstros de Bolso	90
Magia	96
Regras e Testes	100
Experiência	114
Possibilidades Infinitas...	116



Marte, 2307 AD

O ano de 2307 não foi um bom ano para os Representantes do Governo Terrestre. Além das crescentes revoltas que exigiam a resolução definitiva do centenário problema da superpopulação do planeta, soldados tiveram de ser enviados às pressas para tentar conter as crescentes rebeliões em PhoCo (Phobos Colony).

Como todos sabem, Phobos é a maior das colônias pioneiras de Marte, construída no fim do século XXIII ao redor da cratera formada pela queda forçada da antiga lua Phobos na superfície do planeta.

Em 2208, cinco naves gigantescas, construídas pelo Space Research Institute foram enviadas na chamada Viagem Alfa para se tornarem instalações fixas no solo marciano. Com uma tripulação de mais de 10.000 pessoas em cada uma das naves, entre cientistas e trabalhadores, deu-se início a realização do Earth II Project.

Para aliviar um pouco o problema da superpopulação, o Governo Terrestre decretara na época o fim das penas superiores a cinco anos; qualquer pessoa condenada a partir de então a uma pena que excedesse esse tempo, automaticamente a teria substituída pela pena de morte. Contudo, aos condenados que já cumpriam a pena decretada e ainda tinham mais de cinco anos a cumprir, foram dadas as opções de trocar o restante da pena pela pena de morte ou pelo alistamento na equipe de trabalhadores a serem enviados a Marte, conquistando liberdade condicional e um salário que mais parecia uma piada. Diante dessas opções que não pareciam fazer ninguém hesitar quanto a sua decisão, logo formou-se uma equipe de mais de 45.000 trabalhadores.

Os trabalhos de terraformação de Marte caminhavam a passos rápidos, levando-se em consideração a grande quantidade de trabalho a se fazer para a adequação do local à sobrevivência de espécies terrestres. Passaram-se mais de 70 anos entre a instalação dos Centros de Terraformação e o início da construção das cinco primeiras colônias ao redor das Centrais de Terraformação, que na época já propiciavam ambiente adequado à sobrevivência humana. A gravidade, 1/3 da terrestre, fazia render bastante os trabalhos braçais necessários.

Aproveitando a oposição perielica entre Terra e Marte, foram mandadas em 2287 mais 12 naves terraformadoras de tecnologia bem mais avançada que as

pioneiras, na chamada Viagem Beta, destinadas à tão almejada construção das primeiras cidades-moradia de Terra II.

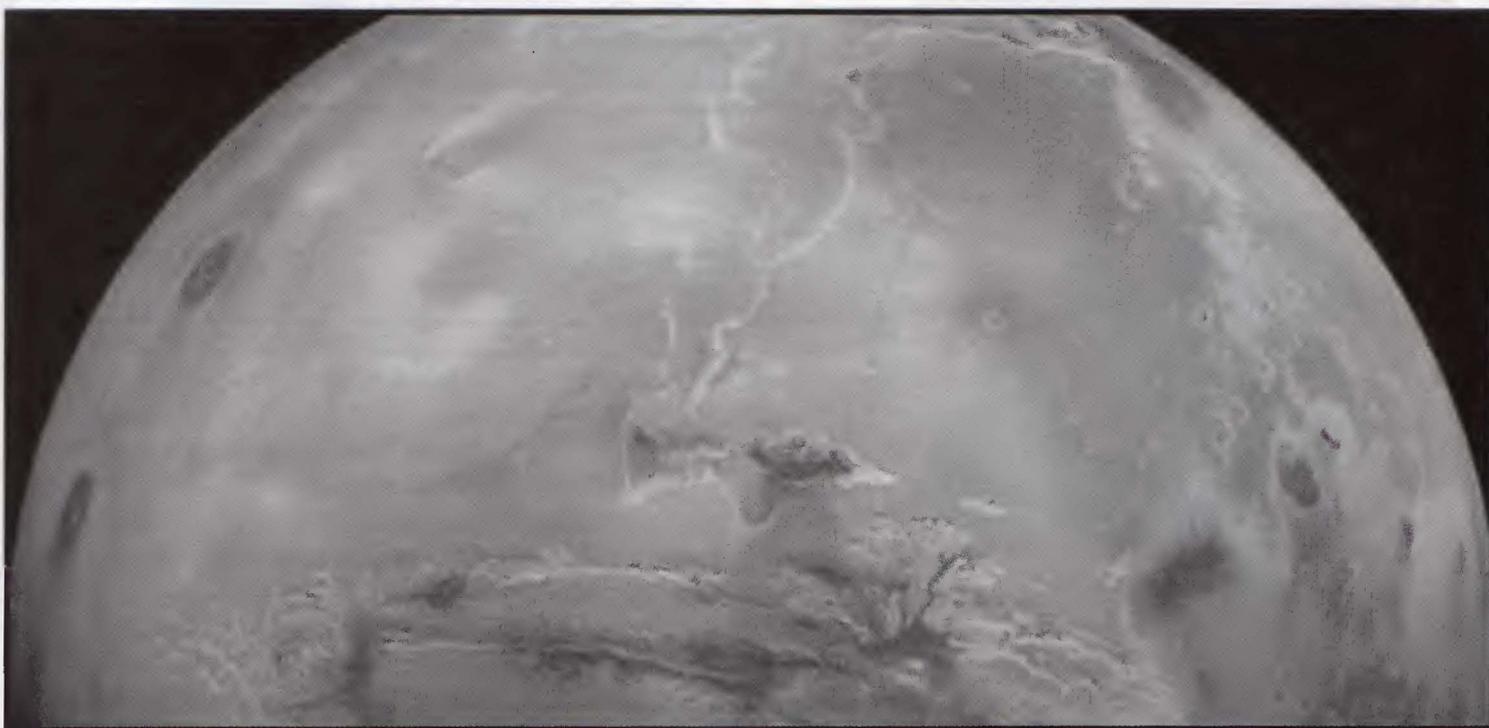
Em 2304, aproveitando novamente a oposição perielica, finalmente se deu a Viagem Migratória, realizada em 10 novas naves que propiciariam a construção das próximas 10 cidades. Traziam mais de 350.000 novos e orgulhosos habitantes das 12 primeiras cidades de Terra II, já completamente urbanizadas. Os imigrantes eram pessoas abastadas (já que o preço do terreno nas novas cidades e a passagem Terra I – Terra II eram bem altos). Muitos deles eram homens de negócios aposentados, pensando no conforto proporcionado pela baixa gravidade se usassem lastros mais leves que os determinados aos demais (os lastros eram necessários para que não houvesse danos ao sistema motor, como fora observado nos habitantes das colônias).

Os novos habitantes não sabiam porém que estavam se mudando para um planeta com crescentes rebeliões, concentradas principalmente em PhoCo. O descontentamento dos trabalhadores das colônias em relação ao tratamento que recebiam dos cientistas ("Não somos cobaias!") deu início às revoltas. Além disso, eram tratados com discriminação e tinham salários bem baixos, apesar de nenhum dos ex-presidenciários iniciais terem restado; eram todos descendentes diretos deles.

Com a chegada dos novos habitantes, os moradores de PhoCo decidiram deixar de trabalhar quase de graça para o desenvolvimento das Cidades de Luxo e passaram a se auto-sustentar, proibindo inclusive o acesso de não-moradores à colônia. O já existente crime organizado passou a atuar com muito mais liberdade sem o policiamento.

Como a situação piorando a cada dia, o Governo Terrestre criou então o Earth II Police Department, que teve sua nave-sede enviada a Marte no ano de 2307. Os habitantes da colônia não ficaram nada contentes com a chegada dos novos soldados, que jamais seriam reconhecidos por eles como autoridades. PhoCo encontra-se agora em estado de sítio e os habitantes da Cidades de Luxo temem por suas vidas. Ninguém sabe ao certo o que acontecerá a seguir...

Luciana Bacci



Conceitos Básicos

Como em qualquer jogo, é preciso conhecer as regras e os termos utilizados, para se poder jogar. ANIME não é uma exceção. No decorrer do jogo, ou mesmo quando você estiver criando seu Personagem, nós utilizaremos muitos termos que você pode não estar familiarizado. Esses conceitos e termos 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 inimigo.

Ficha de Personagem: planilha onde são anotadas as características de cada Personagem. A ficha de Personagens (em Sistema Daemon) 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.

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).

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.

Aventura: Uma história criada pelo Mestre, contendo 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 até o momento onde os Personagens estão.

NPCs Personagens Não-Jogadores. Termo emprestado de outros RPGs para designar Personagens que são controlados pelo Mestre e não pelos Jogadores. NPCs geralmente servem como Personagens coadjuvantes nas Aventuras.

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.



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.

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.

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 determinada arma. É composta de dois números, ataque e defesa. (Por exemplo, *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 e Rituais 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.



Nível: em um jogo de RPG, normalmente precisamos de alguma coisa para comparar Personagens entre si. Saber o quão poderoso um NPC é ou se uma Aventura está bem balanceada para o grupo. Por causa disto, o **Sistema Daemon** utiliza níveis para diferenciar os Personagens. Os níveis variam de 1 a 15 mas, ao contrário de outros RPGs, Personagens de níveis diferentes podem ser colocados em uma mesma Aventura, pois o que os diferencia é a quantidade de conhecimentos adquiridos e não apenas de poder. A cada nível, o Personagem fica mais sábio e mais experiente, ganha 25 pontos de perícia bem como 1 ponto para gastar em atributos e 1 PV para adicionar aos que já possui.

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.

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.

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 foi MENOR ou IGUAL ao número de Teste. Neste caso o Teste foi bem sucedido.

Atributos

Os atributos são explicados detalhadamente nas páginas 26 e 27, mas a parte de Criação de Personagens (páginas 9 a 15) mostrará os limites a serem seguidos.

Cabeçalho

São as características básicas do Personagem. Procure responder às perguntas nas páginas 10 a 11 para completar esta parte da ficha.

Valores

A Criação de Personagem (páginas 9 a 15) mostra os cálculos deste valores vitais para o Personagem.

Armaduras

e Proteções

As armaduras, coletes e outros tipos de proteção são listados no capítulo de equipamentos (62 a 65).

Aprimoramentos

Nas páginas 28 a 45 estão listados os aprimoramentos positivos e negativos.

Atributos	Valor / Mod / %	Perícias	Gasto/Total
Constituição (CON)	___ / ___ / ___	_____	_____
Força (FR)	___ / ___ / ___	_____	_____
Destreza (DEX)	___ / ___ / ___	_____	_____
Agilidade (AGI)	___ / ___ / ___	_____	_____
Inteligência (INT)	___ / ___ / ___	_____	_____
Força de Vontade (WILL)	___ / ___ / ___	_____	_____
Percepção (PER)	___ / ___ / ___	_____	_____
Carisma (CAR)	___ / ___ / ___	_____	_____

Perícias com Armas (Dex)			
Nome	At	Def	Dano
Briga	___ / ___	___ / ___	___ / ___
_____	___ / ___	___ / ___	___ / ___
_____	___ / ___	___ / ___	___ / ___
_____	___ / ___	___ / ___	___ / ___
_____	___ / ___	___ / ___	___ / ___
_____	___ / ___	___ / ___	___ / ___
_____	___ / ___	___ / ___	___ / ___
_____	___ / ___	___ / ___	___ / ___
_____	___ / ___	___ / ___	___ / ___
_____	___ / ___	___ / ___	___ / ___

Perícias

Há uma lista de todas as perícias e seus Subgrupos nas páginas 46 a 59.

Cibernéticos

Nas páginas 66 a 75 estão listados os Cibernéticos.

Perícias com Armas

As regras de combate são explicadas no final do livro (páginas 100 a 113), mas as armas brancas e de fogo estão nas páginas 62 a 65.

Criação de Personagem

O Começo

Antes de mais nada, um aviso que talvez vá deixá-lo chocado: seu Personagem não existe. Ele é fictício, irreal, inexistente. Tão destituído de substância quanto Indiana Jones, o Homem-Aranha ou o capitão Kirk. Mesmo que seja baseado em uma pessoa real, ele não passa de uma cópia imaginária.

E já que o Personagem não existe, você tem o direito de fazer com ele o que desejar. Ele é sua criação, não tem inteligência ou personalidade próprias. Cabe a você, como criador, dar-lhe essas características. Quanto mais complexo, quanto mais parecido com uma pessoa de verdade, melhor será seu Personagem — e pessoas de verdade são muito, MUITO complicadas. Eu sei disso, passei a vida sendo uma delas, e ainda não as compreendo bem!

Alguns Personagens conseguem ser tão convincentes que milhares de pessoas acreditam firmemente em sua existência, como ocorre com Sherlock Holmes. Talvez você não seja capaz de algo tão prodigioso, mas tente. Quanto mais semelhante a uma pessoa real, melhor seu Personagem será.

Você sabe. O Personagem não!

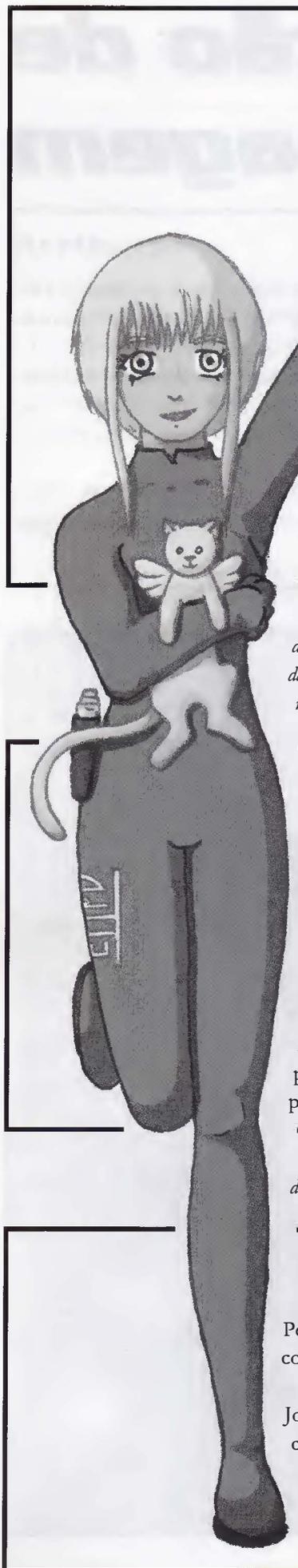
Interpretar um papel é bem mais do que mudar o tom de voz e ficar repetindo frases de efeito como “*Não é possível! Nunca senti um Ki deste tamanho!*” Quando joga RPG, você entra na pele de outra pessoa. Faz o que ela faria, age como ela agiria e, principalmente, LEMBRA-SE do que ela lembraria.

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 não conhece toda a verdade; ele apenas ouviu rumores incertos ou presenciou cenas confusas. Você, por outro lado, sabe muito mais sobre o mundo em que se passa a aventura (porque é um otaku!).

Quando cria seu Personagem, você precisa imaginar quais são suas lembranças e tentar não excedê-las. Portanto, para um bom jogo, às vezes você precisa *fingir* que não sabe de alguma coisa. Precisa organizar as memórias de seu Personagem, resolver o que ele conhece e o que não conhece. Não é tarefa fácil — é sempre duro abrir mão de uma vantagem em qualquer tipo de jogo, e em animes de espionagem/investigação o conhecimento é uma GRANDE vantagem. O Mestre tem liberdade para proibir um Jogador de usar um conhecimento que o Personagem não possui (“Você NÃO SABE nada sobre isso!”), ou exigir uma jogada de dados apropriada.

Um Mestre realmente habilidoso pode conduzir o jogo de modo que os Jogadores NUNCA saibam mais que seus Personagens. Para isso basta mudar o que está no livro. Sim, ele PODE fazer isso! Não é por que está escrito que só o Vegeta e o Goku se tornaram Super Saiyajins 4 que o Mestre não pode acrescentar mais um deles na aventura! Jogadores que confiarem demais nas informações que leram aqui podem se arrepende mais tarde...





D Primeiro de Tudo: a Campanha

A primeira coisa que o Mestre deve fazer é determinar que tipo de Campanha quer jogar. Isso pode (e deve) ser feito em conjunto com os Jogadores, afinal, o RPG é uma diversão para todos.

Vocês pretendem jogar em algum universo que já exista (Cowboy Bebop, Hellsing, Trigun, Dragon Ball, Evangelion, Rurouni Kenshin, InuYasha, Love Hina, Pokémon, Digimon, Gundam...)? Nesse caso, boa parte do trabalho do Mestre já está feito. Basta assistir e recolher o maior material possível para definir o ambiente e os NPCs principais. Mas, no RPG, também é possível misturar vários tipos de ambiente, como por exemplo, acrescentar Mechas ao universo de Cowboy Bebop, Patlabors com um visual de Velho Oeste nas cidades de Trigun ou ainda Persocons no mundo de Love Hina!

A terceira possibilidade é criar você mesmo seu próprio mundo! Sim, você PODE fazer isso também. Pode escolher o cenário que mais lhe agrada (uma colônia penal em uma lua de Saturno, um planeta coberto por florestas, a terra pós-apocalíptica, um mundo medieval...) e escolher quais regras você quer usar e quais não quer.

Uma vez definido todo o mundo de jogo, os Jogadores podem criar sua equipe. Diferente dos RPGs tradicionais, onde cada jogador cria seu Personagem independentemente, nos mangás existe uma tradição de GRUPO, ou seja, os personagens formam um time que atua junto. Por esta razão, recomendamos que todos os jogadores criem seus Personagens juntos e com uma história interligada.

Para nossa campanha de exemplo, escolhemos montar um grupo de policiais que está atualmente em patrulha na cidade de Ares I. Os três Personagens são: Mokona Asai, Nanase Takekawa e Youta Nozaki. Os três pertenciam às Forças Especiais da Cidade de Tóquio e se voluntariaram para fazer parte dos soldados que foram enviados à Marte para conter as primeiras rebeliões. O Mestre e os Jogadores decidiram que os três Personagens começarão a Campanha no Primeiro Nível.

Determine seu Passado

Imagine tudo que aconteceu com seu Personagem até tempos recentes. Escolha seu nome, idade e local de nascimento. Pense em como eram seus pais, como foi seu crescimento, que tipo de educação teve, quais suas experiências marcantes na infância e adolescência, seu objetivo na vida. Quanto maior o nível dos Personagens, mais background eles precisam!

Escolha sua Profissão

Em animes e mangás, temos tantas atividades profissionais quanto aquelas que existem no mundo real. Talvez mais. Uma profissão não é obrigatória. Com permissão do Mestre, você pode ter outras fontes de renda (mesada do pai, aluguel de imóveis, riqueza da família...). Mas, se o seu Personagem trabalha, você precisa escolher sua atividade. Você precisa ter no mínimo 30% em uma ou mais perícias para ser um profissional naquela área.

Como foi decidido no início da Campanha, os três Personagens são policiais do Primeiro Nível e utilizam como básico de sua criação os KITS de Soldado, com pequenas adaptações.

Enriqueça sua História

Até aqui temos apenas uma pessoa comum, que poderia até mesmo existir no mundo real. Mas o Personagem não é uma pessoa comum; é alguém que sabe, alguém que conhece parte da realidade — e luta contra ela! Você terá que decidir como o Personagem entrou em contato com a verdade sobre os aliens.

Em nossos RPGs, gostamos de incluir um pequeno questionário que deve ser respondido pelos Jogadores, com o objetivo de descrever melhor seu Personagem e construir um histórico mais rico e cheio de detalhes, que poderão ser usados mais tarde para enriquecer ainda mais a Campanha.

Detalhes como família, classe social, histórico da infância e adolescência podem (e devem) afetar a personalidade do aventureiro. (Goku foi criado por seu avô bondoso, mas se tivesse sido encontrado pelos comandantes do Red Ribbon, o que poderia ter acontecido com a Terra?).

Família

1. Onde seu Personagem nasceu e cresceu?
2. Quem são seus pais? Como se chamam?
3. Ele tem irmãos? Quantos? No que trabalham?
4. Qual a relação dele com sua família?
5. Descreva em poucas palavras a infância de seu Personagem.
6. Como foi a escola/faculdade de seu Personagem?

Profissão

1. Por que ele escolheu esta profissão?
2. Como foi sua trajetória desde o início até chegar onde está?
3. Ele possui inimigos/concorrentes dentro de sua profissão?
4. Se sim, quais? Por quê?
5. Se sua profissão for militar, de que guerras participou?
6. Quais manobras militares ele conhece? Que tipo de treinamento teve? Que tipo de missões realiza?

Personalidade

1. Como as outras pessoas descrevem seu Personagem?
2. Como ele se auto descreveria?
3. Se ele pudesse mudar alguma coisa no mundo, o que seria?
4. Ele tem medo de alguma coisa?
5. Ele tem alguma mania, tique ou característica pessoal?

Gostos e preferências

1. Como ele passa o tempo quando não está em missão?
2. Que roupas ele gosta de vestir?
3. Ele usa algum outro tipo de equipamento único?
4. Ele coleciona algo ou tem algum passatempo?
5. Que tipo de companhia ele prefere? E que tipo de amante?
6. Ele tem amigos? Eles sabem o que seu Personagem faz?

Ambiente

1. Em qual distrito/cidade ele mora, e como é este lugar?
2. Como é a casa/apartamento/alojamento do Personagem?
3. Por que ele escolheu este local para morar?
4. Quais são os problemas comuns lá?
5. Como é sua rotina diária quando não está em missão?

Aparência

1. Como ele é fisicamente (em detalhes)?
2. Qual é o aspecto da aparência física mais distintiva ou mais facilmente notada?

Ambições

1. Que tipo de ambições seu Personagem possui?
2. Ele tem algum objetivo maior?
3. O que fará quando conseguir alcançar este objetivo?
4. E se falhar?

Equipe

1. Como se relaciona com seus colegas de equipe?
2. Como seus colegas se relacionam com ele?
3. Qual o objetivo da equipe a médio prazo? E a longo prazo?

Determine o Tipo Sangüíneo

Uma das coisas que parecem mais estranhas aos ocidentais é o fato de que o tipo sangüíneo é uma das características mais importantes de um Personagem de anime/mangá. Essa tradição começou com um relatório médico real de 1916 no qual os médicos afirmavam que o tipo sangüíneo influenciava na personalidade de uma pessoa. Apesar disso ter menos embasamento científico até mesmo que os Signos do Zodíaco, os japoneses levam essa superstição muito a sério. Nesse espírito, o Tipo Sangüíneo de um personagem influencia sua maneira geral de comportamento, de acordo com a tabela abaixo:

Tipo A

São chamados de Fazendeiros. Calmos, obedientes às regras, valorizam relações com outras pessoas, companheiros, sensíveis, cautelosos e cuidadosos.

Vantagens: obedientes, educados, estudiosos, disciplinados, sérios, honestos e leais.

Desvantagens: se preocupam muito, hesitantes em expressar emoções, pouca força de vontade, taciturno, indeciso, antisocial.

Exemplos: Jet Black, Sakura Kinomoto, Shinji Ikari, Asuka Langley, Testuo Shima, Heero Yue, Akito Tenkawa.

Tipo B

São os Caçadores. Fazem as coisas do seu próprio jeito. Personalidade forte, fáceis de se conviver, aventureiros.

Vantagens: alegre, descontraídos, exuberantes, ativos, sensivos, gentil, otimista.

Desvantagens: esquecidos, indecisos, desorganizados, barulhentos, espontâneos, exagerados, querem fazer muitas coisas ao mesmo tempo mas não conseguem.

Exemplos: Duo Maxwell, Wufei Chang, Yahiko Myojin, Sanozuke Sagara, Faye Valentine, Miaka Yuuki, Pégasus Seiya.

Tipo AB

São os Humanistas. Profundos conhecedores do que acontece ao seu redor, nunca levam as coisas ao limite, gostam de ser úteis.

Vantagens: sensível, orgulhoso, diplomático, simpáticos, eficientes, delicados, aprende rápido.

Desvantagens: esquentado, irritadiço, reclamão, dependente, muda de humor facilmente, exigente consigo mesmo.

Exemplos: Trowa Barton, Lara Croft, Kenshin Himura, Ed, Yukito Tsukishiro, Marcio Ideriha.

Tipo O

São os Guerreiros. Grande senso de obrigações, românticos, bons organizadores e líderes, orgulhosos.

Vantagens: confiantes, muita força de vontade, bons jogadores, dedicados, determinados.

Desvantagens: *workaholic*, inseguros, emocional, teimoso, descompromissado, confia demais nele mesmo, egoísta.

Exemplos: Kaoru Kamiya, Touya Kinomoto, Shaoran Li, Spike Spiegel, Vash the Stampede, Coronel, Tamahome, Quatre Winner.

Determine os Atributos

Os atributos dependem do tipo de Campanha que vocês estão desenvolvendo. Personagens humanos “comuns” e crianças possuem 70+1d10 pontos de atributo, adultos “normais” possuem 80+1d10 pontos. Já Personagens aventureiros possuem 100+1d10 pontos para distribuir como você quiser entre os oito atributos básicos do Personagem. Nesta etapa inicial, o valor máximo para um atributo é 20 e o mínimo é 5. Um atributo humano médio possui o valor 10.

Para determinar exatamente quantos pontos de atributo seu Personagem possui, jogue 1d10 e acrescente esse valor ao valor-base do Personagem. Mais tarde, quando o Personagem avança de nível, ele pode usar os pontos de atributo extras para ultrapassar a marca de 20. Os números de Teste são iguais a quatro vezes o valor do atributo, dados em porcentagem (%) e são usados em testes de atributo.

Detalhes sobre atributos e o que seus valores representam podem ser encontrados mais adiante neste livro.

Os três jogadores rolam 1d10 para determinar seus pontos de atributo. O jogador de Mokona tira “2”, o de Youta tira “0” (que representa DEZ) e o jogador de Nanase consegue um “4”.



	Mokona Asai	Youta Nozaki	Nanase Takikawa
CON	11 (44%)	16 (64%)	11 (44%)
FR	12 (48%)	15 (60%)	12 (48%)
DEX	12 (48%)	13 (52%)	15 (60%)
AGI	13 (52%)	14 (56%)	19 (76%)
INT	10 (40%)	11 (44%)	11 (44%)
WILL	11 (44%)	15 (60%)	14 (56%)
CAR	15 (60%)	14 (56%)	10 (40%)
PER	18 (72%)	12 (48%)	12 (48%)
TOTAL	102	110	104

Pontos de Aprimoramento

De acordo com a campanha, você tem de 3 a 8 pontos de aprimoramento para gastar. A grande maioria das campanhas terá 5 pontos (o “normal” em Campanhas de Aventuras). Como deve ter notado, a história do Personagem já define alguns deles. Na maioria dos casos é mais fácil usar o processo inverso, escolhendo primeiro os aprimoramentos e só então usá-los para delinear a história.

Aprimoramentos podem fazer parte de um kit de Personagem. kits são (como o próprio nome diz) conjuntos de características que definem uma profissão. Desta forma, o Personagem gasta uma quantidade de pontos de aprimoramento e perícia iniciais e já começa o jogo com alguns privilégios e características (e também limitações) de sua profissão.

A escolha de kits não é obrigatória e o Mestre pode montar outros kits, se desejar, ou modificar os já existentes. Eles devem ser encarados como sugestões e evidentemente podem sofrer mudanças (embora ambos sejam militares, kits de pára-quedistas e mergulhadores são MUITO diferentes!).

Você pode também utilizar-se dos aprimoramentos de outros jogos da linha DAEMON (TREVAS, TORMENTA, INVASÃO, ANJOS, DEMÔNIOS, etc.), pois todos eles estão balanceados. Isto pode dar origem a Personagens muito interessantes (um agente do FBI que tenha feito um pacto com um demônio, por exemplo).

Mokona Asai possui os aprimoramentos: Pontos Heróicos 2, Sensitivo 2 (é capaz de sentir emoções e a presença das pessoas mesmo sem ser capaz de enxergá-las) e Monstro de Bolso 1 (seu gatinho Nekoi, que é capaz de voar); Youta Nozaki possui os aprimoramentos: kit Soldado (2 pontos), Bom Senso 1 (ele sempre toma as decisões mais acertadas do grupo), Patrono 1 (Earth II Police Department) e Expert em Combate Corporal 2 (espada; tonfa, bastão curto, corrente e adaga). Para balancear, escolhe também o aprimoramento negativo Código de Cavalheiros (-1 ponto); Nanase Takikawa possui Pontos Heróicos 2, Ambidestria (2 pontos) e Patrono 1 (Earth II Police Department).

Pontos de Perícias

Aqui você deve decidir o que seu Personagem sabe fazer. Perícias são compradas com pontos de perícia, ao custo de um ponto para cada ponto percentual. A quantidade de pontos depende da Inteligência, idade e nível (quanto mais uma pessoa viveu, mais coisas ela conhece). Não adianta escolher idades avançadas apenas para ganhar mais pontos; você deve justificar a idade de seu Personagem perante o Mestre, de acordo com sua história. A fórmula para isto é bem simples:

Pontos de Perícia = 10 x Idade + 5 x INT (até um máximo de 500 pontos, não importando idade e INT).

Atenção: alguns aprimoramentos podem eventualmente modificar a Inteligência e isso vai afetar a quantidade de pontos de perícia. Calcule os pontos DEPOIS de fazer ajustes nos atributos.

Mokona Asai tem 22 anos e INT 10, portanto 270 pts de perícia (10x22+5x10). Youta Nozaki tem 28 anos e INT 11, portanto 335 pts (10x28+5x11) e Nanase Takikawa tem 25 anos e INT 11, portanto 305 pts (10x25+5x11).

Escolha as Perícias

Agora que você já sabe quantos pontos possui para gastar, escolha perícias que combinem com o Personagem. Algumas são obrigatórias, determinadas por sua profissão (cada kit já diz quais perícias estão incluídas nele). Outras são apenas adequadas. O importante é escolher perícias condizentes com sua história. Se você já escolheu um kit anteriormente (na parte de aprimoramentos), então você deve gastar o valor em perícias daquele kit nesta etapa de criação de Personagens.

Todos os Personagens já começam com 30% em um subgrupo da perícia Idiomas. Este é seu idioma nativo.

Atenção: nesta etapa um Personagem de Nível 1 não pode ter nenhuma perícia superior a 30+Valor Inicial (exceto no caso de kits). Caso o mestre desejar uma campanha mais "Aventuresca", pode permitir que os Personagens paguem pontos de perícia para elevar suas perícias até 50+valor inicial (mas isso fará com que sua campanha se torne menos realista - você foi avisado!).

Mokona Asai (270pts)

Mokona é muito jovem para obter o kit Soldado Completo, então o jogador decide escolher as perícias separadamente. Ela ficou com os seguintes valores: armas de fogo (pistola) 40/0, combate desarmado 20/20, animais (treinamento de animais) 20%, armadilhas 20%, camuflagem 20%, condução 20%, escutar 20%, furtividade 20%, idioma (japonês, leitura labial) 30%, manipulação (empatia) 20%, procura 20%.

Youta Nozaki (335pts)

Youta possui o kit "Soldado", que custa 300 pontos. Ele lhe dá as seguintes perícias: armas de fogo (pistolas, escopetas e rifles) 50/0, faca 40/30, combate desarmado 40/40, camuflagem 20%, condução 30%, escutar 20%, explosivos 30%, furtividade 30%, manipulação (intimidação) 20%, rastreo 20%, ciência (química) 30% e idioma (japonês) 30%. Além disso, pelo aprimoramento "Expert em combates corporais", ele recebe armas brancas (espada, tonfa, bastão, corrente e lança) 30/30. Como últimos pontos, Nozaki acrescentou manipulação (interrogatório) 20% aumentou manipulação (intimidação) para 35%.

Nanase Takikawa (305pts)

Nanase comprou as seguintes perícias: armas de fogo (pistolas, rifles) 40/0, armas brancas (adagas sai) 30/30, artes (escapismo) 20%, condução 20%, esquiva 30%, esportes (acrobacia) 30%, furtividade 20%, manobras de combate - luta com duas armas 25pts, informática (backer) 30% e idioma (japonês) 30%.

OBS: Não se esqueça que estes valores ainda precisam ser somados aos VALORES INICIAIS de cada perícia, como veremos mais adiante quando finalizarmos as fichas de Personagem!

O Mestre não deve ser tão rígido em relação aos pontos de perícia de um Personagem. Muitas vezes, deve permitir que o jogador compre perícias mais específicas e pouco usadas no jogo (mas importantes pelo *background* do Personagem) de uma maneira mais barata (metade do valor).

Exemplos deste tipo de perícia: animais (doma, veterinária), artes (arquitetura, canto, crítica de arte, culinária, dança, etc...), avaliação de objetos, ciências (agricultura, se o personagem veio de um ambiente rural), antropologia, direito, ecologia, filosofia, geografia, etc, etc, etc...



Acrescente os "Extras"

São considerados "extras" coisas como Poderes Angelicais, Poderes Demoníacos, Poderes Vampíricos, Poderes Mágicos, Mechas, Naves Espaciais, Monstros de Bolso, Equipamentos Especiais e Únicos, Poderes Psíquicos, Raios Energéticos, Cibernéticos e qualquer coisa que não for normal ou que for única nos Personagens. TODOS os "extras" precisam estar muito bem explicados na história de seu Personagem e o Mestre ainda precisa aprová-los para que você possa jogar com eles.

O gato alado Nekoi, de Mokona, é um dos "extras" do grupo. Ele é considerado um Monstro de Bolso e segue as regras para a construção deles, vistas no capítulo Monstro de Bolsos. Nekoi possui 3 pontos de Poderes, gastos em: Inteligência 1 (Nekoi é muito mais inteligente do que um gato normal) e Voar 2 (ele é capaz de voar pequenas distâncias com suas asas geneticamente desenvolvidas).

O aprimoramento "Patrono" é explicado pelo patrocínio da Earth II Police Department, que lhes fornece pequenos carros voadores (com capacidade para quatro tripulantes e quatro prisioneiros), armas (pistolas concussivas, escopetas, adagas monofilamentares e tasers), armaduras (roupas especiais de kevlar à prova de balas), equipamentos de respiração na atmosfera rarefeita de Marte, etc. Em troca, eles devem cumprir todas as missões que o patrono lhes designarem.

Índice de Proteção

O Índice de Proteção depende do tipo de proteção que o Personagem possui. Muitos aventureiros utilizam-se de coletes à prova de balas (IP 6 ou 7) mas estes NÃO o protegem de quedas, gases tóxicos ou fogo; para isso existem roupas protetoras específicas. O Mestre deve usar o bom senso quando estiver aplicando o IP em determinada situação.

Todos os 3 Personagens utilizam-se de coletes de Kevlar, que lhes fornecem IP 10 contra ataques balísticos e IP 1 contra ataques cinéticos (golpes).

Pontos de Vida e Heróicos

Some seus valores de Força e Constituição e depois divida o resultado por 2, arredondando para cima. Junte a esse total um ponto por nível e terá seus Pontos de Vida. Se o Personagem tem Pontos Heróicos, acrescente-os também.

Mokona e Nanase possuem o mesmo número de PVs. Ambas possuem CON 11 e FR 12, estão no primeiro nível e possuem Pontos Heróicos 2, portanto ambas 13 PVs+2 PHs. Nozaki possui CON 16 e FR 15, também está no primeiro nível, mas possui 3 Pontos Heróicos do kit Soldado. ele possui, então, 17 PVs+3PHs.

Escolha Equipamentos e Armas

As posses de um Personagem vão depender de sua história, profissão, aprimoramentos e perícias. A suprema regra do bom senso deve ser seguida: nada de metralhadoras para jornalistas, espadas para engenheiros ou coletes à prova de bala para arqueólogos. Para que seu Personagem tenha qualquer arma ou equipamento, o Jogador precisa de permissão do Mestre.



Toques Finais

Está tudo praticamente acabado!

Seu Personagem já deve estar pronto para jogar. Falta apenas um único ponto a ser resolvido: COMO ele encontrou os outros Personagens do grupo?

O Mestre deve sempre proibir Personagens que não se encaixem no grupo, pois isso tende a estragar a Aventura. Montem sempre grupos que tenham uma história conjunta (os Personagens eram amigos de infância, trabalharam juntos em pesquisas militares ou fazem parte do mesmo departamento) ou um motivo conjunto (caçadores de recompensa, pilotos de Mecha, um inimigo em comum, pertencem à mesma organização).

Isto fará com que as coisas sejam muito mais simples tanto para o Mestre quanto para os Jogadores.

Boa Sorte!



Youta Nozaki

Campanha: Marte, 2307 AD
Nível: 1º Nível
Tipo de Sangue: AB
Pontos de Vida: 17 + 3 (PHs)

Atributos

CON 16 (64%), FR 15 (60%),
 DEX 13 (52%), AGI 14 (56%),
 INT 11 (44%), WILL 15 (60%),
 PER 14 (56%), CAR 12 (48%).

Perícias	Atributo	Total
Armas de Fogo		
- Pistolas	DEX	50/0
- Escopetas	DEX	50/0
- Rifles	DEX	50/0
Armas Brancas		
- Espada	DEX	30/30
- Tonfa	DEX	30/30
- Bastão	DEX	30/30
- Corrente	DEX	30/30
- Lança	DEX	30/30
- Faca	DEX	53/43
Combate Desarmado	DEX	53/53
Camuflagem	PER	34%
Ciência (Química)	INT	41%
Condução	AGI	44%
Escutar	PER	34%
Explosivos	-	30%
Furtividade	AGI	44%
Idioma (Japonês)	-	30%
Manipulação		
- Interrogatório	INT	31%
- Intimidação	WILL	50%
Rastreo	PER	34%

Mokona Asai

Campanha: Marte, 2307 AD
Nível: 1º Nível
Tipo de Sangue: B
Pontos de Vida: 13 + 2 (PHs)

Atributos

CON 11 (44%), FR 12 (48%),
 DEX 12 (48%), AGI 13 (52%),
 INT 10 (40%), WILL 11 (44%),
 PER 15 (60%), CAR 18 (72%).

Perícias	atributo	Total
Armas de Fogo		
- Pistola	DEX	52/0
Combate Desarmado	DEX	32/32
Animais	-	20%
Armadilhas	PER	35%
Camuflagem	PER	35%
Condução	AGI	33%
Escutar	PER	35%
Furtividade	AGI	33%
Idioma		
- Japonês	-	30%
- Leitura labial	-	30%
Manipulação (Empatia)	CAR	38%
Procura	PER	35%

Nanase Takikawa

Campanha: Marte, 2307 AD
Nível: 1º Nível
Tipo de Sangue: O
Pontos de Vida: 13 + 2 (PHs)

Atributos

CON 11 (44%), FR 12 (48%),
 DEX 15 (60%), AGI 19 (76%),
 INT 11 (44%), WILL 14 (56%),
 PER 10 (40%), CAR 12 (48%).

Perícias	Atributo	Total
Armas de Fogo		
- Pistola	DEX	55/0
- Rifle	DEX	55/0
Armas Brancas		
- Adaga Sai	DEX	45/45
Artes (Escapismo)	AGI	39%
Condução	AGI	39%
Esquiva	AGI	49%
Esportes (Acrobacia)	AGI	49%
Furtividade	AGI	39%
Idioma (Japonês)	-	30%
Informática (Hacker)	-	30%
Manobra Luta com duas Armas		25pts

Nekoi

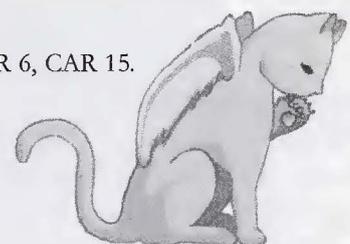
CON 3, FR 3, DEX 6, AGI 6, INT 3, WILL 3, PER 6, CAR 15.

Pontos de Vida: 10

IP: 0, **Ataques:** 1, **Dano:** 1 (garras ou mordida)

Ataque: 16/16

Vôo: 5m/s



Kits

Um kit é um conjunto pronto de aprimoramentos e perícias que facilita a sua vida na hora de montar um Personagem. Ele serve para desenvolver conceitos e auxiliar os jogadores a escolher melhor suas perícias e aprimoramentos.

Se você quiser criar um kit novo, proceda da seguinte maneira: um kit é uma profissão conhecida na qual todos os profissionais que seguem essa área possuem perícias e aprimoramentos muito parecidos (por exemplo, todos os engenheiros possuem algum tipo de Engenharia em 30%). Faça uma lista das perícias que essa profissão teria e calcule os pontos totais. Em seguida, multiplique por dois e divida por três o resultado, arredondando para o múltiplo de cinco mais próximo.

Por exemplo, você somou todas as perícias do seu kit novo e chegou a 220 pontos. Multiplicado por 2 e dividido por 3 dá um total de 146,66 ou seja, arredondado para 150 pontos de perícia. O mesmo vale se o kit trouxer algum aprimoramento com ele. Some os valores e depois multiplique por 2/3, arredondando para cima.



Antiquário

Um antiquário lida todos os dias com objetos antigos e obscuros e não é raro que cheguem a seu conhecimento objetos estranhos, com algum tipo de história interessante de ser investigada a fundo. Existem antiquários que trabalham com objetos provenientes de heranças de família ou jóias de muitos séculos atrás. Outros preferem acompanhar explorações em busca de objetos de valor que possam ser revendidos a museus ou colecionadores em todo o mundo. Os antiquários possuem uma rede de contatos de compra e venda de antiguidades mundial, com o auxílio da internet.

Custo: 2 pts. de aprimoramento, 190 pts. de perícia.

Perícias: Artes (Arquitetura 10%), Avaliação de Objetos 50%, Ciências (Antropologia 10%, Arqueologia 10%, Direito 10%, Filosofia 10%, Geografia 20%, História 20%, Literatura 20%, Teologia 10%), Falsificação 40%, Negociação (Barganha 40%), Pesquisa/Investigação 10%

Aprimoramentos: Biblioteca 2, Recursos 3.

Advogado

Existem dezenas de ramos nos quais um advogado pode atuar, mas no mundo dos Animes, geralmente os Personagens são advogados criminalistas ou estão relacionados de alguma forma com problemas da vara de família ou direito civil envolvendo contratos estranhos ou excêntricos. Muitas vezes acompanham clientes muito ricos em suas aventuras e explorações.

Custo: 2 pts. de aprimoramento, 220 pts. de perícia.

Perícias: Artes (Atuação 20%, Redação 30%), Ciências (Criminalística 40%, Direito 40%, Filosofia 10%, Literatura 10%, Psicologia 10%), Etiqueta 30%, Idiomas (Idioma Nativo 20%, Latim 20%), Manipulação (Interrogatório 20%, Intimidação 20%), Negociação (Barganha 20%, Burocracia 20%).

Aprimoramentos: Contatos 2, Biblioteca 1, Recursos 2.

Arqueólogo

Existem dois tipos básicos de arqueólogos, os estudiosos e os especialistas em campo. Os estudiosos realizam toda a parte de pesquisa, catalogação e organização dos achados arqueológicos, enquanto os especialistas em campo realizam o "trabalho sujo" (mais ou menos como o Personagem Indiana Jones). Alguns arqueólogos são patrocinados por museus ou outras entidades governamentais, enquanto outros são beneficiados por colecionadores particulares.

Custo: 1 pt. de aprimoramento, 190 pts. de perícia.

Perícias: Artes (Arquitetura 10%), Avaliação de Objetos 10%, Ciências (Antropologia 20%, Arqueologia 50%, Filosofia 10%, Geografia 20%, História 50%, Literatura 20%, Sociologia 10%, Teologia 20%), Falsificação 20%, Pesquisa/Investigação 30%.

Aprimoramentos: Biblioteca 3.

Artista

Um artista pode ser um ator, desenhista, escultor, dançarino ou especialista em arte performática. O termo “artista” possui uma gama muito variada de possibilidades que podem ser exploradas pelos Jogadores. Personagens artistas viajam o mundo com suas apresentações ou exposições e conhecem muita gente diferente, mantendo vários contatos.

Ator

Custo: 1 pt. de aprimoramento, 160 pts. de perícia.

Perícias: Artes (Atuação 50%, Crítico de Arte 10%), Disfarce (Maquiagem 30%), Etiqueta 30%, Manipulação (Empatia 40%, Impressionar 40%, Lábria 30%)

Aprimoramentos: Contatos 2.

Artista de Circo

Custo: 1 pt. de aprimoramento, 200 pts. de perícia.

Perícias: Animais (Doma 20%), Artes (Atuação 20%, Canto 20%, Dança 20%, Ilusionismo 20%, Instrumentos Musicais 20%, Prestidigitação 20%), Camuflagem 30%, Disfarce (Maquiagem 30%), Etiqueta 10%, Esportes (Acrobacias 40%, Arremesso 40%, Manipulação (Empatia 10%, Impressionar 10%).

Aprimoramentos: Contatos 2.

Artista Marcial

Um artista marcial devota sua vida à arte de combater. Existem diversas modalidades de artes marciais, as mais conhecidas são Karate, Judô, Tae-Kwon-Do, Aikido, Jiu-Jitsu e Kung-Fu. No entanto, existem dezenas de outras modalidades.

Um artista marcial sério treina pelo menos três a quatro horas por dia e sempre conhece os conceitos básicos de algumas outras artes marciais. Devido à enorme diversidade de estilos, é impraticável listar todos os tipos de lutadores.

Escolhemos como exemplos abaixo um lutador do 1º nível.

Personagens mais graduados (faixas-pretas) possuem níveis mais avançados. Como regra básica, um lutador possui o Nível de Personagem igual à quantidade de anos de treino em determinada Arte Marcial. Assim sendo, alguém que treinou 10 anos de Karate certamente é um Personagem de 10º nível (e o Mestre deve avaliar se permitirá esse tipo de Personagem nas campanhas ou não). As regras abaixo foram feitas para iniciantes nas Artes Marciais, não para mestres, que possuem muitos Pontos de Vida, muitos Pontos Heróicos e muitos pontos de perícia gastos em Artes Marciais!

Por exemplo: Um Monge Shaolin é um praticante de Kung Fu do 12º nível; um ninja é um praticante de Ninjutsu que praticou sua arte marcial por 15 anos, um Sensei do Kendo estilo Kamiya Kashin é alguém que treinou Kendo nesse estilo por 12 anos e assim por diante... Personagens “Mestres em Artes Marciais” são comuns em Animes, mas pelas regras, não são Personagens de primeiro nível. O Mestre deve estar atento a estes detalhes quando começar sua campanha.

Lutador de Aikido

Custo: 1 Ponto de aprimoramento, 80 pontos de perícia.

Perícias: Artes Marciais (Aikido) 10/30, Acrobacias (rolamentos) 10%, Manobras de Combate (chaves de membro, imobilização), Ciências (filosofia 20%), Esquiva 20%, Idioma (japonês) 10%.

Aprimoramentos: Contatos 1, Pontos Heróicos 1.

Lutador de Boxe

Custo: 3 pontos de aprimoramento, 25 pontos de perícia.

Perícias: Artes Marciais (Boxe) 20/20.

Aprimoramentos: Contatos 1, Pontos Heróicos 4.



Lutador de Capoeira

Custo: 2 pontos de aprimoramento, 65 pontos de perícia.

Perícias: Artes Marciais (Capoeira) 20/20, Acrobacias 30%, Esquiva 30%, Manobras de Combate (Manobras para Impressionar).

Aprimoramentos: Contatos 1, Pontos Heróicos 3.

Lutador de Jiu-Jitsu

Custo: 3 pontos de aprimoramentos, 80 pontos de perícia.

Perícias: Artes Marciais (Jiu-jitsu) 20/20, Acrobacias (Rolamentos) 20%, Manobras de Combate (Torções, Imobilizações e Quebramentos).

Aprimoramentos: Contatos 1, Pontos Heróicos 3

Lutador de Judô

Custo: 2 pontos de aprimoramento, 60 pontos de perícia.

Perícias: Artes Marciais (Judô) 20/20, Acrobacias 20%, Ciências (Filosofia 20%), Idiomas (Japonês 10%), Manobras de Combate (Imobilizações).

Aprimoramentos: Contatos 1, Pontos Heróicos 2.

Lutador de Kendo

Custo: 2 pontos de aprimoramento, 25 pontos de perícia.

Perícias: Artes Marciais (Kendo) 20/20, Manobras de Combate (Desarme, Imobilização, Quebramento).

Aprimoramentos: Contatos 1, Pontos Heróicos 2

Lutador de Karate

Custo: 3 pontos de aprimoramento, 65 pontos de perícia.

Perícias: Artes Marciais (Karatê) 20/20, Acrobacias 10%, Ciências (Filosofia 20%), Idiomas (Japonês 10%), Manobras de Combate (Quebramento).

Aprimoramentos: Contatos 1, Pontos Heróicos 3.

Lutador de Kung Fu

Custo: 3 pontos de aprimoramento, 95 pontos de perícia.

Perícias: Artes Marciais (escolha um estilo de Kung Fu) 20/20, Acrobacias 20%, Ciências (Filosofia 20%), Ciências Proibidas (Acupuntura 10%, Chi Kung 10%), Esquiva 20%, Manobras de Combate (Quebramentos, Imobilizações).

Aprimoramentos: Contatos 1, Pontos Heróicos 3.

Lutador de Ninjutsu

Custo: 3 pontos de aprimoramento, 135 pontos de perícia.

Perícias: Artes Marciais (Ninjutsu) 20/20, Acrobacias 20%, Ciências (Filosofia 20%), Armadilhas 10%, Camuflagem 10%, Disfarces 10%, Escutar 10%, Esquiva 10%, Furtar 10%, Furtividade 10%, Rastrear 10%, Sobrevivência (Floresta 10%), Manobras de Combate (Quebramentos, Imobilizações).

Aprimoramentos: Contatos 1, Pontos Heróicos 3.

Lutador de Sumô

Custo: 3 pontos de aprimoramento, 30 pontos de perícia.

Perícias: Artes Marciais (Sumô) 20/20, Arremesso 20%.

Aprimoramentos: Boa Fama, Contatos 1, Pontos Heróicos 4

Lutador de Tae-Kwon-Do

Custo: 3 pontos de aprimoramento, 60 pontos de perícia.

Perícias: Artes Marciais (Tae-kwon-do) 20/20, Acrobacias 10%, Ciências (Filosofia 20%), Manobras de Combate (quebramento).

Aprimoramentos: Contatos 1, Pontos Heróicos 3.



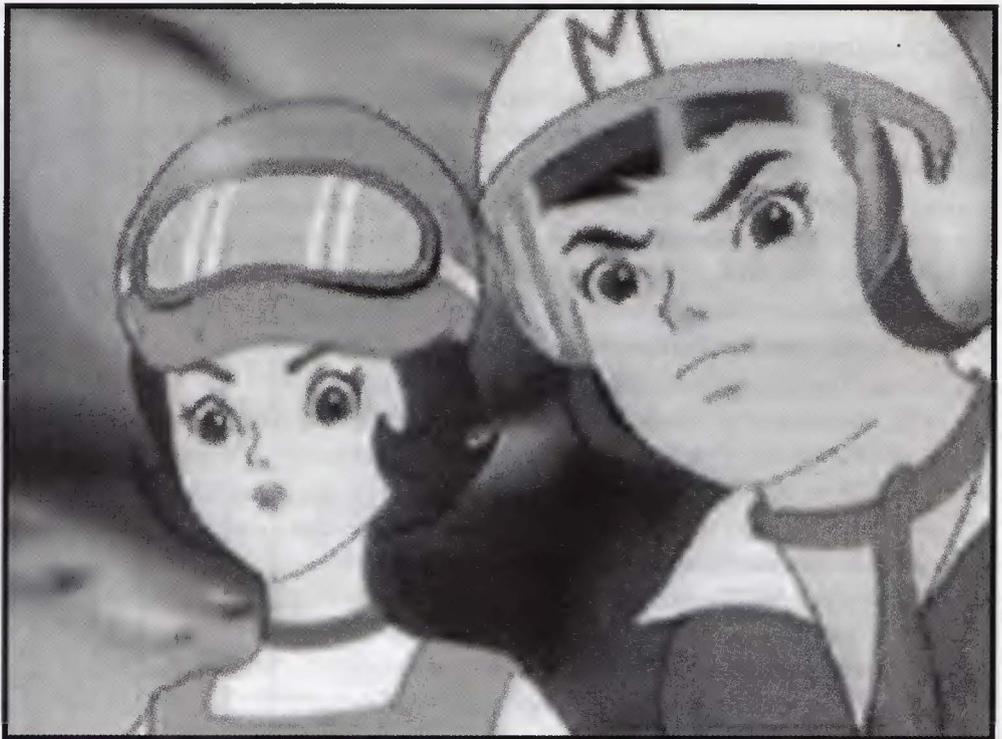
Atleta

Atletas são profissionais que vivem de determinado esporte, no qual são excepcionais. Muitos possuem legiões de fãs e admiradores que assistem a todos os eventos nos quais ele participa (inclui também pilotos de corrida e jogadores de times famosos).

Custo: 3 pontos de aprimoramentos, 125 pontos de perícia

Perícias: esporte (escolha qual 50%), Manipulação (Empatia 30%, Impressionar 30%). Escolha também duas perícias que estejam relacionadas com o esporte que seu Personagem pratica com 40%

Aprimoramentos: Recursos 2, Boa Fama, Pontos Heróicos 2.



Caçador de Recompensas

Como o próprio nome já diz, este tipo de Personagem caça procurados pela justiça em troca de dinheiro. Ele pode existir em várias épocas diferentes; tanto em uma Campanha ambientada no Velho-Oeste quanto uma espacial (ou as duas coisas ao mesmo tempo).

Normalmente esteve ligado a algum tipo de força militar ou mercenária antes de passar a agir por conta própria.

Custo: 4 pontos de aprimoramento e 350 pontos de perícia.

Perícias: Armas de Fogo (escolher 3 grupos com 50%), Artes Marciais (escolha uma) 40/40, Condução 30%, Escutar 30%, Explosivos 30%, Falsificação 30%, Manipulação (Interrogatório 30%, Intimidação 30%, Manha 30%, Liderança 20%), Rastrear 30%, Sobrevivência (escolha uma) 30%

Aprimoramentos: Contatos 3, Pontos Heróicos 3.

Cientista

Inclui uma variedade enorme de tipos de cientistas, desde bioquímicos, geneticistas, projetistas de Mechas, de naves e até mesmo de Persocons. Pode ser um pesquisador de vírus, de formas de vida alienígenas ou um inventor.

Custo: 3 pontos de aprimoramento e 250 pontos de perícia.

Perícias: escolha 6 Ciências (ou outras perícias) relacionadas com o campo de estudos do cientista em 50%, Condução 20%, Etiqueta 20%, Pesquisa/Investigação 50%.

Aprimoramentos: Biblioteca 2, Boa Fama, escolha um entre as seguintes (Projetista de Persocons, de Mechas, Patrono ou Recursos 2).

Colecionador

Como o próprio nome já diz, um colecionador dedica sua vida a reunir exemplares de um determinado tipo de objeto. Tais objetos possuem elevado valor sentimental para eles e não é raro que existam disputas acirradas por status. Entre os colecionadores que se destacam como Personagens de Anime estão os de obras de arte, artefatos religiosos, carros, livros raros, livros de magia, pergaminhos, objetos místicos, selos, peças arqueológicas e outros.

O status e os pontos de Experiência deste Personagem são dados de acordo com a importância e tamanho da coleção que o ele consegue reunir.

Custo: 4 pontos de aprimoramento, 190 pontos de perícia.

Perícias: Artes (escolha o tipo de coleção) 50%, Avaliação de Objetos 50%, Ciências (Direito 10%, Filosofia 20%, Geografia 30%, História 30%, Literatura 30%), Falsificação 40%, Negociação (Barganha 40%), Pesquisa/Investigação 40%.

Aprimoramentos: Biblioteca 2, Recursos 4.

Criminoso

Um Personagem criminoso pode ser um ladrão, assaltante, traficante (de drogas, armas ou pessoas), estelionatário, contrabandistas ou assassinos (ou pertencer a mais de uma dessas classes). Pode agir sozinho ou em quadrilhas, em benefício próprio ou como contratado por algum tipo de patrocinador. Personagens criminosos são procurados pela polícia e estão sempre envolvidos em confrontos com outras gangues de traficantes ou com o crime organizado.

Ladrão (estilo gatuno)

Custo: 2 pontos de aprimoramento, 270 pontos de perícia.

Perícias: esquiva 20%, Armadilhas 20%, Artes (Escapismo 10%), Avaliação de Objetos 20%, Condução 20%, Disfarce 20%, Escutar 20%, Esporte (Acrobacia 20%, Escalar 20%), Furtividade 20%, Manipulação (Lábia 20%, Manha 20%), Manuseio de Fechaduras 20%, Pesquisa/Investigação 20%.

Aprimoramentos: Contatos 2, Pontos Heróicos 2.

Aprimoramento Negativo: Inimigo (Polícia).

Contrabandista

Custo: 4 pontos de aprimoramento, 190 pontos de perícia.

Perícias: Pistola 40%, Submetalhadora 30%, Avaliação de Objetos 40%, Ciências (Direito 10%), Condução 40%, Falsificação 30%, Manipulação (Interrogatório 20%, Intimidação 20%, Manha 40%), Negociação (Barganha 40%).

Aprimoramentos: Recursos 3, Contatos 2, Pontos Heróicos 2.

Aprimoramento Negativo: Inimigo (Polícia).



Cultista

Um cultista é um servo de uma força superior, seja ela alienígena, demoníaca ou angelical. Ele serve aos propósitos de sua seita e realiza missões em favorecimento de uma causa especial.

Na maioria das vezes, os cultistas obedecem cegamente a um líder do culto, sem questionar suas ordens.

Custo: 2 pontos de aprimoramento e 300 pontos de perícia.

Perícias: Armas de Fogo (escolha duas em 40%), Armas brancas (escolha duas em 40/30), Ciências Proibidas (todos os campos em 20%, escolha um específico em 50%), Disfarce 30%, Pesquisa 30%.

Aprimoramentos: Patrono, Pontos Heróicos 2, Contatos 1.

Aprimoramento Negativo: Inimigo (escolha o mais apropriado).

Detetive

Um detetive é um profissional contratado para prestar serviços de investigação (geralmente extorção, chantagem, suspeita de adultério, espionagem industrial e outros serviços mais sérios como seqüestro, roubo ou assassinato).

Custo: 3 pontos de aprimoramento, 250 pontos de perícia.

Perícias: Armas de Fogo (Revólver 30%, Pistolas 30%), Armadilha 10%, Ciências (Direito 20%), Condução 30%, Disfarces 30%, Escutar 30%, Falsificação 30%, Manipulação (Interrogatório 20%, Intimidação 20%, Manha 40%), Manuseio de fechaduras 30%, Negociação (Barganha 10%), Pesquisa/Investigação 50%.

Aprimoramentos: Contatos 3, Pontos Heróicos 2.

Escritor

Um escritor envolve-se com o sobrenatural constantemente, em suas pesquisas para a ambientação de seus livros. O escritor clássico de aventuras de anime pesquisa sobre mitologia, anjos, demônios, templários, religiões ou qualquer outro assunto que possa levá-lo a um contato mais direto com o sobrenatural. Escritores são conhecidos por suas excentricidades.

Custo: 2 pontos de aprimoramento, 190 pontos de perícia.

Perícias: Artes (Crítica de Arte 10%, Redação 40%), Ciências (Literatura 30%), Condução 20%, Etiqueta 20%, Idiomas (Idioma Nativo +20%), Manipulação (Impressionar 20%), Pesquisa/Investigação 30%, escolha ainda duas outras perícias com 40% cada sobre as quais o escritor baseia seu trabalho.

Aprimoramentos: Biblioteca 3, Boa Fama, Contatos 1.

Espião

Um espião é um agente treinado por um governo para realizar missões secretas para ele. Pode também trabalhar para alguma organização extra-oficial ou paramilitar secreta. Se ele for capturado, a organização irá negar toda e qualquer ligação com o personagem

Custo: 3 pontos de aprimoramento, 260 pontos de perícia.

Perícias: Armas de Fogo (escolher 2 grupos com 40%), Faca 30/30, Combate Desarmado 30/20, Camuflagem 20%, Ciências (Direito 20%), Condução 20%, Disfarce 20%, Escutar 20%, Etiqueta 20%, Explosivos 20%, Falsificação 30%, Furtar 20%, Furtividade 20%, Idiomas (Criptografia 20%), Manipulação (Intimidação 10%, Lábria 10%, Manha 10%).

Aprimoramentos: Patrono, Pontos Heróicos 3.

Estudante do Colegial

Um Estudante com cerca de 14 a 18 anos de idade

Custo: 110 pontos de perícia.

Perícias: escolha cinco Ciências em 20%, Pesquisa 20%, escolha um Esporte em 20%, Manipulação (Empatia 20%, Lábria 10%)

Aprimoramentos: nenhum.

Estudante da Faculdade

Um Estudante com cerca de 18 a 25 anos de idade.

Custo: 150 pontos de perícia.

Perícias: escolha seis Ciências em 30%, Pesquisa 30%, escolha um Esporte em 20%, Manipulação (Empatia 30%, Lábria 20%)

Aprimoramentos: Contatos 1.

Aprimoramentos Negativos: Sempre Pobre.

Explorador

Um explorador profissional pode trabalhar na mídia especializada (National Geographic, Discovery Channel...) ou por conta de algum patrocinador. Basicamente seu trabalho é chegar aonde ninguém nunca esteve. Neste planeta ou em outros também.

Custo: 5 pontos de aprimoramento, 300 pontos de perícia.

Perícias: Revólver 30%, Rifle 30%, Faca 30/30, Armadilhas 30%, Artes (Fotografia 30%), Camuflagem 30%, Ciências (Botânica 10%, Herbalismo 10%, Zoologia 10%), Condução 20%, Escutar 20%, Esportes (Alpinismo 20%, Mergulho 20%, Natação 20%), Furtividade 20%, Rastrear 20%, Sobrevivência (todas) 30%.

Aprimoramentos: Contatos 2, Patrono, Pontos Heróicos 2.

Guerreiro

Em campanhas medievais, o guerreiro é uma das profissões mais valorizadas pelos governantes, pois são eles quem formarão os exércitos que defenderão o reino das ameaças externas.

Os guerreiros também podem ser aventureiros, viajantes em busca de tesouros perdidos e reinos misteriosos.

Custo: 2 pontos de aprimoramento, 175 pontos de perícia.

Perícias: espada Longa 40/40, Machado de Combate 30/20, escolha outra arma 20/10, escolha uma Manobra de Combate (25), Manipulação (Intimidação 20%), Montaria 20%, Sobrevivência (escolha um ambiente) 30%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4.



Hacker

Um hacker é um especialista em tecnologia. Ele domina a linguagem dos computadores e dos programas, utilizando seus conhecimentos para burlar códigos de segurança, espionar pessoas ou investigar redes de empresas. Hackers podem agir sozinhos pelo prazer do desafio ou serem contratados para realizar serviços nessa área.

Custo: 2 pontos de aprimoramento, 250 pontos de perícia.

Perícias: Ciências (Direito 10%, Matemática 40%), Eletrônica 40%, Engenharia (escolha uma 20%), Falsificação 30%, Idiomas (Inglês 30%, Criptografia 40%), Informática (Internet 40%, Hacker 40%, Manutenção 40%, Programação 40%), Pesquisa/Investigação 20%.

Aprimoramentos: Contatos 2, Recursos (por fraude) 2.

Aprimoramento Negativo: Inimigo (Polícia).

Jornalista

Um jornalista envolve-se com o mundo de aventuras através de reportagens sobre assassinatos, mistérios, guerras ou fatos inexplicáveis. Pode ser enviado para locais distantes e obscuros em busca de uma nova reportagem.

Custo: 2 pontos de aprimoramento, 190 pontos de perícia.

Perícias: Artes (Crítica de Arte 30%, Redação 30%), Ciências (Literatura 30%), Condução 20%, Etiqueta 30%, Idiomas (Idioma Nativo +20%, Inglês 30%), Manipulação (Impressionar 20%, Intimidação 30%), Pesquisa/Investigação 40%.

Aprimoramentos: Biblioteca 1, Contatos 2.

Mago

Em campanhas medievais (ou não), feiticeiros são aqueles que dominam as artes sobrenaturais. Apenas o kit é dado neste livro, mas os detalhes sobre Regras de Magia e Feitiços estão todos no suplemento GRIMÓRIO.

Custo: 3 pontos de aprimoramento, 170 pontos de perícia.

Perícias: Adaga ou Cajado (escolha um) 30/30, Alquimia 20%, Astrologia 20%, Ler e Escrever (Idioma Nativo) 30%, Ocultismo 20%, Rituais 20%, Teoria da Magia 20%, Pesquisa/Investigação 40%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 1, Poderes Mágicos 3.

Médico

É o profissional especializado em cuidar da saúde das pessoas. Trata-se de uma profissão muito respeitada pelas pessoas e que garante um razoável padrão de vida. O médico pode tomar contato com o sobrenatural ao examinar doenças estranhas em seus pacientes.

Custo: 1 Ponto de aprimoramento, 300 pontos de perícia.

Perícias: Ciências (Anatomia 50%, Biologia 50%, Fisiologia 50%), Condução 20%, Etiqueta 20%, Medicina (Cirurgia 50%, Primeiros Socorros 50%, escolha uma especialidade 40%), Manipulação (Empatia 30%).

Aprimoramentos: Boa Fama, Biblioteca 1, Recursos 2.



Membro de Gangue

Custo: 2 pontos de aprimoramento e 170 pontos de perícia.

Perícias: Armas de Fogo (escolha duas em 40%), Armas Brancas (escolha duas em 30/30), Manipulação (Intimidação 10%, Interrogatório 10%, Lábria 10%, Manha 10%, Tortura 10%)

Aprimoramentos: Patrono, Pontos Heróicos 3

Aprimoramento Negativo: Inimigo (Polícia), Má-Fama.

Missionário

Um missionário viaja pelo mundo levando sua fé (seja qual for) aos necessitados. Pode ser necessário nas vilas mais distantes da China até as tribos mais famintas da África. Um missionário convive diariamente com as maiores barbaridades cometidas pelos seres humanos, mas mesmo assim precisa sempre manter a esperança.

Custo: 2 pontos de aprimoramento, 210 pontos de perícia.

Perícias: Ciências (Antropologia 20%, Filosofia 10%, Geografia 10%, História 10%, Teologia 30%), Condução 20%, Etiqueta 40%, Idiomas (Idioma Local 30%, escolha um idioma relacionado à religião 20%), Manipulação (Empatia 40%, Impressionar 10%, Lábria 10%, Liderança 30%, Manha 20%), Sobrevivência (Ambiente Local 20%).

Aprimoramentos: Contatos 1, Patrono (Igreja).

Parapsicólogo

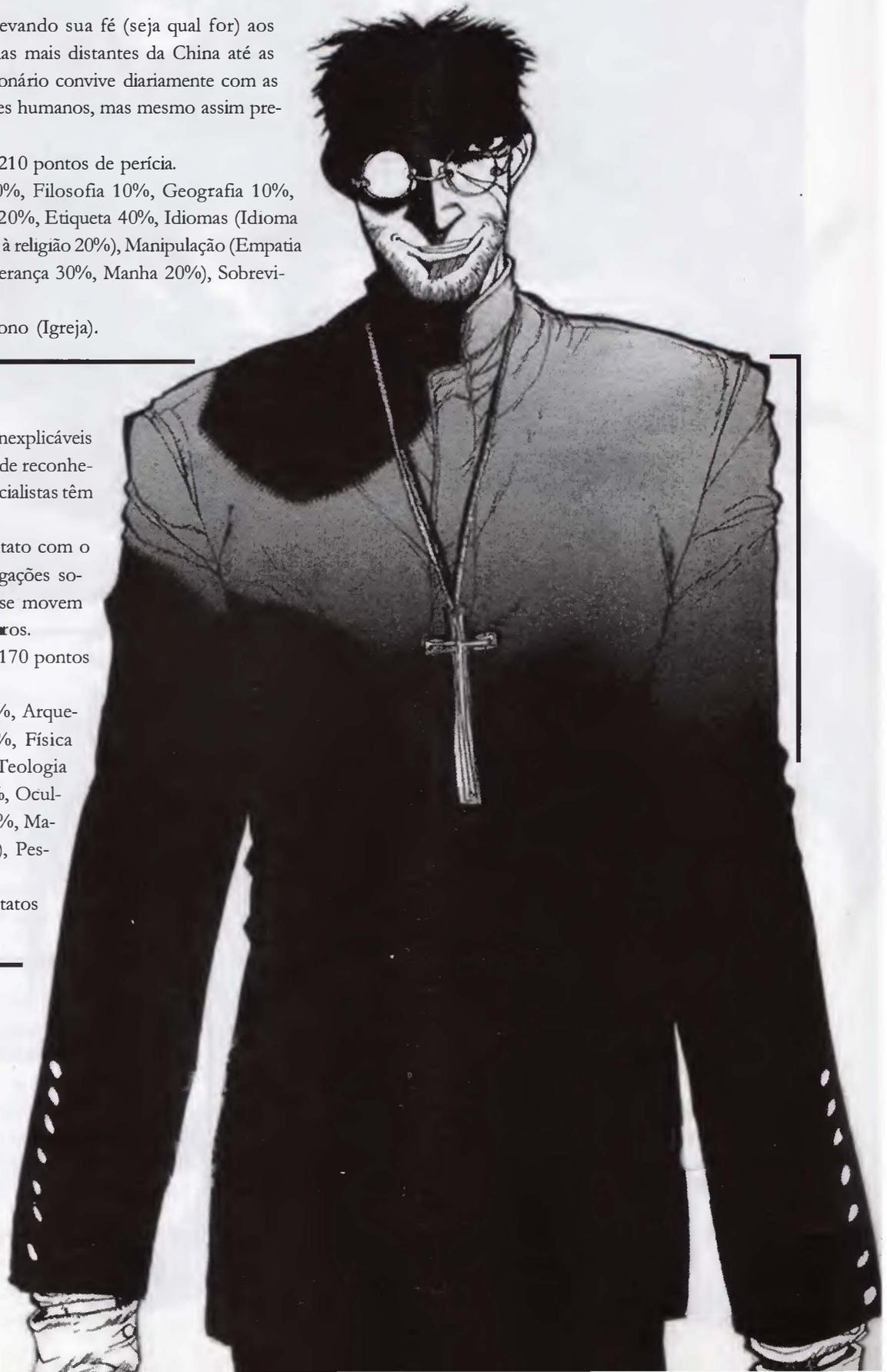
Um parapsicólogo estuda fenômenos inexplicáveis da psicologia. Apesar de nenhuma faculdade reconhecer o diploma de parapsicólogo, esses especialistas têm se tornado cada vez mais comuns.

Um Personagem pode entrar em contato com o mundo sobrenatural durante suas investigações sobre combustão espontânea, objetos que se movem sozinhos, vozes do além, telecinesia e outros.

Custo: 2 pontos de aprimoramento, 170 pontos de perícia.

Perícias: Ciências (Antropologia 10%, Arqueologia 10%, Direito 10%, Filosofia 10%, Física 20%, Química 10%, Sociologia 10%, Teologia 20%), Ciências Proibidas (Astrologia 20%, Ocultismo 40%), Condução 20%, Etiqueta 20%, Manipulação (Empatia 30%, Hipnose 20%), Pesquisa/Investigação 20%.

Aprimoramentos: Biblioteca 1, Contatos 1, Recursos 2.





Piloto

Como o próprio nome indica, pilotos são soldados treinados para pilotar caças e outros tipos de jatos militares, incluindo helicópteros e outros veículos experimentais.

Em campanhas futuristas, podem incluir pilotos de naves espaciais, de estações orbitais e outras embarcações do gênero.

Piloto de Caça

Custo: 3 pontos de aprimoramento, 230 pontos de perícia.

Perícias: Armas de Fogo (escolher 2 grupos com 40%), Faca 40/30, Combate Desarmado 40/40, Esportes (Paraquedismo 40%), Camuflagem 20%, Condução (Veículos, Caças, Helicópteros) 50%.

Aprimoramentos: Patrono, Contatos 1, Pontos Heróicos 2.

Piloto de Mecha

Custo: 3 pontos de aprimoramento, 230 pontos de perícia.

Perícias: Armas de Fogo (escolher 2 grupos com 40%), Faca 40/30, Combate Desarmado 40/40, Esportes (Paraquedismo 40%), Camuflagem 20%, Condução (Mechas) 50%.

Aprimoramentos: Patrono, Mecha, Pontos Heróicos 3.

Pirata

Piratas são os grandes aventureiros do mar. A bordo de seus navios e utilizando seus canhões e espadas, são o terror das embarcações comerciais.

Custo: 2 pontos de aprimoramento, 240 pontos de perícia.

Perícias: Espada 40/30, Adaga 30/30, Armas de Fogo (quando disponíveis na campanha) 30%, Arrombamento 20%, Esquiva 20%, Escutar 20%, Furtar 30%, Furtividade 30%, Jogos de Cartas 20%, Natação 40%, Sobrevivência (Mar) 20%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3.

Pirata Espacial

Piratas espaciais são os grandes aventureiros do universo. A bordo de suas naves espaciais e utilizando seus canhões de plasma e espadas laser, são o terror das embarcações comerciais.

Custo: 2 pontos de aprimoramento, 150 pontos de perícia.

Perícias: escolha duas armas pertencentes à campanha 40% ou 40/40, Arrombamento 20%, Esquiva 20%, Escutar 20%, Furtar 30%, Furtividade 30%, Navegação (Espaço) 30%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3.

Soldado

É um profissional militar que atua no exército oficial de uma nação. O soldado recebe treinamento para combate e resgates sob uma rígida disciplina marcial. Entra em ação apenas quando seu país está envolvido em guerra ou conflitos com inimigos estrangeiros (dentro ou fora de seu território). O tipo de Campanha de Anime mais comum com soldados é em bases estrangeiras distantes como no Pacífico e África.

Soldado

Custo: 3 pontos de aprimoramento, 300 pontos de perícia.

Perícias: Armas de Fogo (escolher 3 grupos com 50%), Faca 40/30, Combate Desarmado 40/40, Camuflagem 20%, Condução 30%, Escutar 20%, Explosivos 30%, Furtividade 30%, Manipulação (Intimidação 20%), Rastreo 20%, Sobrevivência (escolha duas 30%).

Aprimoramentos: Patrono, Contatos 1, Pontos Heróicos 3.

Forças Especiais

Custo: 5 pontos de aprimoramento, 400 pontos de perícia.

Perícias: Armas de Fogo (escolher 3 grupos com 50%), Faca 40/30, escolha uma Arte Marcial 30/30, Camuflagem 20%, Condução 30%, Escutar 20%, Esportes (Mergulho 30% ou Paraquedismo 30%), Explosivos 30%, Furtividade 30%, Idiomas (Código Morse 20%), Manipulação (Interrogatório 20%, Intimidação 20%, Liderança 20%), Rastreo 20%, Sobrevivência (escolha uma 30%).

Aprimoramentos: Patrono, Contatos 1, Pontos Heróicos 4.

Treinador de Monstros

São os treinadores dos Monstros de Bolso. A grande maioria dos treinadores aventura-se pelo mundo à procura de espécimes raros e poderosos de monstros e criaturas para suas coleções. O status entre os treinadores é baseado na quantidade e qualidade de monstros que eles possuem.

Custo: 2 pontos de aprimoramento, 100 pontos de perícia.

Perícias: Animais (Treinamento e Doma, 20% cada), Armadilhas não letais 20%, Artes (escolha uma 20%), Camuflagem 20%, Ciências (Conhecimento dos Monstros específicos 20%), Manipulação (Empatia 20%). Opcionalmente podem ter Informática ou Mecânica, caso seja pertinente à Campanha.

Aprimoramentos: Boa Fama, Monstros de Bolso 3.



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, a criaturas e até a alguns objetos.

Os atributos apresentados aqui são compatíveis com ARKANUN, TREVAS, IMORTAL, INVASÃO, ANJOS, DEMÔNIOS e VAMPIROS bem como com todos os RPGs lançados pela Daemon Editora e outras que utilizem-se do Sistema Daemon.

São ao todo 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 5 a 18.



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 — quanto mais alta a CON, mais PVs 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.

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 habilidade manual. Um Personagem com alta 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... É importante fixar a diferença entre Destreza e Agilidade para fins de jogo.

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.

Influencia na quantidade de pontos de perícias do personagem.

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: um modelo profissional que tenha alta Constituição e baixo Carisma seria uma chata insuportável; um baixinho feio e mirrado, mas simpático, poderia reunir montes de amigos à sua volta.

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.



Tabela de Valores

de Atributos

	Atributo	Carregar (kg)	FR Levantar (kg)	Bônus de dano	AGI Velocidade (m/s)
1D	1-2	15	30	-3	1,5
	3-4	20	40	-2	2,0
	5-6	25	50	-1	2,5
2D	7-8	30	60	-1	3,0
	9	35	70	0	3,5
	10	40	80	0	4,0
	11	45	90	0	4,5
	12	50	100	0	Caminhar
	13	55	110	0	5,5
3D	14	60	120	0	6,0
	15	70	140	+1	7,0
	16	80	160	+1	8,0
	17	90	180	+2	9,0
	18	100	200	+2	10
	19	110	220	+3	11
	20	125	250	+3	12
	21	140	280	+4	14
	22	160	320	+4	16
	23	180	360	+5	18
5D	24	200	400	+5	20
	25	225	450	+6	22
	26	250	500	+6	25
	27	280	560	+7	28
	28	310	620	+7	100km/h
	29	355	710	+8	35
	30	400	800	+8	40
6D	31	450	900	+9	45
	32	500	Carro	+9	50
	33	560	1120	+10	56
	34	630	1260	+10	63
	35	710	1420	+11	Ferrari
7D	36	800	1600	+11	80
	37	900	1800	+12	90
	38	1000	2000	+12	100
	39	1100	2200	+13	110
	40	1250	2500	+13	125
	41	1400	2800	+14	140
	42	1600	3200	+14	160
	43	1800	3600	+15	180
8D	44	2000	4000	+15	200
	45	2200	4400	+16	220
	46	2500	5000	+16	250
	47	2800	5600	+17	280
	48	3200	6400	+17	320
	49	3600	7200	+18	360
	50	4000	8000	+18	400
	51	4400	8800	+19	440
	52	5000	10000	+19	500
	53	5600	11200	+20	560
10D	54	6400	12800	+20	640
	55	7200	14400	+21	720
	56	8000	16000	+21	800
	57	8800	17600	+22	880
	58	10000	20000	+22	1000
	59	11200	22400	+23	1120
	60	12800	25600	+23	1280
11D	61	14400	28800	+24	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 uma quantidade de pontos determinada pelo tipo de Campanha (geralmente entre 4 e 10 pontos) 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 (exceto os que já custam mais de um ponto).

Como os universos de anime são muito distintos, existem todos os tipos de aprimoramentos possíveis e imaginários e o Mestre deve tomar cuidado com quais aprimoramentos ele vai autorizar para sua Campanha, para que ela não fique “esquisita”.

Antes de autorizar os Jogadores a comprarem seus aprimoramentos, o Mestre deve estabelecer QUAIS aprimoramentos estarão disponíveis em sua Campanha. Nada de Mechas em campanhas do Japão Feudal realista ou Monstros de Bolso em campanhas de Hellsing!

Para quem já jogou o RPG 3D&T, de Marcelo Cassaro, verá que muitas das vantagens daquele jogo foram adaptadas para o Sistema de Anime deste jogo, por já tratarem especificamente de Personagens cômicos ou engraçados. Neste caso, eu mantive os nomes dos aprimoramentos idênticos aos encontrados no 3D&T para facilitar a vida dos Mestres.

IMPORTANTE: Além dos aprimoramentos apresentados aqui, caso o Mestre autorize, o Jogador poderá escolher também aprimoramentos dos jogos ARKANUN, ANJOS, DEMÔNIOS, TEMPLÁRIOS, INQUISIÇÃO, TORMENTA ou outros RPGs da Daemon Editora, pois são todos compatíveis com as Regras do Sistema Daemon.

Lista de Aprimoramentos

Afinidade 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.

Afinidade com Magia

Apenas para não-magos.

1 ponto: seu Personagem, apesar de não ser um mago, possui algum tipo de afinidade com um dos Caminhos de Magia. Ele recebe sempre 1D de proteção contra Magias desse Caminho e pode realizar efeitos sutis (equivalentes a uma Magia de Focus 1) utilizando o Caminho escolhido. Em compensação receberá +1d6 de dano em Magias do Caminho Elemental oposto que sejam feitas contra ele.

Uma vez escolhido o Caminho, o Jogador não poderá mudá-lo mais tarde durante a campanha.



Alma Pura

2 pontos: Nenhum demônio é capaz de chegar perto de seu Personagem, muito menos tocá-lo ou atacá-lo (física ou mentalmente) 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.

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.

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.

Anjo da Guarda ou Guardião

2 pontos: o Personagem possui um espírito guia, que às vezes pode se comunicar com ele em sonhos. O espírito pode passar algum tipo de dica para o Personagem, quando o Mestre julgar apropriado. Quem é o espírito e o porque ele ajuda o Personagem devem estar explicados no *Background*.



Arma Mágica

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:

1 ponto: o Personagem pode possuir uma arma mágica pequena ou média (adaga, lâmina, punhal ou espada curta), com bônus de +1 (+1 para dano e +10% para dividir entre ataque e defesa), ou um objeto mágico simples.

2 pontos: o Personagem pode possuir uma arma mais poderosa, com bônus de até +3 (+3 para dano e +30% para dividir entre ataque e defesa, conforme a arma).

Pode ser um amuleto de sorte ou um amuleto de proteção contra um elemento.

Ataque Especial

Por alguma razão que deve ser especificada em *Background*, seu Personagem é capaz de gerar algum tipo especial de energia em suas mãos e arremessá-la contra seus inimigos (Haduken, Kame-Hame-Ha, Zanzoken, Final Flash, entre outros...). O Personagem consegue dispará-lo uma vez a cada três rodadas, mas se permanecer concentrando a energia em suas mãos por uma rodada inteira (sem ser atingido ou perturbado), o disparo terá um bônus de +1D de dano.

1 ponto: dano 1D.

2 pontos: dano 2D.

3 pontos: dano 3D.

4 pontos: dano 4D.

5 pontos: dano 5D.

Ataque Paralisante

1 ponto: O Personagem conhece algum golpe ou disparo especial capaz de paralisar sua vítima, deixando-a imobilizada com o ataque. A vítima pode fazer um Teste de CON vs. 4D para resistir. Caso falhe no Teste, ficará imobilizada por 1d6+1 rodadas.

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: a biblioteca trata de 2 Subgrupos de perícias.

2 pontos: 6 Subgrupos.

3 pontos: 10 Subgrupos.

4 pontos: 14 Subgrupos.

5 pontos: 20 Subgrupos.

Boa Fama

1 ponto: é parecido com Status, mas serve para o público em geral. Seu Personagem é conhecido por alguma característica que possua (nobreza, um estilo de luta, uma grande vitória contra um inimigo, etc.). Esse aprimoramento não garante fama entre seus iguais, apenas entre as pessoas leigas. Boa Fama pode ajudar bastante um aventureiro quando ele procurar por informações, mas ao mesmo tempo, pode dificultar sua vida se ele precisar agir escondido ou disfarçado.



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.

Cibernéticos

Seu Personagem possui algumas partes de seu corpo na forma mecânica. Pode variar desde um simples olho-biónico até todo um exoesqueleto de metal. Você pode comprar os cibernéticos utilizando os pontos de cibernético, no capítulo correspondente.

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: 9 pontos de cibernéticos.

Comunicação em Sonhos

2 pontos: o Personagem pode se comunicar com outras pessoas enquanto elas sonham. Para isso a pessoa deve estar adormecida. O Personagem precisa de alguns minutos de transe até formar uma conexão. Não existe um limite de distância para a comunicação em sonhos, mas a vítima deve ser capaz de entender o que foi dito para que o aprimoramento funcione.

Conhecimentos Arcanos

2 pontos: o Personagem conhece algum método de prever a sorte. 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.

Contatos e Aliados

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.

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).

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.

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.

Direito e Jurisprudência: seu Personagem conhece as leis ou aqueles que fazem as leis. Mantém contato com senadores, legisladores, advogados, promotores e juizes. Pode fazer multas e pequenas acusações se “perderem na papelada”, cancelar casos, modificar penas ou atrapalhar investigações. Permite ao Personagem manipular (ou mesmo mudar) as leis e regras que compõem uma sociedade.

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 Personagens se assustariam se descobrissem quem cobre os olhos da mídia às vezes...

Polícia: inclui delegados, investigadores, escrivães, algumas forças especiais (SWAT, alguns ramos do 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 Triade, a Yakusa ou os traficantes colombianos.

Corpo Maleável

1 ponto: o corpo do seu personagem é maleável, podendo dobrar-se em posições que seriam consideradas estranhas pela maioria das pessoas sem, contudo, sofrer danos por isso. O Personagem recebe um redutor de 1d6 pontos de dano para todos os ataques e danos que causem pontos por concussão (quedas, socos, golpes contundentes, etc.). Porém, devido à sua genética, o corpo maleável é fraco, não podendo possuir FR maior do que 12.

Deflexão

2 pontos: o “poder” secreto dos Personagens de Anime se desviarem de balas! Personagens com Deflexão podem fazer um teste de Esquiva para se desviarem de balas. Para isso, faça um teste de AGIx4 vs. perícia dos atiradores (ex. Um Personagem com AGI 10 faz o teste usando o valor de 40% e assim por diante). Não existe uma explicação racional para essa habilidade. Eventualmente, o Personagem não se desvia das balas, mas elas simplesmente “passam perto” dele sem acertá-lo.

Detecção de Magia

2 pontos: com sucesso em um Teste de Percepção, o Personagem sente a presença de material não-natural, ou resíduos místicos, em um objeto, criatura ou local. Pode também detectar vagamente sua intensidade e direção.

3 pontos: igual ao acima, mas o Personagem pode detectar exatamente a intensidade, distância e direção.



Expert em Armas de Fogo

O personagem possui um talento natural para armas de fogo em geral. Normalmente, o Personagem não treina estas perícias, apenas possui um domínio natural sobre elas.

Quando escolhe este aprimoramento, o Jogador marca na ficha de seu Personagem as perícias nas quais ele é um expert e, conforme vai avançando em níveis, as perícias escolhidas vão aumentando também.

No primeiro nível, as perícias escolhidas estão em 50/0 (este aprimoramento não permite somar o valor de DEX à perícia) e cada nível que ele avança, recebe automaticamente +5% em cada uma delas. Contudo, o Jogador não pode acrescentar pontos de perícia que recebe com o avanço de níveis a estas perícias.

- 1 ponto: 3 perícias.
- 2 ponto: 5 perícias.
- 3 ponto: 7 perícias.
- 4 ponto: 9 perícias.
- 5 ponto: 11 perícias.

Expert em Combate Corporal

O personagem possui um talento natural para armas brancas e lutas em geral. Quando escolhe este aprimoramento, o Jogador marca na ficha de seu Personagem as perícias nas quais ele é um expert e, conforme o Personagem vai avançando em níveis, as perícias escolhidas vão aumentando também.

No primeiro nível, as perícias escolhidas estão em 30/30 (este aprimoramento não permite somar o valor de DEX à perícia) e cada nível que ele avança, recebe automaticamente +5/+5 em cada uma delas.

- 1 ponto: 3 perícias.
- 2 ponto: 5 perícias.
- 3 ponto: 7 perícias.
- 4 ponto: 9 perícias.
- 5 ponto: 11 perícias.

Familiars

Seu Personagem possui um familiar. Em animes, Familiares são animais que acompanham o Personagem, mas que possuem poderes e qualidades superiores as dos animais comuns, não sendo necessariamente mágicos ou sobrenaturais.

- 1 ponto: um animal relativamente simples e comum (gato, sapo, coruja, cobra, cachorro etc).
- 2 pontos: um animal mais exótico ou maior (lobo, bode, pássaros raros, trobos etc).
- 3 pontos: animais raros, difíceis de serem encontrados ou grandes (leões, tigres, crocodilos, etc).
- 4 pontos: criaturas místicas (unicórnios, manticores, grifos, demônios, lacraia-gigantes, etc).



Forma Alternativa

2 pontos: Seu Personagem possui duas formas diferentes (construídas separadamente, mas cada um deles possui este aprimoramento) que se alternam em determinadas circunstâncias. A explicação para esta segunda forma e seus poderes deve ser explicada detalhadamente.

Fúria Feminina

(apenas para Personagens mulheres)

1 ponto: Quando a personagem é assediada ou atormentada por qualquer Personagem masculino, ela recebe um bônus de +6 em FR e +10% em todos os ataques contra aquele indivíduo específico.

Gremlins

3 pontos: ao que parece, um pequeno grupo de gremlins (criaturas empenhadas em sabotar equipamentos) resolveu acompanhar o Personagem. As coisas quebram ou não funcionam em sua presença. Porém, os gremlins decidiram ajudar o Personagem, que pode pedir a eles ajuda nos momentos de crise. O Mestre faz um Teste de CAR para ver se os gremlins atendem ao pedido.

Guardião de Artefato

3 pontos: o Personagem foi designado como guardião de um item de grande valor. Esse 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.**



Homúnculo

2 pontos: o Personagem possui um homúnculo, um pequeno demônio voador com cerca de 10cm a 50cm 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 — um processo extremamente doloroso.

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

8PVs, IP 0, Garras 20/20 dano 1d3+1.

Pode ter outros poderes, se o Mestre autorizar.

Imunidade a Venenos

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

3 pontos: além dos naturais, seu Personagem também possui imunidade a venenos artificiais, criados através de poções e alquimia. Também possui 2D de proteção contra venenos mágicos. Deve ser explicado no *Background*.

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 álbis, 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 Manipulação - Lábria). Ele ainda torna todos os Teste de Manipulação - Interrogatório Difíceis.

Lacre para Demônios

1 ponto: em alguns animes, os Personagens conhecem as fórmulas para lacrar demônios. Para isso, basta que possuam algum tipo de objeto “lacrável” (como baús, cestos, poços, livros e até painéis elétricos) e o conhecimento das fórmulas. Quando conseguem prender um demônio dentro deste objeto e conjurar o lacre, o demônio fica aprisionado até que o lacre seja quebrado. Esses lacres também impedem a entrada de demônios nestes locais.

Levitação e Vôo

1 ponto: seu Personagem pode levitar. Não voar, mas apenas flutuar alguns centímetros acima do chão, a uma velocidade que não chega a ser maior do que o caminhar (3m/s).

2 pontos: seu Personagem pode voar. Pode chegar a alguns metros acima do chão, a uma velocidade semelhante a uma corrida rápida (10m/s).

3 pontos: Grande vôo. Seu Personagem pode atingir grandes velocidades e grandes alturas, semelhantes às de um pequeno avião ou helicóptero.

Ligação Natural

1 ponto: seu Personagem e um outro Personagem possuem uma ligação natural entre eles (ambos os Personagens precisam comprar esse aprimoramento). Pode ser algum tipo de magia, predestinação ou ligação psíquica, mas cada um dos Personagens poderá saber os pensamentos superficiais do outro e se comunicarem sem nenhum sinal aparente, se estiverem no mesmo campo de visão. Se estiverem afastados, um sempre será capaz de localizar o outro e sentir suas emoções básicas. O único problema é que algum dos Personagens sofrer dano, o outro recebe 20% deste dano também (arredondado para pelo menos 1 ponto). Se um deles morrer, o outro precisa passar em um teste de CON ou sofrer 3d6 pontos de dano.



Mechas e Naves [*]

Esse aprimoramento depende inteiramente do tipo de Campanha que está sendo jogado. O grupo tem o direito a UMA nave grande (cujo dono precisa pagar 3 pontos de aprimoramentos) e cada um dos Personagens pode ter até duas naves ou mechas pessoais, de no máximo 4 toneladas (ao custo de 1 ponto de aprimoramento cada).

Para o Mestre autorizar este tipo de aprimoramento, todos no grupo precisam do aprimoramento Patrono ou Contatos que lhe permitam conseguir estes veículos. Além disso, toda a campanha será voltada para a manutenção/utilização destes. Regras para a construção de naves e mechas são dadas no capítulo apropriado.

Memória Expandida

2 pontos: sua memória é infalível e gigantesca. Pode lembrar cenas, gestos, sons e odores perfeitamente. Se personagem é capaz até de imitar algum perícia que tenha visto alguém executar (até o limite de 25%), mesmo que nunca tenha feito nada parecido antes.

Mestre

1 ponto: seu Personagem ainda possui contato com a pessoa que lhe ensinou tudo o que sabe (ou parte de seus conhecimentos). Pode ser um guerreiro veterano, um velho sábio, um mestre ninja ou um mago que o aceitou como aprendiz. Em caso de necessidade, seu Personagem pode tentar contatá-lo para buscar informações e ajuda. O ponto negativo é que de tempos em tempos, ELE é que irá pedir que o seu Personagem lhe faça um favor ou resolva alguma missão de menor importância.

Monstros de Bolso

Seu Personagem possui algum tipo de criatura que o acompanha em suas jornadas. A quantidade de poderes que ela possui depende dos pontos de aprimoramentos, mas podem evoluir com o decorrer da campanha. A maioria dos Monstros pode evoluir uma ou duas vezes no decorrer de uma campanha, quando atinge determinadas características (ou níveis de Personagem) determinadas pelo Mestre.

- 1 ponto:** 3 poderes/ evolui para 5 poderes/ 7 poderes.
- 2 pontos:** 5 poderes/ evolui para 7 poderes/ 9 poderes.
- 3 pontos:** 7 poderes/ evolui para 9 poderes/ 11 poderes.
- 4 pontos:** 9 poderes/ evolui para 11 poderes/ 13 poderes.
- 5 pontos:** 11 poderes/ evolui para 13 poderes/ 17 poderes.

Pactos

1 ponto: pactos com entidades muito poderosas podem ser uma ótima fonte de poder, se você estiver disposto a pagar o preço. Demônios 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.

Algumas Sociedades Secretas, como a Ordem de Luvithy, as Brujas e outras costumam realizar pactos entre seus membros mais poderosos e influentes com os demônios e entidades que as auxiliam (Ver o livro TREVAS para detalhes).



Patrono

2 pontos: seu Personagem trabalha para alguma organização muito rica: uma corporação, uma empresa gigantesca, a polícia, o governo, rebeldes, etc. Isso significa que eles podem pagar transporte, estadia, equipamentos e armas para seu Personagem quando ele está em missão. Eventualmente, pode até enviar missões de ajuda ou resgate para o Personagem.

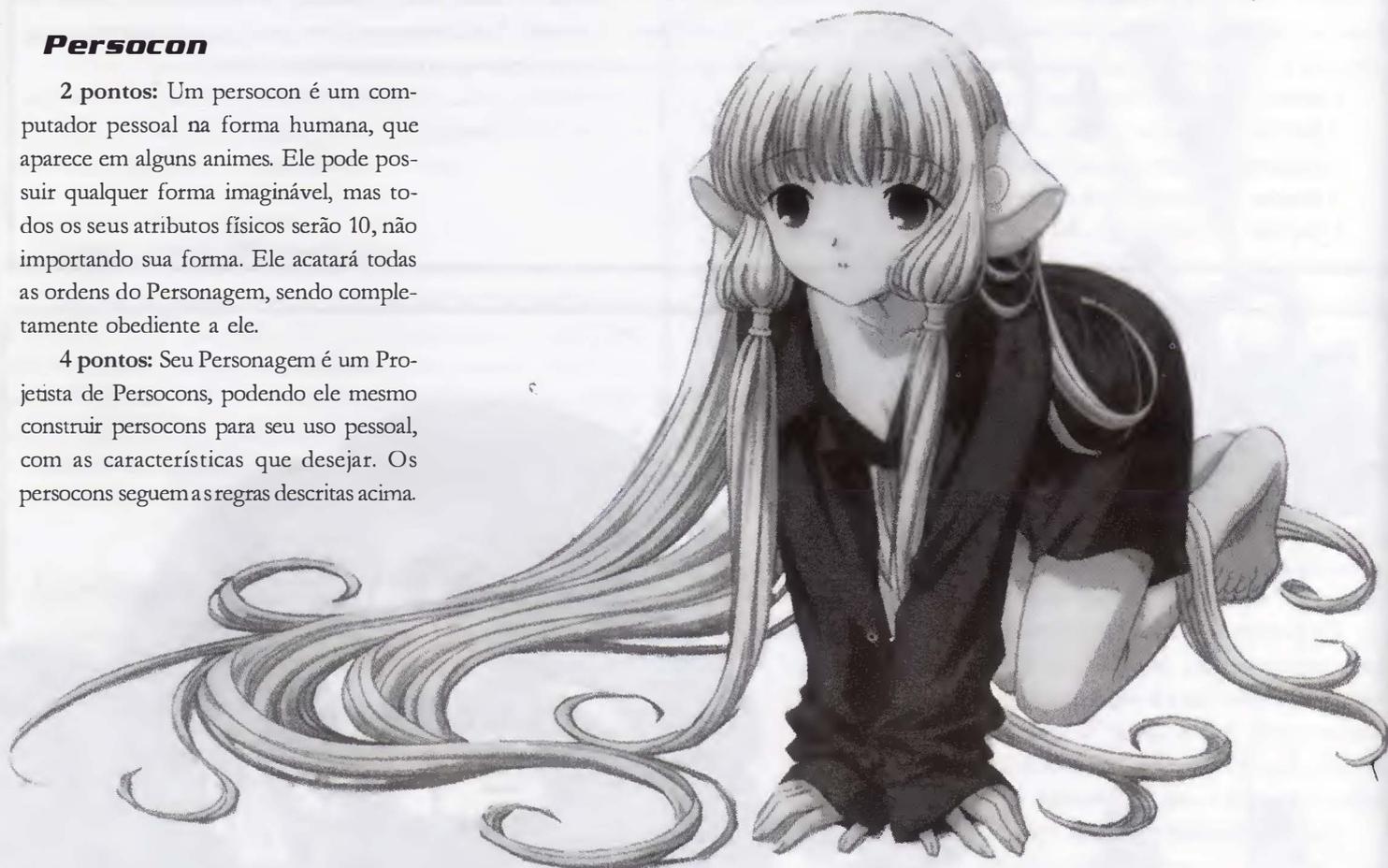
O ponto negativo é que o Personagem precisa ser leal e seguir sempre as ordens e missões designadas pelo patrono. Desobedecer as ordens dela significa perder todas as vantagens adquiridas (e muitas vezes ter um prêmio colocado na sua cabeça).

OBS: estes dois pontos podem ser pagos por duas ou mais pessoas de um mesmo time, cada uma delas pagando apenas 1 ponto pelo mesmo aprimoramento.

Persocon

2 pontos: Um persocon é um computador pessoal na forma humana, que aparece em alguns animes. Ele pode possuir qualquer forma imaginável, mas todos os seus atributos físicos serão 10, não importando sua forma. Ele acatará todas as ordens do Personagem, sendo completamente obediente a ele.

4 pontos: Seu Personagem é um Projetista de Persocons, podendo ele mesmo construir persocons para seu uso pessoal, com as características que desejar. Os persocons seguem as regras descritas acima.



Poderes Angelicais

Por alguma razão, seu Personagem possui poderes limitados de anjos. Ele pode ser um filho de um anjo e uma humana e ter herdado eses poderes de seu pai/mãe.

Os Poderes Angelicais estão descritos no livro ANJOS: A CIDADE DE PRATA e precisam ser explicados no *Background*.

- 1 ponto:** 1 Poder Angelical.
- 2 pontos:** 3 Poderes Angelicais.
- 3 pontos:** 5 Poderes Angelicais.
- 4 pontos:** 7 Poderes Angelicais.
- 5 pontos:** 9 Poderes Angelicais.

Poderes Demoníacos

Por alguma razão, seu Personagem possui poderes limitados de demônios. Ele pode ser um filho de um demônio e uma humana, ou ter adquirido estes poderes através de rituais, maldições ou por alguma outra razão. Os Poderes Demoníacos estão descritos no livro DEMÔNIOS: A DIVINA COMÉDIA.

- 1 ponto:** 1 Poder Demoníaco.
- 2 pontos:** 3 Poderes Demoníacos.
- 3 pontos:** 5 Poderes Demoníacos.
- 4 pontos:** 7 Poderes Demoníacos.
- 5 pontos:** 9 Poderes Demoníacos.

Poderes Mágicos

Obrigatório para Personagens magos.

1 ponto: aprendiz. Possui alguns conhecimentos de efeitos de Magia. Possui 2 pontos de Focus para dividir entre os Caminhos que desejar. Começa o jogo com 1 ponto de Magia.

2 pontos: mago. Pratica as artes arcanas há algum tempo. Começa o jogo com 3 pontos de Focus e 2 pontos de Magia.

3 pontos: mago desenvolvido. Possui 5 pontos de Focus para dividir entre os Caminhos e as Formas e pelo menos um inimigo mortal a mais do que já possuiria (fica a cargo do Mestre). Possui 3 pontos de Magia.

4 pontos: mago experiente. Possui 7 pontos de Focus para dividir entre os Caminhos e as Formas e pelo menos um inimigo mortal a mais do que já possuiria (fica a cargo do Mestre). Possui 5 pontos de Magia.

Poderes Ocultos

Seu Personagem possui uma reserva de energia que pode ser aplicada uma vez por batalha em seus atributos, aumentando-os até níveis sobrehumanos. Cada nível de Poder Oculto fornece +1d6 que podem ser adicionados a quaisquer atributos Físicos (CON, FR, AGI ou DEX). Caso o Personagem possua Poderes Ocultos 2 ou 3, ele pode eventualmente adicionar +2d6 ou +3d6 a um único atributo em uma batalha, ou dividir estes dados como quiser entre os atributos.

Poderes Vampíricos

Por alguma razão, seu Personagem possui poderes limitados de vampiros. Ele pode ser um filho de um vampiro e uma humana (os chamados Daiphiris), ou ter adquirido estes poderes com rituais envolvendo a deusa da noite Nix.

Os Poderes Vampíricos estão descritos no livro *VAMPIROS MITOLÓGICOS* e o Personagem só pode escolher poderes pertencentes a UMA raça específica (o Jogador escolhe).

1 ponto: 1 Poder Vampírico.

2 pontos: 3 Poderes Vampíricos.

3 pontos: 5 Poderes Vampíricos.

4 pontos: 7 Poderes Vampíricos.

5 pontos: 9 Poderes Vampíricos.

Pontos Heróicos

Pontos Heróicos são PVs extras que o seu Personagem recebe quando realiza atos heróicos. Você só pode comprar este aprimoramento se o seu kit não fornecer Pontos Heróicos.

1 ponto: 1 Ponto Heróico por nível.

2 pontos: 2 Pontos Heróicos por nível.

3 pontos: 3 Pontos Heróicos por nível.

4 pontos: 4 Pontos Heróicos por nível.



Pontos de Fé

Obrigatório para Personagens clérigos ou paladinos.

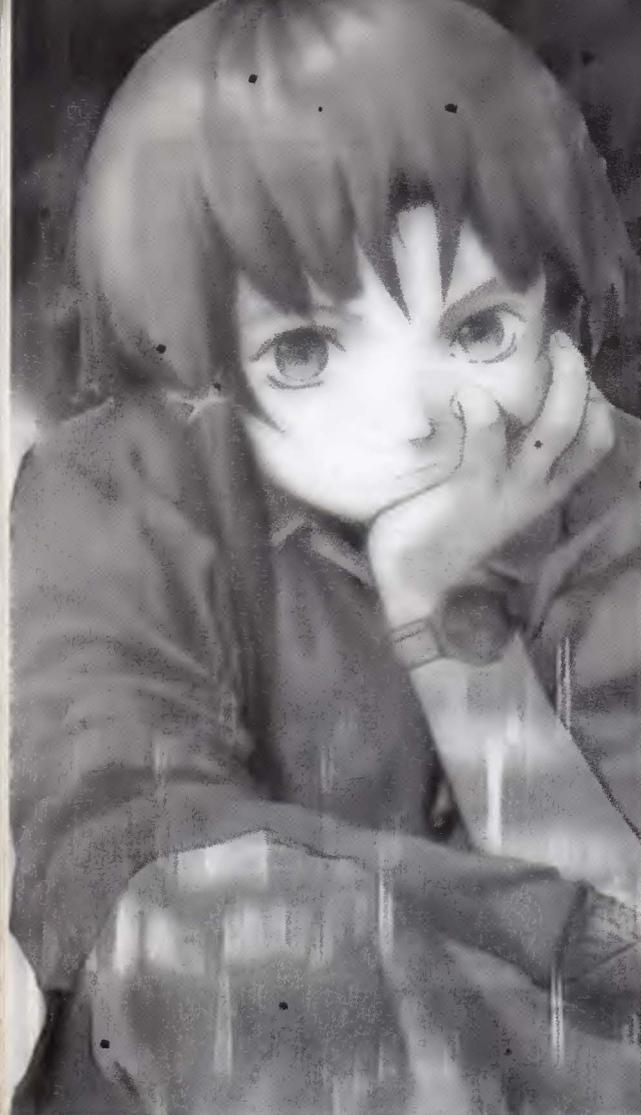
Os pontos de Fé indicam o quão devoto seu Personagem é de um deus ou deusa. Quanto mais pontos de Fé, mais fanático seu Personagem será.

1 ponto: seguidor, 1 + 1 ponto de Fé a cada 2 níveis.

2 pontos: fiel, 2 + 1 ponto de Fé a cada 2 níveis.

3 pontos: entusiasta, 3 pontos de Fé + 1 por nível.

4 pontos: fanático, 5 pontos de Fé + 1 por nível.



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 (época moderna), 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 mensais.
- 2 pontos: renda de até US\$ 4.000 mensais.
- 3 pontos: renda de até US\$ 8.000 mensais.
- 4 pontos: renda de até US\$ 16.000 mensais.
- 5 pontos: renda de até US\$ 32.000 mensais.

Regeneração

Seu personagem regenera ferimentos muito mais rapidamente que as outras pessoas.

- 1 ponto: recupera 1 PV a cada 12 horas.
- 2 pontos: recupera 1 PV a cada 6 horas.
- 3 pontos: recupera 1 PV a cada 3 horas.
- 4 pontos: recupera 1 PV a cada hora.

Resistência à Magia

Não pode ser comprada por Personagens que usam Magia.

1 ponto: seu Personagem possui uma resistência sobrenatural à Magia. Todas as Magias feitas contra ele recebem um redutor de -1D automaticamente.

2 pontos: idêntico ao acima, mas todas as Magias feitas contra ele recebem um redutor de -2D automaticamente.

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. Além disso, ele normalmente nunca fica doente ou incapacitado e tem uma resistência natural a doenças comuns.

Todos os Testes de CON são considerados Fáceis.

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.

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).

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.

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 gasto a “sorte” da sessão).

Status

Indica a reputação e o status entre seus iguais (caçadores de recompensas, pilotos de gundam, policiais de Neo-Tokio, lutadores, pilotos de corrida, etc). Quanto mais status seu Personagem tiver, melhor tratado (ou mais temido) pelos outros NPCs ele será.

1 ponto: líder reconhecido de uma cidade.

2 pontos: Uma metrópole.

3 pontos: um estado ou região.

4 pontos: um país.

5 pontos: um continente.

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, desde que não sejam perícias de Combate.



Aprimoramentos

Negativos

Podem ser escolhidos até um máximo de -3.

Além destes aprimoramentos, o Mestre ainda pode autorizar o uso dos aprimoramentos negativos nos outros livros da linha Daemon como Arkanun, Trevas, Anjos, Demônios, Templários, Tormenta, Invasão ou outros.

Alcoólatra

-1 ponto: viciado em álcool. Pode ser dependente de qualquer tipo de bebida, ou de uma específica. Um alcoólatra deve ter sucesso em um Teste de WILL (Difícil) para evitar o vício quando estiver diante dele. Quando bêbado, TODOS os Testes são Difíceis.

Alma Vendida

-1 ponto: em algum momento de sua vida, seu Personagem vendeu a alma para um demônio, arquimago ou anjo. Quaisquer benefícios que tenha recebido já se esgotaram, restando apenas o horror e arrependimento. Tem medo de morrer, pois não quer para si a danação eterna. E o responsável por sua alma fará o possível para que seu Personagem morra o quanto antes.

Alucinado

-1 ponto: o Personagem sofre constantes alucinações. Nem tudo que seu Personagem vê está mesmo ali e nem tudo que está ali ele vê. Vai precisar de constantes Testes de Inteligência (não de Percepção) para discernir a realidade de suas alucinações. Podem ser visões, sons misteriosos ou vultos.

Ambiente Especial

-1 ponto: Seu Personagem é dependente de um ambiente especial, como água, clima gelado, clima quente, atmosfera especial ou outro. Ficar fora deste ambiente por mais de uma hora traz graves conseqüências. A cada hora fora do ambiente, o Personagem perde um ponto de FR, CON e AGI. Se chegar a zero em qualquer um deles, o Personagem desmaia e se chegar a zero em todos, ele morre.

Analfabeto

-1 ponto: por algum motivo, o Personagem não aprendeu a ler e escrever. Pode ser um marginal de rua, um trabalhador rural, ou apenas alguém que nunca teve chance de ir à escola. Um analfabeto não tem perícias que tenham valor inicial baseado em INT: perícias do subgrupo Ciências, por exemplo, têm para ele valor inicial 0. Qualquer conhecimento que ele possua terá sido conseguido de forma oral, jamais através de livros ou revistas. Perícias como Redação, Literatura, Computação, Criptografia e outras são impróprias para ele. Outras proibições para Personagens analfabetos caberão ao Mestre.



Assombrado

-1 ponto: por algum motivo, pessoas mortas que o Personagem conheceu em vida retornam como espíritos para assombrá-lo. Podem ficar por perto e, em alguns casos, conversar com ele. Alguns espíritos apresentam formas assustadoras, decompondo-se lentamente, noite após noite, em sua presença. Muitos fazem perguntas do tipo “por que você me matou?” ou “por que deixou que eu morresse?”.

Aversão a Armas de Fogo

-1 ponto: seu Personagem odeia armas de qualquer tipo e nunca as usará em nenhuma hipótese. Também não deixará de destruir qualquer arma que retire de seus inimigos derrotados e não deixará outros Personagens do grupo usarem armas perto dele. Se os aliados insistirem em usar armas, poderá até ocorrer brigas entre eles.

Azarado

-1 ponto: as coisas dão errado para este Personagem com indesejável frequência. Uma vez por sessão de jogo, um de seus Testes terá o pior resultado, sem a necessidade de jogar os dados. Isso sempre acontecerá no pior momento possível (momento esse escolhido pelo Mestre).

Bateria

Obs: apenas para andróides ou ciborgues.

-1 ponto: seu Personagem depende de uma fonte de energia para viver ou para a manutenção de seus poderes. Esta energia dura cerca de quatro horas por ponto de CON do Personagem, tendo de ser recarregada após este período. Caso não faça isso, as partes mecânicas são desligadas por 2d6 horas, para se recarregar. Caso não haja como recarregar, o Personagem fica “deligado” (imobilizado) até que alguém carregue suas baterias por ele.

Código de Honra

-1 ponto: seu Personagem possui um Código de Honra que ele segue até a morte. Esse código inclui nunca atacar em vantagem numérica, um adversário desarmado ou de forma covarde, proteger os mais fracos e indefesos, honrar as mulheres, ser sempre educado e respeitar os mais velhos, entre outros.

Código dos Cavalheiros

-1 ponto: nunca ataca uma mulher seja qual for a situação. O Personagem pode apenas se desviar dos golpes dados. Também não deixa seus colegas homens atacarem mulheres (apenas mulheres podem combater com mulheres). Também nunca se recusa a atender os pedidos de uma mulher, mesmo correndo o risco claro de ser enganado ou prejudicado.



Defeito Físico

Se o defeito físico for corrigido por meio de cibernéticos, o Personagem perde o direito aos pontos negativos de aprimoramento.

-1 ponto: seu Personagem não tem um olho. Ele não consegue julgar profundidades e todos os seus Testes de PER envolvendo visão são considerados DIFÍCEIS.

-1 ponto: mudo. Seu Personagem não é capaz de proferir nenhum tipo de som que não sejam grunhidos.

-2 ponto: surdo. Seu Personagem não ouve nenhum tipo de som.

-1 ponto: desajeitado. Seu Personagem é extremamente desajeitado. Qualquer Teste envolvendo Agilidade é tratado como se fosse DIFÍCIL. Além disso, fica complicado para ele esconder-se, passar por lugares apertados ou mesclar-se na multidão. A AGI máxima de um Personagem destes é 8.

-1 ponto: desfigurado. Seu Personagem possui um rosto completamente destruído, seja por problemas de nascença, seja por tortura ou por alguma doença. O CAR não pode ser maior do que 10 e todas as pessoas comuns reagem negativamente a ele em um primeiro momento.

Dependente

-1 ponto: o Personagem possui filhos, animais de estimação queridos, persocons caríssimos e outros NPCs que são dependentes dele e precisam ser protegidos a qualquer custo. O dependente não pode ter atributos maiores do que 10 e não pode ter nenhum tipo de perícia ou Poder Ofensivo. O Mestre deve criar este NPC e ele deve estar sempre relacionado ao *background* do Personagem.

Drogado

-1 ponto: viciado em alguma droga (cocaína, crack, LSD, heroína, anfetaminas ou outras drogas). Um viciado deve ter sucesso em um Teste de WILL (Difícil) para evitar o vício quando estiver diante dele. Para um Personagem drogado, TODOS os Testes são Difíceis.

Também inclui drogas experimentais, vacinas e outras substâncias ilegais e viciantes que podem existir na Campanha.



Dupla Personalidade

-3 pontos: conhecido na Psicologia como Síndrome de Caim, seu Personagem possui duas ou mais personalidades diferentes habitando um mesmo corpo. Podem ser pessoas violentas, calmas, covardes, mentirosas, com afinidade ou ódio por alguma coisa. São pessoas totalmente diferentes, com suas próprias lembranças. O Jogador pode construir um Personagem para cada uma. A mudança de uma personalidade para outra NÃO é controlada pelo Jogador.

Esquizofrênico

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

Ferro Frio

-2 pontos: o ferro frio se opõe às coisas mágicas; seu Personagem é altamente vulnerável ao toque do ferro frio — uma espécie de “alergia mágica”. Basta um toque para que uma vermelhidão intensa apareça em sua pele. Exposição prolongada causa bolhas muito dolorosas (dano 1d6 por rodada). Desnecessário dizer que usar armas e armaduras metálicas é um problema sério...

Fobia Grave

-1 ponto cada: seu Personagem morre de medo de alguma coisa. Não é apenas medo, mas pânico total, um horror irracional e inexplicável diante do objeto de sua fobia. As fobias mais comuns são:

- acrofobia (medo de altura)
- agorafobia (medo de espaços abertos)
- balistofobia (medo de armas de fogo)
- belenofobia (medo de agulhas e espinhos)
- claustrofobia (medo de espaços fechados)
- demofobia (medo de estar com multidões)
- entomofobia (medo de insetos)
- necrofobia (medo dos mortos)
- pirofobia (medo do fogo)

Para evitar uma fuga alucinada ou crise de histeria, um Personagem confrontado com o objeto da fobia deve ter sucesso em um Teste Difícil de WILL.



Fúria

-1 ponto: Sempre que o seu Personagem sofre dano em um ataque ele entra em estado de *berserker*, atacando sem parar e sem retroceder até que ou ele ou o oponente esteja derrotado. A fúria dá ao Personagem +5% para ataques e +1 de dano nos golpes, mas em compensação, uma vez que a batalha tenha começado, não há maneira de pará-la.

Glutão

-1 ponto: o Personagem é desesperado por comida. Não participará de nenhuma aventura ou esforço físico se não for recompensado com fartos banquetes. Caso não coma pelo menos algum doce a cada três horas, ficará fraco (perda de -3 FR e CON) até que coma qualquer coisa.

Identidade Secreta

-1 ponto: o Personagem tem uma identidade secreta que precisa ser protegida a qualquer custo. A razão para isso pode ser qualquer uma explicada ao Mestre (vingança de criminosos contra a família do herói, uma avó doente que ficaria muito preocupada, o fato do herói causar uma tremenda destruição por onde passa e ter muitos credores, etc.).

Se a identidade for descoberta, o Personagem perde todos os pontos de aprimoramento positivos que ele recebeu por ela e ainda terá de sofrer as consequências de seus inimigos conhecerem sua identidade secreta.

Inimigos

-1 ponto cada: o Personagem pode ter arrumado encrenca “da grossa” com algum NPC muitíssimo poderoso (algo quase intocável pelos Jogadores). Pode ser um chefe de quadrilhas, um poderoso mago demonologista, um dragão, um clérigo poderoso, um sacerdote de Tenebras ou outros. O inimigo pode e deve ser usado pelo Mestre como pano de fundo para Aventuras e até mesmo como *background* para a Campanha.

Má Fama

1 ponto: é o oposto da Boa Fama. Seu Personagem é conhecido por alguma característica que possua. Esse aprimoramento não garante fama entre seus iguais, apenas entre as pessoas leigas. A Má Fama pode atrapalhar bastante um aventureiro quando ele procurar por informações ou fechar acordos, por que ninguém confia nele.

Mal Entendidos

- 1 ponto: em Animes que não envolvam muitos combates, o mal entendido funcionará apenas na criação de diversos erros, besteiras e mal-entendidos que colocarão seu Personagem sempre em problemas embaraçosos. Recomenda-se que o Mestre só autorize Jogadores experientes a pegar este aprimoramento, por que se o Jogador não fizer um *role-play* satisfatório de seus mal-entendidos, ele não poderá usar o ponto negativo de aprimoramento.

Maldição

Seu Personagem foi amaldiçoado e carrega consigo algum tipo de restrição que o afeta e afeta à odos ao seu redor.

-1 ponto: maldição suave. É uma maldição que atrapalha mas não chega a causar penalidades em termos de jogo. Por exemplo, se transformar em mulher quando molhado com água fria e volte ao normal quando molhado com água quente.

-2 pontos: maldição grave. Seu Personagem se transforma em um porquinho ou gato quando é molhado, ficando com todos os atributos em 2 e sem poder usar magias ou perícias nessa forma.

Mania de Perseguição

-1 ponto: para este Personagem paranóico, ELES estão sempre de olho. Extraterrestres, demônios, fantasmas, vampiros, agentes secretos, comunistas, mafiosos, terroristas... Membros de um destes grupos (ou mais de um) perseguem o Personagem aonde quer que ele vá. Pelo menos, é nisso que ele acredita com todas as forças.

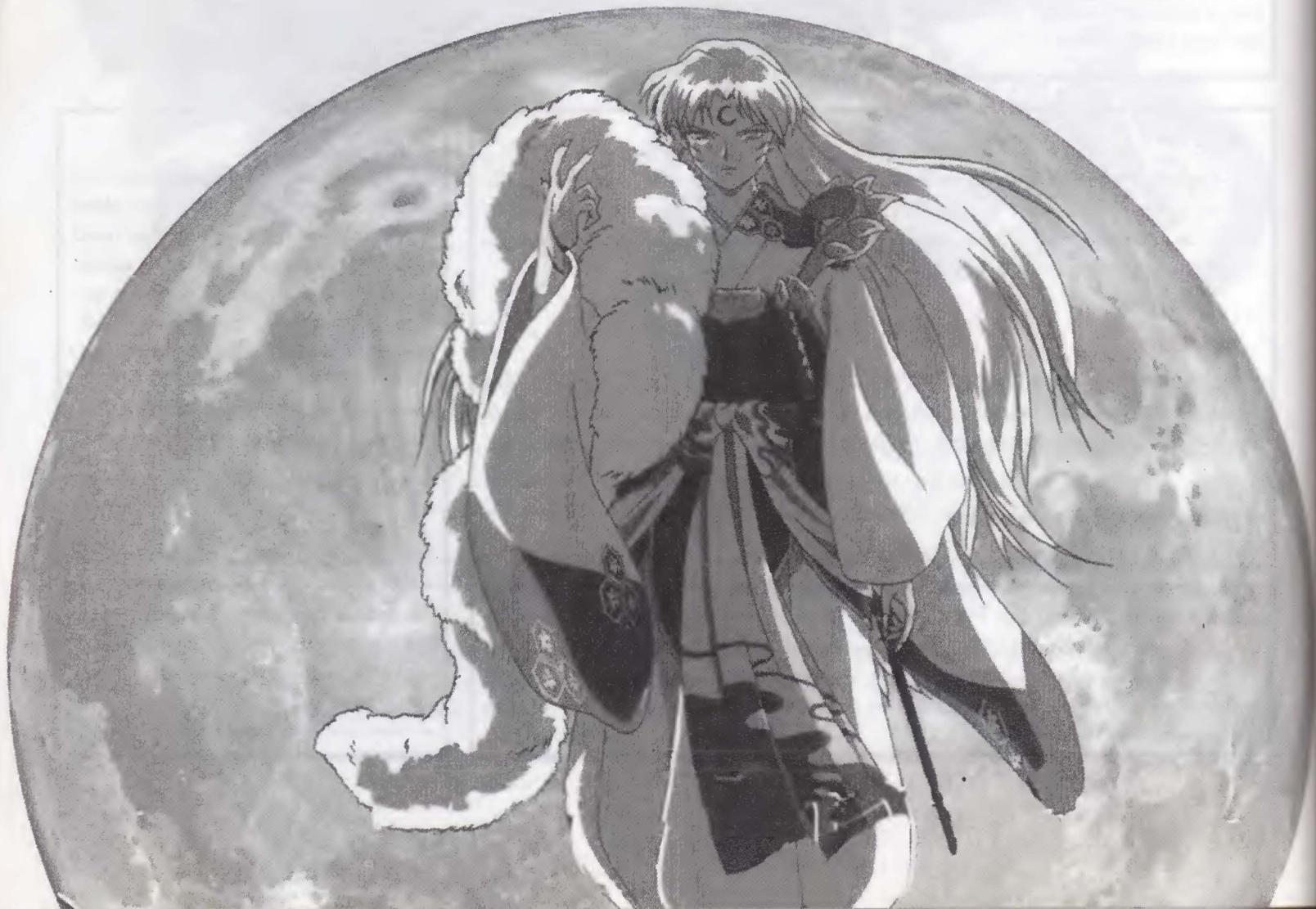
Maníaco-Depressivo

-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.

Obsessão

-1 ponto: seu Personagem tem fixação doentia por uma pessoa, um animal ou mesmo um objeto. A obsessão pode ser um sentimento positivo (apaixonado por uma amiga ou colega) ou negativo (ódio por um rival ou ex-colega).

Todas as ações e acordos feitos pelo Personagem em quaisquer assuntos e circunstâncias são planejados tendo em vista aproximar-se da pessoa amada ou prejudicar o adversário.



Perverso Sexual

-1 a -3 pontos: o Personagem gosta de fazer sexo de forma... não-convencional. Algumas perversões são fantasias inofensivas, como filmar ou fotografar o ato, vestir roupas do sexo oposto ou fazer amor em lugares públicos. Outras, mais pesadas, podem envolver objetos estranhos, algemas, chicotes, sexo com animais e assim por diante. As perversões mais graves são criminosas, quase sempre colocando a polícia na pista de seu praticante: estupro seguido ou não de morte, sexo com cadáveres... o resto fica por conta de sua imaginação doentia.

Sangramento

-1 ponto: o nariz, boca ou ouvidos do Personagem sangram quando ele está em contato com alguma magia, objeto ou criatura sobrenatural, ou quando utiliza poderes místicos. Este sangramento não pode ser evitado, mas nem sempre é uma coisa ruim (pode ser utilizado como forma de detectar eventos sobrenaturais).

Note que, nos universos de Mangá/Animes, sangramento nasal é equivalente à estar excitado sexualmente.

Caso aconteça seguidas vezes, este efeito pode começar a causar dano no Personagem (o efeito causa 1PV de dano no Personagem a cada três sangramentos).

Sempre Pobre

-2 pontos: não importa o que aconteça na vida do Personagem, quantos tesouros, recompensas por capturar criminosos ou dinheiro que ele consiga, ele sempre dará um jeito (ou o destino dará por ele) de ficar pobre. Pode ser por acidente, roubo, perda ou mesmo pagamento de danos causados durante a missão. Não importa a razão, o Personagem nunca conseguirá acumular mais dinheiro do que o suficiente para viver e manter (mal e porcamente) a nave ou automóvel que possui.

Obviamente, este aprimoramento não pode ser escolhido junto a nenhum tipo de aprimoramento que dê ao Personagem dinheiro ou recursos.



Traumatizado

-1 ponto: este Personagem sofreu um severo trauma durante a infância, algo que nenhuma criança (e a maioria dos adultos) está preparada para conhecer: foi testemunha de um crime hediondo, presenciou um ritual demoníaco (ou participou de um) ou foi molestado sexualmente.

Qualquer menção aos fatos que traumatizaram o Personagem o obrigam a um Teste de WILL. Se falhar, será incapaz de agir coerentemente por uma rodada. Ele deverá fazer um Teste por rodada durante 3d6 rodadas.

Viciado em Jogos

-1 ponto: seu Personagem perde muito dinheiro em jogos de azar. Está atolado até o pescoço em dívidas de jogo e talvez sendo perseguido por agiotas. Quando tiver algum dinheiro sobrando, será difícil resistir à chance de apostar (Teste Difícil de 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 *. Estas 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*

Descrição do grupo.

Subgrupo (valor inicial): Descrição.

Subgrupo (valor inicial / valor limitante): Descrição.

Outros Subgrupos possíveis: exemplo 1, exemplo 2...

Observação: o símbolo * só aparecerá em casos nos quais a perícia tiver subgrupos. Lembre-se que quando isso ocorrer, você deve escolher apenas UM dos subgrupos correspondentes.

Animais*

Ao contrário da Zoologia, que lida com conhecimentos mais teóricos, a perícia Animais e seus subgrupos são ligadas ao trato direto com animais.

Treinamento de Animais (0): o Personagem sabe treinar animais domésticos (ou mesmo selvagens) para executar truques simples, como andar, parar, sentar, guardar e atacar. Ensinar tarefas mais complexas, como números de circo, é considerado um Teste Difícil.

Montaria (AGI): o Personagem sabe montar um animal (em geral, cavalos). Também pode usar montarias mais exóticas, como elefantes ou camelos. Deve ser especificado qual animal o Personagem sabe montar, mas o Personagem pode ter várias perícias de Montaria.

Doma (0): um domador de animais selvagens. No caso de feras perigosas, como leões e tigres, uma falha crítica nessa perícia faz com que o animal ataque o domador.

Veterinária (0): O Personagem pode testar Veterinária para prestar primeiros socorros, fazer diagnósticos, tratamentos e também cirurgias em animais.

Armadilhas (PER)

É a capacidade de armar e preparar qualquer tipo de armadilha. Também pode ser usada para desarmar armadilhas, mas, nesse caso, o Personagem precisa estar ciente da existência da mesma. Inclui desde simples laços para animais, passando por alçapões e dispositivos tecnológicos, como câmaras de gás, sensores de movimento, presença ou calor; cartões magnéticos com senha ou até mesmo verificadores de impressões digitais, de retina ou de DNA são usados para checar se a pessoa é ou não um intruso.

Armas Brancas* (DEX)

É a habilidade de lutar com armas de combate corporal. A perícia Armas Brancas e seus subgrupos, assim como as perícias Artes Marciais e Boxe, são um pouco diferentes das demais perícias. Elas têm duas porcentagens em vez de uma: o valor de ataque e o valor de defesa.

O valor de ataque é testado quando o Personagem tenta aplicar um golpe. Um sucesso no Teste desta perícia indica que o ataque atingiu o alvo visado. O valor de defesa é testado quando o Personagem usa a arma para bloquear um ataque feito com socos, chutes ou outras armas brancas. NÃO se pode bloquear ataques feitos com armas de fogo.

Os valores de ataque e de defesa são tratados como perícias separadas. O Jogador não pode usar dez pontos de perícia para aumentar em 10% o valor de ataque e o valor de defesa; ele terá que dividir os pontos ou optar por apenas um dos valores.

Alguns subgrupos possíveis: Facas, Adagas, Punhais, Espadas, Machados, Chicotes, Manguais, Maças, Martelos, Arcos, Bestas e Lanças.

Existem armas brancas que não se encaixam nesses subgrupos, como nunchakus, boleadeiras, redes, armas orientais bizarras ou armas demoníacas. Neste caso, cada arma será considerada um subgrupo próprio.

Armas de Fogo* (DEX)

É a habilidade de usar pistolas, rifles, metralhadoras, canhões e armas similares. Um sucesso no Teste desta perícia indica que o disparo atingiu o alvo visado.

Esta perícia também permite que o Personagem faça a manutenção adequada de uma arma, limpando-a e mantendo-a em bom funcionamento, mas não permite que ele a conserte se algum defeito surgir.

Alguns subgrupos possíveis: Revólveres, Pistolas, Armas Antigas, Submetralhadoras, Escopetas, Rifles de Caça (Espingardas), Rifles Militares, Metralhadoras, Armas Pesadas, Granadas e Armas Experimentais.

IMPORTANTE: esta perícia exige que o Personagem tenha determinados aprimoramentos sem os quais fica impossibilitado de ter estes conhecimentos.

Artes*

Há muita controvérsia sobre quais coisas podem ser consideradas formas de Arte. A perícia Acrobacia, por exemplo, é tida por alguns como um esporte — enquanto os malabaristas de circo acham que é uma arte. Um falsificador de pinturas também se acha um artista, bem como um torturador orgulhoso de sua técnica. Essa discussão não tem efeito em termos de jogo: qualquer habilidade, seja artística ou não, é considerada uma perícia como outra qualquer.

Além de produzir uma obra, um Teste bem-sucedido em uma perícia de Artes também pode permitir ao Personagem avaliar a qualidade de um trabalho artístico de outra pessoa. Um acerto crítico durante um uso prático da perícia indica que o Personagem produziu uma grande obra de arte, que será muito apreciada e poderá render um bom dinheiro.

OBSERVAÇÃO. O Mestre pode pedir que o Personagem passe dias ou até mesmo meses para completar um trabalho mais complexo e inusitado. Nesse período, o Mestre pode exigir vários Testes de perícia. Uma obra de Leonardo Da Vinci, por exemplo, é resultado de anos de trabalho e uma seqüência diabólica de acertos críticos.

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

Atuação (CAR): o Personagem é um ator, capaz de simular emoções, crenças ou um estado de espírito que não é necessariamente o seu. Esta perícia também pode ser usada longe dos palcos e locações de filmagem, 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.

Canto (CAR): o Personagem sabe cantar de modo agradável. Uma falha crítica no Teste significa tomates na cara.

Crítica de Arte (PER): esta é a interpretação e reconhecimento das formas de Arte e não necessariamente sua realização. A perícia deve estar ligada a qualquer outra perícia de Artes — o Personagem pode ser um crítico literário ou musical, mas não um crítico “geral” (isso requer um gasto de pontos em várias formas da perícia Artes - Crítica de Arte).

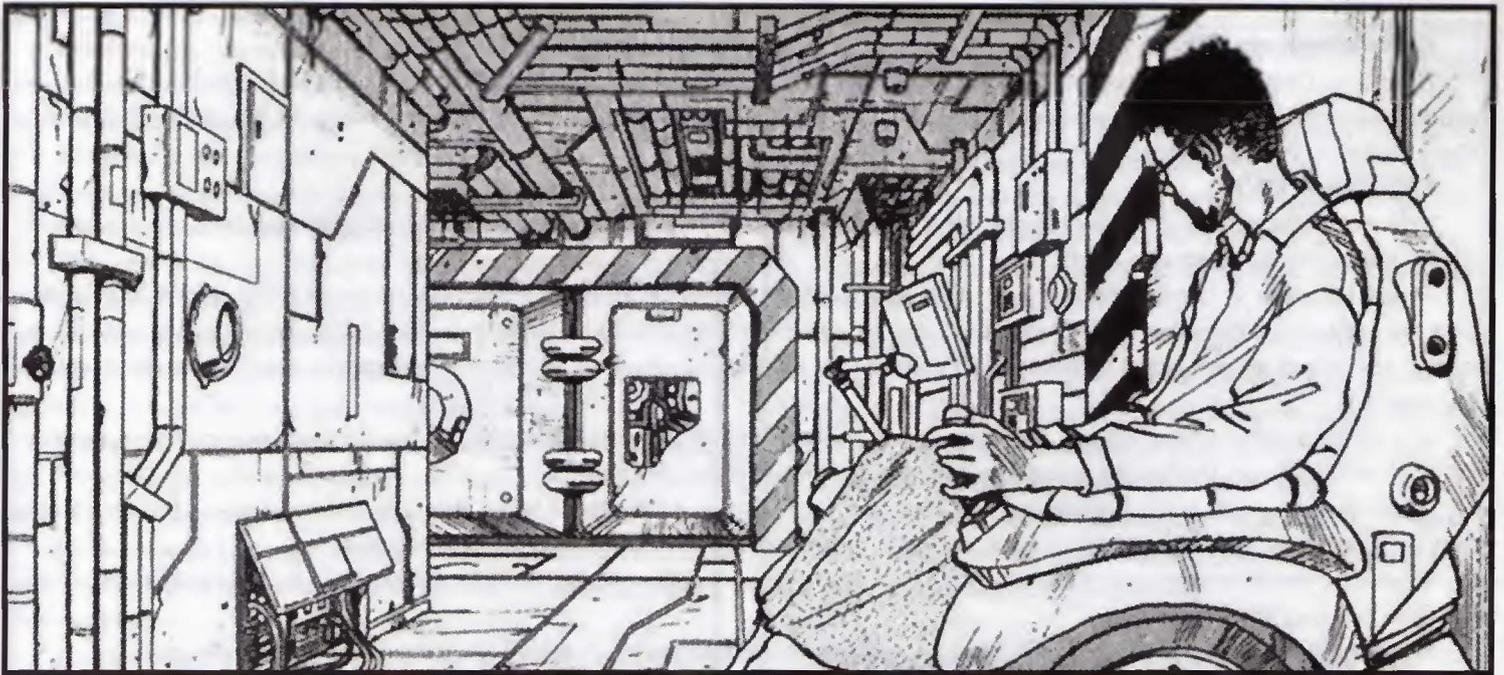
Culinária (PER): o Personagem sabe cozinhar, bem como reconhecer ingredientes de receitas. Preparar certos pratos sofisticados é considerado uma tarefa difícil.

Dança (AGI): o Personagem sabe dançar vários estilos e ritmos. Um dançarino pode dominar qualquer dança, se tiver chance de observá-la durante algum tempo.

Desenho e Pintura (DEX): o Personagem sabe representar formas sobre uma superfície através de linhas e manchas, produzindo uma ilustração profissional. Pode usar técnicas variadas: lápis, carvão, aerógrafo, guache, óleo.

Escapismo (AGI): Perícia capaz de libertar um Personagem de algemas, correntes, cordas, camisas de força e outros mecanismos para imobilizar pessoas.





Escultura (DEX): arte de produzir figuras tridimensionais moldando barro, madeira, pedra ou mármore ou metal. O material deve ser especificado, porém, múltiplas perícias Artes - Escultura são bastante comuns em artistas.

Fotografia (PER): o Personagem é capaz de operar máquinas fotográficas, conseguir a iluminação, ângulo e foco adequados para uma fotografia. Se tiver acesso a um laboratório, pode também revelar fotos. A perícia pode ser usada para fotos artísticas e jornalísticas.

Ilusionismo (DEX): a arte dos "mágicos". O Personagem conhece os procedimentos necessários para serrar pessoas ao meio, fazê-las levitar ou desaparecer. Realizar um número assim exige toda uma preparação. É diferente da perícia Artes - Prestidigitação, usada apenas com pequenos objetos. A ética dos mágicos proíbe que o segredo de um truque seja revelado.

Instrumentos Musicais (DEX): o Personagem sabe tocar um instrumento musical. Instrumentos semelhantes devem ser considerados como o mesmo Subgrupo. Ele também sabe afinar esse instrumento e corrigir pequenos defeitos em seu funcionamento normal.

Joalheria (DEX): o Personagem sabe lidar com metais e pedras preciosas, fabricar anéis, colares, pulseiras e demais jóias.

Prestidigitação (DEX): também conhecido como truque de mãos rápidas. Inclui os efeitos com cartas de baralho e fazer sumir pequenos objetos da vista das pessoas.

Redação (INT): o Personagem sabe produzir textos para qualquer finalidade. Escrever um texto informal como uma carta ou bilhete não requer esta perícia (para isso use Idiomas), apenas trabalhos profissionais. Ele pode usar a perícia para escrever poesias, romances, dissertações, reportagens ou livros de RPG.

Artífice* (DEX)

É a habilidade de se trabalhar com um material específico. Pode-se construir ou consertar roupas, móveis, caixas, utensílios em geral, ferramentas, potes, casas ou até armas (veja subgrupos). Porém, ser um artífice dá apenas o conhecimento para utilizar um material escolhido. O projeto da casa fica para um engenheiro e a

fechadura da caixa para um chaveiro. O Personagem também pode reconhecer o tipo e a condição em que se encontra um objeto qualquer. Lembre-se que para exercer esta perícia eficientemente, o artífice precisa de equipamentos adequados a seu trabalho.

Esta perícia engloba uma enorme quantidade de profissões. Os subgrupos representam cada uma delas. É importante ressaltar que elas sofreram muitas mudanças ao longo dos séculos e, para facilitar a construção do Personagem, vamos apresentar três listas de subgrupos, assim descritos:

Subgrupos relacionados aos Artesãos: se o Personagem deseja ser um artesão, deve escolher Artesanato como subgrupo. O Personagem sabe construir uma série de pequenos objetos decorativos em variados materiais (couro, argila, metal, madeira etc.) e vendê-los em feiras.

Subgrupos relacionados aos Armeiros: se o Personagem deseja construir armas ou armaduras, deve escolher o subgrupo Armeiro. O Personagem sabe construir e consertar armas brancas como facas, espadas ou machados.

Subgrupos relacionados aos Artífices: se o Personagem deseja ser um construtor de utensílios em geral, então deve escolher algum dos subgrupos de Artífices: madeira (marceneiro), ferro (ferreiro), couro (coureiro), tecidos (costureiro) entre tantas outras possibilidades.

Avaliação de Objetos* (PER)

Esta perícia dá ao Personagem a capacidade de estimar o valor de qualquer objeto. Com uma simples observação, dizer quanto vale um quadro ou se uma jóia é ou não autêntica.

O Mestre deve jogar em segredo um Teste da perícia. Objetos conhecidos ou comuns devem proporcionar um bônus. Caso seja bem sucedido, o Mestre dá ao Jogador uma noção (também pode ser o valor exato) do objeto. Se falhar na perícia, o Personagem não sabe avaliar o objeto e tem noção disso. Em caso de falha crítica, o Mestre deve dar um valor totalmente diferente da realidade, mas plausível o suficiente para seu Jogador não desconfiar de que falhou.

Alguns subgrupos possíveis: Antigüidades, Gemas, Metais Valiosos (Ourives), Obras de Arte.

Camuflagem (PER)

Permite ao Personagem esconder-se ou esconder pessoas em falsos compartimentos, esconderijos ou coberturas especiais. Um Teste de perícia bem-sucedido esconde o Personagem de alguém que não o esteja procurando. Se ele estiver sendo procurado, faça um Teste de perícia Camuflagem vs. Perícia Procura.

Ciências* (INT)

Uma ciência é um grupo de conhecimentos relativos a determinado assunto. Esses conhecimentos geralmente são conseguidos através de leitura, meditação ou observação direta.

Repare que todas as ciências têm um valor inicial igual à Inteligência do Personagem, mesmo que ele nunca tenha aprendido nenhuma delas em escolas ou universidades. Um Personagem com uma mediana Inteligência 11 teria 11% de chance de associar um livro a seu autor, mesmo sem nunca ter estudado Literatura; ou 11% de chance de prever o clima nas próximas horas, mesmo sem ter feito faculdade de Meteorologia.

Se a sua Campanha se passa em uma época ou local diferentes (na Idade Média, por exemplo), ou se o Personagem é analfabeto, ignore o valor inicial baseado em Inteligência: todos os subgrupos de Ciências terão valor inicial 0.

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 pragas e outras atividades diretamente relacionadas.

Anatomia: estudo do corpo humano em suas formas e partes internas. O Personagem sabe a localização exata de cada órgão interno, osso, nervo ou estrutura do corpo humano.

Antropologia: a rigor, é o estudo do Homem. O enfoque é o Homem enquanto animal e pertencente ao meio-ambiente.



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

Astronomia: estuda a constituição e movimento dos astros. O Personagem sabe reconhecer estrelas e constelações ou determinar se existem planetas à volta de uma estrela.

Botânica: ramo da Biologia que estuda as plantas, sua forma e sua fisiologia. O Personagem sabe identificar diferentes espécies de plantas e determinar se são comestíveis, venenosas ou medicinais.

Direito ou Jurisprudência: ciência das normas que regem a sociedade. Representa a chance de um Personagem conhecer manobras legais, processos, intimações.

Física: ciência da força e do movimento. Investiga os campos, forças e leis fundamentais do comportamento da matéria. Explica a inércia, gravitação e outras leis básicas que regem o universo.

Genética: ramo da Biologia que estuda a transmissão de caracteres hereditários — o estudo das coisas que passam de pai para filho. O Personagem pode cruzar animais para obter novas variedades, ou criar novas espécies através de engenharia genética.

Geografia: estuda a superfície da Terra, seus acidentes físicos, climas, solos e vegetações. O Personagem sabe produzir mapas profissionais e reconhecer lugares através da paisagem.

Heráldica: a ciência dos brasões. Permite reconhecer símbolos da nobreza, sinais, brasões, selos e até mesmo um pouco da história de uma família.

Herbalismo: o conhecimentos de ervas. Perícia que lida com a confecção de poções, venenos e outros compostos derivados de ervas e plantas medicinais. É mais específica nesse ponto que a Botânica.

História: estudo de fatos notáveis ocorridos na história da humanidade. Na Terra, a História teve início com a invenção da escrita, há cerca de 7.000 anos. Em mundos alternativos (Arton, Arkanun, Escalflowne, Trigun, Evangelion, Lodoss, etc) esta perícia refere-se à história do planeta/região/plano citado.

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

Matemática: ciência que investiga as relações entre os números e suas propriedades. O Personagem sabe fazer cálculos matemáticos complexos.

Meteorologia: o Personagem sabe prever o clima no dia seguinte com um Teste Normal. A porcentagem cai 5% para cada dia além do primeiro.

Pedagogia: ciência da educação e do ensino. O Personagem sabe ensinar coisas a outras pessoas. Para isso, ele deve ter pelo menos 30% na perícia sobre o assunto que pretende ensinar.

Psicologia: ciência dos fenômenos psíquicos e do comportamento. O Personagem conhece o funcionamento da mente humana e pode prever o comportamento de um indivíduo, se tiver informações suficientes sobre ele.

Química: estuda a estrutura e transformações das substâncias. Permite identificar elementos e compostos químicos.

Sociologia: estuda as forças sociais e suas conseqüências para a vida do Homem. Diferentemente da História, a Sociologia é mais

voltada para aplicação na sociedade atual com o objetivo de sanar os eventuais problemas que ela mesma detecta.

Teologia ou Religião: essa perícia dá ao Personagem conhecimentos básicos sobre as religiões existentes em sua época. Princípios básicos, crenças, datas religiosas, símbolos sagrados, exigências e mitos são conhecidos e lembrados com esta perícia.

Em mundos alternativos, esta perícia refere-se ao panteão dos deuses e religiões nele existentes.

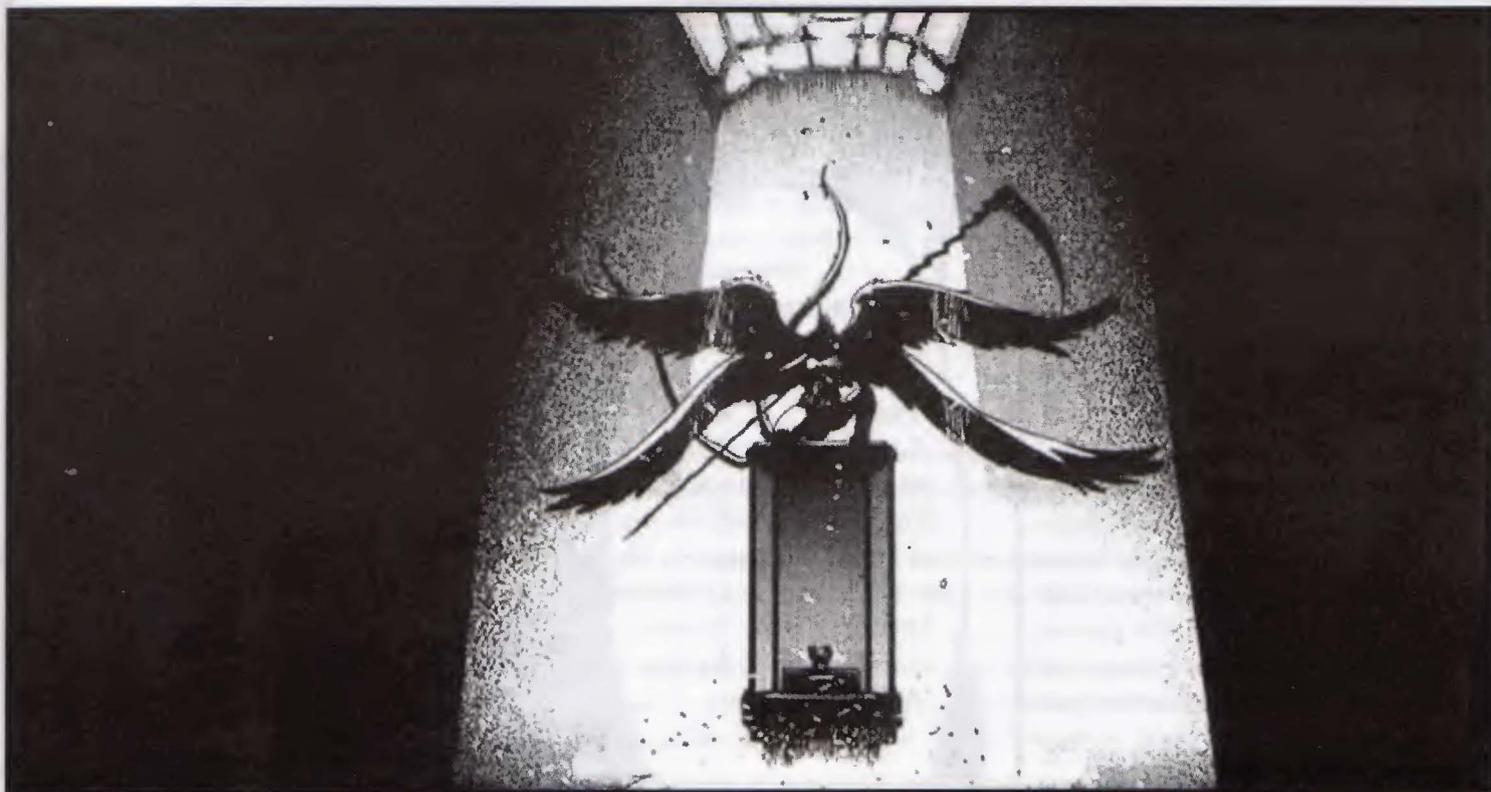
Ufologia: o estudo dos OVNI's e seres extraterrestres. Ao contrário da perícia Ciências Proibidas, a Ufologia trata apenas de informações publicadas em livros e revistas especializadas, disponíveis ao público — que quase sempre estão distantes da verdade. A Ufologia não é reconhecida como uma ciência “séria”.

Zoologia: ramo da Biologia que estuda os animais. O Personagem sabe identificar diferentes espécies de animais e determinar seus hábitos, anatomia e comportamento.

Ciências Proibidas ou Alternativas* (D)

Uma das perícias mais importantes do jogo, ainda que seja difícil consegui-las. **Ciências Proibidas ou Alternativas** determina quanto o Personagem sabe sobre assuntos alternativos e fora do contexto comum das pessoas. Esta perícia é perigosa em níveis elevados: quanto maior o conhecimento do Personagem em Ciências Proibidas, mais visado ele será por aqueles que desejam manter ocultos esses segredos.

OBSERVAÇÃO: Assim como a perícia Pesquisa/Investigação, o uso constante de Ciências Alternativas 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.



IMPORTANTE: A menos que seu Personagem tenha um *background* fortíssimo com relação ao sobrenatural, esta perícia e seus subgrupos não podem ser compradas com pontos de perícia durante a criação do Personagem. Pode ser conseguida apenas com certas vantagens do capítulo aprimoramentos, ou através de pontos de perícia ganhos com aumento de nível.

Alquimia: ciência da antiga ordem das forças da natureza. Permite ao Personagem violar as leis da química, conseguindo assim poções e elixires impossíveis de serem destilados usando os métodos químicos tradicionais.

Astrologia: ciência milenar desenvolvida na China. O Personagem pode 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. Nos anos 80, milhares de charlatões misturam-se entre os reais conhecedores da técnica.

Búzios: método de estudo do futuro originado na África e trazido ao Brasil pelos escravos praticantes de religiões africanas. É muito respeitado pelos seus descendentes.

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 ou fetiches de Magias e Rituais.

Psionicismo: o conhecimento sobre poderes psíquicos e como identificar pessoas que os possuam bem como suas diferentes facetas.

Rituais: capacidade de entender a lógica intrínseca por trás da confecção dos componentes de um Ritual. Para cada ponto de Focus necessário para realizar um Ritual ou efeito, é necessário ter pelo menos 10% nesta perícia.

Teoria da Magia: existe um sem número de termos e conceitos importantes para o estudioso da Magia. Sem este conhecimento, o mago terá tremendas 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 de novas Formas, Caminhos e Rituais.

Tarot:
possui as mesmas atribuições da Astrologia, mas utiliza cartas em lugar dos mapas. Existem diversas variações no método de leitura e poucos realmente sabem o que fazem.

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



Outros subgrupos

Evangelion, Cartas Clow, Arkanun, Infernun, Paradisia, Éden, Spiritum, Possesões, Encantamentos, Vampiros, Elfos, Demônios, Anjos, Bruxas, Caminhos da Magia e tudo mais que o Mestre determinar como “conhecimento proibido” no Mundo de Campanha.

Condução* (AGI)

O Personagem sabe conduzir um determinado tipo de veículo. Cada tipo de veículo é considerado um subgrupo da perícia. Pilotagem, Condução e Navegação estão agrupadas em uma mesma perícia.

Dirigir em velocidade média, em ruas asfaltadas, é uma tarefa fácil, testada com o dobro da porcentagem normal. Dirigir em estradas esburacadas e/ou em alta velocidade exige um Teste Normal. Manobras acrobáticas e arriscadas são Testes Difíceis.

Alguns subgrupos de Condução: Automóvel, Ônibus, Caminhão, Empilhadeira, Guindaste, Carruagem, Motocicleta.

Alguns subgrupos de Pilotagem: Carro de Corrida, Motocicleta de Corrida, Helicóptero, Avião Comercial, Avião Militar, Ônibus Espacial, Lancha, Iate, Veleiro, Navio Cargueiro, Ultraleve e Asa Delta.

Disfarce (INT)

É a habilidade de parecer-se com outra pessoa — ou, pelo menos, ocultar a própria aparência. O Teste é feito com o dobro da porcentagem normal no caso de um disfarce simples (agarrar uma caixa e misturar-se aos carregadores que entram no prédio), ou metade quando a vítima conhece bem a pessoa que você tenta imitar. Disfarce aplica-se apenas à aparência física; para representar outra pessoa, Teste a perícia Artes - Atuação.

Disfarce inclui maquiagem (uso de pinturas ou maquiagem especiais no rosto e em partes específicas do corpo de modo a alterar a aparência da pessoa) e efeitos especiais (uso de sistemas desde os mais simples até os mais complexos para mudar o visual da pessoa. Inclui enfeitamentos, peças de roupas, jogos de luz, perfumes ou até pequenos mecanismos).

Eletrônica (DI)

O Personagem sabe consertar aparelhos eletrônicos, como telefones, eletrodomésticos e quaisquer máquinas que funcionem com circuitos complexos. Para máquinas simples, como carros antigos e armas, usam-se as perícias Mecânica ou Armas de Fogo.

Engenharia*

O Personagem sabe projetar e construir máquinas, veículos e aparelhos complexos. Para isso, ele deve ter pelo menos 30% na perícia ou subgrupo do assunto desejado: um engenheiro de carros deve ter a perícia Condução, subgrupo Automóveis; um engenheiro eletrônico deve ter a perícia Eletrônica (e também Computação, se constrói computadores); e assim por diante.

Além disso, engenheiros possuem diversas Ciências relacionadas ao seu campo de trabalho.

Alguns subgrupos possíveis: Aeronáutica, Alimentos, Civil, Computação, Demolições, Elétrica, Eletrônica, Materiais, Mecânica, Mecatrônica, Naval, Produção e Química.



Escudos (DEX)

O Personagem utiliza um escudo como defesa em combates. A vantagem de usar um escudo é que, além de proporcionar uma defesa tão efetiva contra o ataque, o escudo possui um IP próprio. Por outro lado, o escudo mantém uma mão ocupada durante o combate.

Escutar (PER)

Através de um ouvido bem treinado, o Personagem pode interpretar ou discernir diferentes sons, conversas no meio de uma multidão, vozes atrás de uma porta e coisas assim. Personagens que não possuam esta perícia podem utilizá-la usando-se apenas o valor da Percepção como perícia.

Esquiva (AGI)

Com algum treinamento, é possível a qualquer pessoa desviar de golpes e de objetos arremessados contra ele. 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.

Esportes*

Os subgrupos da perícia Esportes podem ser usados em competições, exibições, casos práticos e, até mesmo, combates.

Acrobacia (AGI): dá ao Personagem a habilidade de equilibrar-se em pequenas superfícies, andar sobre cordas, fazer malabarismos e coisas do tipo.

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.



Artes Marciais (AGI / Esquiva): o Personagem domina uma técnica de combate desarmado — Karatê, Judô, Jiu-Jitsu, Aikido, Hap-ki-do, Muai-Tai, Kung-fu, Tae-Kwon-do — sendo capaz de lutar sem armas. Com um Teste bem-sucedido desta perícia, o Personagem acerta um soco ou chute, causando 1d3+1 pontos de dano, mais o ajuste de Força; ou derruba o oponente com um rápido movimento de corpo, sem causar dano.

OBSERVAÇÃO: esta perícia, como Armas Brancas e seus subgrupos, tem dois valores: o valor de ataque e o valor de defesa. O valor de ataque serve para aplicar golpes e o valor de defesa para apará-los com as mãos. Os pontos de perícia devem ser gastos separadamente para cada valor. Vale lembrar que **NÃO** se pode aparar tiros ou golpes de armas cortantes com as mãos: isso só funciona com socos, chutes ou bastões.

Boxe (AGI): igual a Artes Marciais, mas não usa chutes e nem técnicas para jogar o oponente ao chão. Causa 1d3+1 pontos de dano, mais ajuste de Força. Também possui valor de ataque e valor de defesa.

Mergulho (CON): o Personagem sabe usar equipamento de mergulho. Pode ser equipamento básico para mergulho raso — máscara, nadadeiras e *snorkel* — ou para mergulho autônomo, que inclui tanques de oxigênio. Qualquer ação física executada debaixo d'água exige um Teste desta perícia.

Natação (AGI): o Personagem sabe nadar. Manter-se na superfície é tarefa fácil, exigindo um Teste com o dobro da porcentagem normal. Salvar alguém que não sabe nadar é bem mais difícil; metade da porcentagem.

Salto (AGI): perícia geralmente usada apenas para competições — salto em altura, em distância, triplo, com vara. Para saltos normais, como pular um muro, o procedimento normal é fazer um Teste de Agilidade.

Outros subgrupos possíveis: Alpinismo (AGI), Basquete (DEX), Caça (PER), Canoagem (CON), Corrida (CON), Esqui (AGI), Futebol (AGI), Pára-queda (AGI), Pesca (PER), Salto Ornamental (AGI), Tênis (DEX) e Voleibol (DEX).

Etiqueta (CAR)*

Esta perícia permite ao Personagem saber como falar, vestir-se e comportar-se educadamente de acordo com a situação. É útil em festas, bailes e discussões diplomáticas. Um Teste bem-sucedido de Etiqueta não garante que o Personagem vai livrar-se de uma encrenca, mas pelo 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.

Alguns subgrupos possíveis: Clero, Comercial, Diplomacia, Mercado Negro, Nobreza, Submundo.

Explosivos (O)

O Personagem sabe armar e desarmar bombas, mas não construí-las — para isso precisaria também da perícia Engenharia. Um Teste bem-sucedido da perícia também permite ao Personagem deduzir o local provável onde uma bomba possa estar escondida.

Falsificação* (INT)

Técnica usada para criar cópias convincentes de cartas, documentos, obras de arte e demais objetos. Falsificações de documentos exigem que o Personagem tenha pelo menos 30% em Redação e também no idioma utilizado. Para falsificar obras de arte o Personagem deve ter no mínimo 30% na perícia de Artes correspondente (Desenho e Pintura, Escultura, Joalheria). Esta perícia também serve como valor limitante.

Uma falha no 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.

Alguns subgrupos possíveis: Documentos, Escultura, Fotografia, Joalheria, Pinturas.

Furtar (DEX)

É a arte (?) de retirar objetos da posse das pessoas sem que elas percebam. Também chamado Punga.

Furtividade (AGI)

A habilidade de se esconder e escapar do campo visual de alguém. Também permite ao Personagem se mover em silêncio. Costuma ser usada em conjunto com Camuflagem.

Idiomas/ Línguas (O)*

Nos Animes também 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 uma língua, com valor igual a 30% (sem custo em pontos de perícia). Essa marca pode ser melhorada com pontos de perícia, de forma normal. Para aprender outro idioma é preciso comprá-lo com pontos de perícia. Cada idioma adicional é tratado como uma perícia separada.

Para Campanhas jogadas em outras épocas, este conceito muda um pouco. Na Idade Média, por exemplo, saber ler e escrever era um privilégio restrito a poucos nobres.

Cada Idioma inclui **Falar e Ler/Escrever**.

Alguns subgrupos possíveis: Chinês, Inglês, Espanhol, Hindu, Russo, Árabe, Japonês, Alemão, Francês, entre as mais de 5.000 línguas e dialetos catalogados pelos lingüistas.

OBS: Caso a Campanha permita, também entram nesses subgrupos línguas de seres fantásticos como elfos, anões, fadas, dragões, homens-lagarto, minotauros, alienígenas...



Braille (O): usado na impressão de livros para cegos. Trata-se de uma seqüência de pontos dispostos em posições precisas de forma que cada combinação de pontos representa uma letra do alfabeto.

Código Morse (O): usado para transmitir mensagens compostas de pontos e traços, através de luzes ou sons intermitentes. É preciso dominar o idioma utilizado.

Criptografia (O): é a habilidade de criar mensagens secretas que não possam ser lidas por pessoas não autorizadas — ou decodificar essas mensagens quando você é a pessoa não autorizada. Desnecessário dizer que, ao enviar uma mensagem codificada, será bom que o destinatário conheça a linguagem utilizada na codificação;

Linguagem de Sinais (O): através de gestos feitos com as mãos, o personagem consegue comunicar-se sem som. Usada por surdos-mudos e por mergulhadores. Não exige conhecimento prévio de nenhum idioma, sendo uma boa alternativa quando tenta-se conversar com alguém sem conhecer sua língua.

Leitura Labial (O): também utilizada por surdos-mudos, permite descobrir o que alguém está dizendo pela observação dos movimentos de sua boca. Pode ser usada à distância para espionar. É preciso dominar o idioma utilizado.

Informática* (0)

Computação: é a habilidade de operar um computador. Acessar bancos de dados e lidar com programas é uma tarefa fácil, programar algo simples é uma tarefa Normal e trabalhar com programas gráficos avançados é uma tarefa Difícil.

Internet (0): a arte de se pesquisar algo que preste dentro da net. Cada ação leva 1d6x10 minutos para ser completada, salvo se for uma rápida consulta em um computador conhecido (nesse caso 5d6 minutos). A qualidade do resultado fica a critério do Mestre.

Hacker (0): é a arte de penetrar em sistemas de segurança, computadores de companhias, centrais do governo ou quaisquer outras redes consideradas “...impenetráveis, sr. Eu garanto!”. Utilizam-se técnicas experimentais para se descobrir códigos de acesso com as mais variadas finalidades. Assim, é possível obter informações sobre pessoas, operações financeiras e movimentos de tropas.

Manutenção(0): consertar um computador é complicado. As peças de um computador podem ser apenas parcialmente compatíveis entre si, o que torna a manutenção de um computador um trabalho quase artesanal.

Programação (0): criar programas de computador requer um treinamento especial. As linguagens são numerosas, complexas e em constante atualização.

Jogos*

O Personagem conhece os fundamentos de uma determinada categoria de jogo (não se aplica a esportes: para isso, usa-se a perícia Esportes). Um Teste bem-sucedido desta perícia permite aprender as regras de um jogo depois de uma rápida explicação ou um pouco de observação. Um Teste feito com metade da porcentagem normal permite trapacear sem que o oponente perceba.



Cartas (PER): o Personagem conhece a maioria dos jogos clássicos de baralho — pôquer, bridge, truco — bem como os recentes jogos de cartas colecionáveis (*trading card games*).

Tabuleiro (INT): o Personagem sabe jogar xadrez, gamão, Banco Imobiliário, RPGs e outros jogos de estratégia que usam tabuleiros, lápis e papel.

Videogames (DEX): o Personagem é fera em *videogames* domésticos, de computador ou arcades.

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 e outras “coisinhas”. São diversos os subgrupos de Manipulação, variando entre técnicas sutis e violentas.

Empatia (CAR): o Personagem compreende e é capaz de sentir as emoções de outra pessoa, estando apto a reagir prontamente a elas. Esta perícia também pode ser usada para detectar mentiras, mas o Teste é Difícil.

Hipnose (0): através de luzes, movimentos ou palavras, o Personagem afeta a mente da vítima fazendo com que se tome sugestível 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, fazendo-os sentir que você 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.

Intimidação (WILL): similar à Lábria, 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).

Lábria (CAR): ou “xaveco”, trata-se de persuadir pessoas (conhecidas ou estranhas) através de muita bajulação, conversa amistosa ou mentiras convincentes.

Liderança (CAR): capacidade de fazer outras pessoas seguirem ordens em suas próprias capacidades.

Manha (CAR): ou “*streetwise*”, a sabedoria das ruas. É a habilidade de usar as ruas em benefício de seu Personagem. Com esta perícia ele consegue contatos, informações, evitar uma multa de trânsito, fazer compras de objetos ilegais no mercado negro, ou apenas sobreviver fora de casa.

Sedução (CAR): o Personagem finge sentimentos românticos com relação à pessoa visada. Beleza física não é essencialmente fundamental para seduzir, basta usar charme.

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.

Manobras de Combate*

Esta categoria de perícia 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.

Luta com Duas Armas (25): o Personagem é capaz de lutar com duas armas, desde que sejam do mesmo tipo e uma delas seja menor que a outra. Teste individualmente cada arma.

Luta às Cegas (20): capacidade de lutar sem ver, de olhos fechados ou na escuridão.

Refém (15): o Personagem conhece técnicas de imobilização de reféns em situações de crise. Pode ser uma faca no pescoço em posição estratégica ou uma pistola na cabeça. Se um Personagem com esta Manobra estiver com um refém e for decidir matá-lo, não há NENHUM tipo de ação que o impeça.

Manobras para Impressionar (20): o Personagem pode realizar efeitos com uma 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 frente ao inimigo ou quem mais estiver vendo a luta. De qualquer maneira, uma Manobra para Impressionar NUNCA causa dano a ninguém.

Imobilização (20): o Personagem é capaz de, como próprio corpo, manter o adversário imóvel. É muito utilizada quando se quer capturar alguém sem machucá-lo.

Chaves de Membro (20): as chaves de braço e de perna servem para dominar o oponente torcendo o membro escolhido. Com um ataque bem sucedido, pode-se segurar um membro do adversário de tal modo que, se ele se mover, quebrará o membro preso. Para escapar de uma chave, é preciso um Teste de Esquiva contra a perícia que o adversário usou no ataque.

Quebramentos (+10): complemento da Chave de Membro, mas com técnicas especiais para quebrar os ossos do oponente (a vítima faz um Teste de CON vs. FR por rodada para evitar).

Manuseio de Fechaduras (D)

O uso desta perícia permite ao Personagem instalar, consertar e compreender diversos modelos de fechaduras. Naturalmente, forçar portas e abrir fechaduras trancadas fazem parte do pacote de conhecimentos.

Inclui fechaduras mecânicas simples — que podem ser abertas com gazuas e outras ferramentas e também permite destrancar aqueles complexos sistemas que exigem senhas secretas, leituras digitais ou de retina (destravar certos dispositivos sofisticados é considerado tarefa Difícil).

Mecânica (DEX)

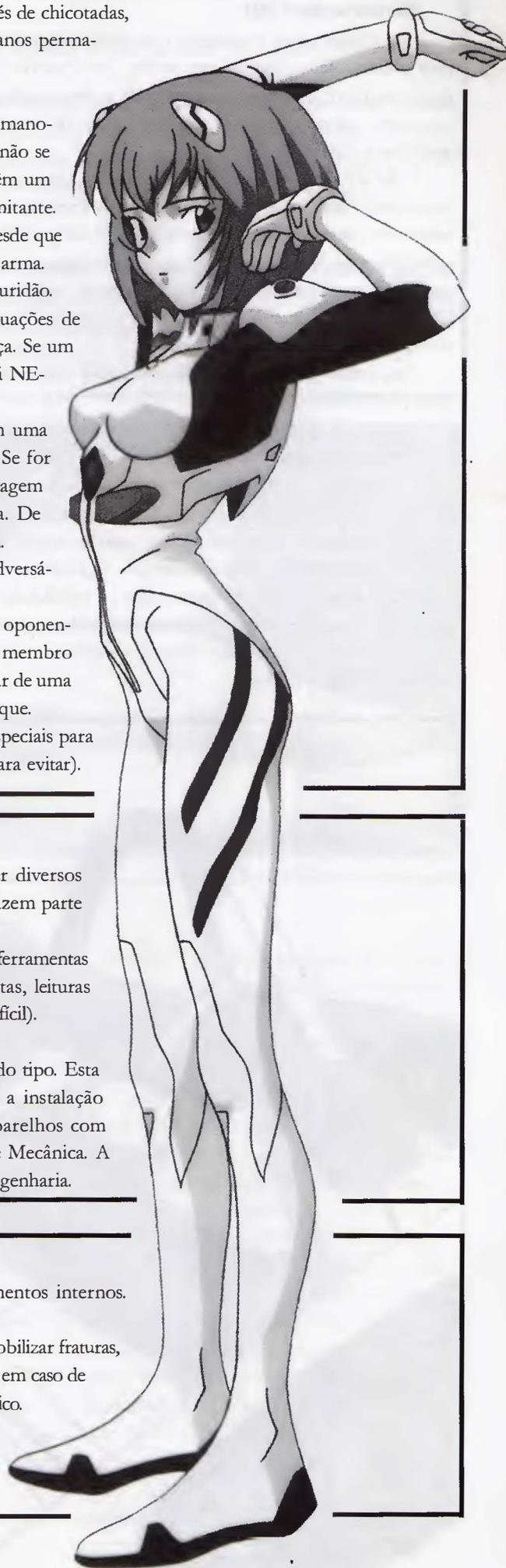
O Personagem sabe consertar máquinas, veículos e aparelhos de um determinado tipo. Esta perícia também pode ser usada para reparar equipamento elétrico simples, como a instalação elétrica de uma casa, prédio ou carro, ou um sistema hidráulico caseiro. Para aparelhos com circuitos eletrônicos complexos, como computadores, usa-se Eletrônica em vez de Mecânica. A perícia Mecânica permite consertar coisas, mas não construí-las; para isso usa-se Engenharia.

Medicina*

Cirurgia (DEX): o Personagem sabe tratar de doenças, deformidades e ferimentos internos. Existem vários tipos de cirurgia e você deve especificar quais delas sabe fazer.

Primeiros Socorros (INT): o Personagem sabe fazer curativos em ferimentos, imobilizar fraturas, deter sangramentos, aplicar injeções e outras coisas que se deva fazer — ou NÃO fazer — em caso de acidentes com vítimas. Permite restaurar 1d3 PVs, ou o dobro disso em caso de acerto crítico. É permitido apenas um Teste por pessoa, para cada acidente ou ferimento.

Especialidades (INT): cada especialidade médica entra como um subgrupo. Algumas delas são: Oftalmologia, Dermatologia, Ortopedia, entre tantas outras.



Mineração* (O)

Esta perícia dá ao Personagem os conhecimentos necessários para obter minérios (ouro, prata, cobre, ferro, 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 (evitar acidentes e soterramentos).

O Mestre deve pré-determinar se e onde existe algum material explorável. Caso um Jogador peça para seu Personagem procurar uma mina, deve lembrar-se 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.

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 ou equipamento, seja para evitar que sua empresa vá à falência.

Barganha (CAR): ou “pechincha”, a habilidade de conseguir alguma coisa pelo menor preço. Barganhas podem ser realizadas em alguns minutos. Outras, complexas, podem levar semanas, meses ou anos.

Burocracia (INT): capacidade de saber quais papéis assinar, em que guichê, para 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 uma empresa, descobrir subornos, detectar desvios de verba.

Marketing (INT): é a habilidade de identificar oportunidades de negócios e fazer com que pessoas comprem produtos ou aceitem idéias que lhes são impostas.

Pesquisa (PER)

Pesquisa ou Investigação é a perícia relacionada à obtenção de informações. Ela pode ser usada em uma biblioteca para encontrar os livros certos sobre o assunto, ou nas ruas para encontrar a pessoa ou lugar que se procura. Uma falha pode significar não achar tais informações, enquanto uma falha crítica pode dar ao Personagem informações erradas ou pistas falsas.

Procura (PER)

Procura parece apenas uma variante de um Teste de Percepção. A verdade é que existem técnicas e treinamentos adequados para se encontrar pessoas camufladas ou objetos escondidos. Esta perícia inclui metodologia de procura, experiência e técnicas de localização e “farejamento” de objetos escondidos.

Esta perícia também pode ser usada de maneira reversa, para esconder objetos em locais onde não se pensaria em colocá-los.



Rastreio (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 sendo seguido deixe uma pista: discos voadores, por exemplo, não deixam pistas!

Rastrear em trilhas de barro, areia ou alguém arrastando algo é fácil (dobro da porcentagem normal); rastrear em terra batida, grama ou mata fechada é Normal; o trabalho é Difícil (metade da porcentagem) em terrenos rochosos, asfalto, com iluminação fraca, sob chuva ou neve, ou quando a criatura seguida tenta disfarçar a trilha. A perícia deve ser testada novamente se o Personagem interrompeu o rastreo por qualquer motivo. Uma falha crítica leva a uma trilha errada. Existem modificadores de +20% a -20%, de acordo com condições do terreno, clima, vegetação, etc.

Sobrevivência (PER)*

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

Alguns subgrupos possíveis: Deserto, Floresta, Gelo, Montanha, Planície e Selva.



Criando novas Perícias

Esta lista que fornecemos, apesar de imensa, não pode cobrir 100% das perícias que existem em todos os universos de todos os autores de Anime/Mangá pois, como sabemos, a imaginação humana não tem limites.

Por esta razão, se você encontrar em algum Anime alguma perícia maluca ou bizarra que não esteja nesta lista, não tenha medo de acrescentá-la à sua lista de perícias, ainda mais se o ambiente que vocês estiverem jogando for futurista e/ou alienígena.

Variações de Perícias

Em mundos alternativos, podem existir variações significativas em relações às perícias descritas neste RPG. A princípio, todas as perícias descritas neste capítulo dizem respeito à Terra. Mas por exemplo, em uma Campanha de Fantasia, perícias como **Animais** devem ser adaptadas para criaturas alienígenas/fantásticas (ex. Montar Dragão, Domar Pokémon, etc.), **Armadilhas** podem incluir utilizar elementos de uma flora e fauna alienígena.

Armas brancas incluem uma infinidade de armas bizarras de video-game. A perícia **Armas de Fogo** também deve ser adaptada para armas laser, canhões de plasma, garras sônicas, disruptores, armas gauss e qualquer outro tipo de “disparador de qualquer coisa”...

Artes, Artífice e Avaliação de Objetos devem ser adaptadas para cada mundo/universo/dimensão, afinal de contas, a arquitetura, culinária e dança em Marte ou em Namekusei pode ser BEM diferentes das da Terra, o mesmo ocorrendo para as **Ciências e Ciências Proibidas/Alternativas**.

Condução utiliza como subgrupos naves espaciais, cargueiros, mechas e uma infinidade de outros veículos espaciais. Esta perícia deve ser agrupada por tecnologia, assim sendo, um personagem que saiba pilotar naves sayajin não necessariamente será capaz de pilotar o cruzador Yamato!

Eletrônica, Engenharia, Informática e afins devem ser adaptados para a tecnologia que o Personagem saiba lidar. Muitas vezes, consertos básicos de naves espaciais podem ser feitos mesmo em naves alienígenas, mas às vezes, principalmente em biomecânicos, somente quem tem as perícias certas consegue entender o que está acontecendo.

O mesmo ocorrerá para **Línguas**. Especialmente para alienígenas ou demônios.

Se tudo mais falhar, use o bom senso!

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.

Porém, isso impedia os Mestres de jogarem Campanhas de Ação e Aventura. Como fazer cowboys intergalácticos enfrentarem grupos de piratas espaciais, se apenas uma ou duas balas fariam com que os aventureiros se tornassem presuntos?

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 lutador 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 não-heroísmo (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.

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 Terror e Suspense. No caso de aventuras de investigação, horror ou realistas, desaconselhamos o uso excessivo dos Pontos Heróicos. Já em outros ambientes como Guerreiros Z, combates samurais ou espionagem, o uso de Pontos Heróicos é quase obrigatório.

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

Em Campanhas de Anímé, um Personagem recupera 1d6 Ponto Heróico por dia (ao invés de apenas 1 Ponto em Campanhas de Fantasia Medieval). Essa recuperação é independente da recuperação de Pontos de Vida (um Ponto por dia).

Quem pode usar?

Uma coisa deve estar bem clara sempre: se os mocinhos podem utilizar Pontos Heróicos, os vilões também podem. Não os capangas, mas os vilões que são importantes para a trama.

Os líderes das gangues, Piratas espaciais, traficantes de armas e todos aqueles que podem ser considerados “chefes de fase” têm direito a comprar Pontos Heróicos também. não é só por causa do nome que apenas heróis podem usá-lo.

Notação

Na ficha de Personagem, nós sempre costumamos utilizar a seguinte notação: PV+PH.

Mikio tem 30+20 PVs significa que ele tem 30 PVs e 20 PHs.



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 em outro país.

Armas

Armas ajudam, mas nem sempre resolvem tudo no universo de ANIME. Creia, 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 aquela arma tosca vista em filmes de banguê-banguê, ou aquela pistola 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.

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 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 da razão de seu Personagem carregar 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, mochila, 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	Dano	Iniciativa	Alcance
Faca	1d3	-3	15/30
Punhal Escocês	1d3+1	-3	-
Adaga Suíça	1d3	-2	-
Espada Curta	1d6	-4	-
Rapier	1d6+2	-3	-
Sabre	1d6+2	-6	-
Espada Longa	1d10	-5	-
Espada Bastarda (1 mão)	1d10	-6	-
Espada Bastarda (2 mãos)	2d6	-9	-
Espada de Duas Mãos	2d6	-9	-
Machado Militar	1d6+2	-7	-
Machado Bárbaro	1d10	-6	-
Mangual	1d6+1	-6	-
Maça	1d10	-5	-
Porrete	1d3+1	-3	-
Martelo de Guerra	1d6	-4	-
Arco Curto	1d6	-10/-1	40/100
Arco Longo	1d6+2	-9/-1	80/200
Besta Leve	1d6	-15/-1	40/60
Lança de Golpe	1d6+2	-7	-
Lança de Caça	1d6	-6	15/30

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 no GUIA DE ARMAS.



IP Específico

Nas armaduras apresentadas, o IP refere-se apenas a danos cinéticos (resultado de golpes) e balísticos (resultado de projéteis). Existem outros tipos de vestimentas apropriadas a 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 abaixo) mas **NÃO** reduz um ponto de dano sequer de uma queda de escada, por exemplo.

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

* todas as armaduras tem IP cinético.

Coletes e Proteções

Tipo	IP cinético	IP balístico	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

Roupas Específicas

Roupa de bombeiro	IP 10 contra fogo
Roupa de amianto	IP 36 contra fogo
Máscara improvisada	IP 10 contra gases
Máscara contra gases	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 por Personagens de Animes. Muitas delas são armas pessoais dos integrantes de sociedades, 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 anti-tanque (para demônios de Inferno!).



Colt Python 6.6

Munição: .357mg ou 380
Pente: 6 (tambor)
Alcance: 40m
Dano: 1d6
ROF: 1



Colt Python 6.6

Munição: .357 magnun
Pente: 6 (tambor)
Alcance: 40m
Dano: 1d6+1
ROF: 1



Colt Python 20.3

Munição: .357 magnun
Pente: 6 (tambor)
Alcance: 50m
Dano: 1d6+1
ROF: 1



Colt Detective

Munição: .38 Special
Pente: 6 (tambor)
Alcance: 40m
Dano: 1d6+1
ROF: 1



Taurus PT 99

Munição: 9mm
Pente: 15 (clip)
Alcance: 50m
Dano: 1d6+2
ROF: 3



Glock 24

Munição: 9mm
Pente: 24 (clip)
Alcance: 50m
Dano: 1d6+1
ROF: 3



Winchester Defender

Munição: cal. 12
Pente: 7
Alcance: 60m
Dano: 2d6+2
ROF: 1

Beretta M12

Munição: 9mm
Pente: 20 ou 40
Alcance: 150 m
Dano: 1d6
ROF: 5



Taurus MT 12

Munição: 9mm P
Pente: 40 (clip)
Alcance: 180m
Dano: 1d6+2
ROF: 3



AK-47

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



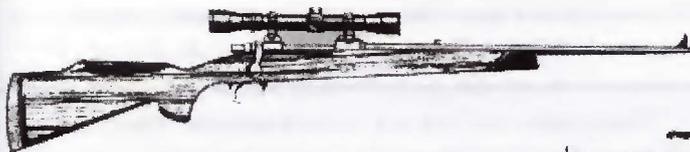
Mini UZI

Munição: 9mm
Pente: 20 ou 30
Alcance: 200m
Dano: 1d6+2
ROF: 10



Colt SMG 9mm

Munição: 9mm
Pente: 20 ou 30
Alcance: 200m
Dano: 1d6+2
ROF: 5



C3 Parker Hale

Munição: 7.62mm
Pente: 3
Alcance: 500m
Dano: 2d6+6
ROF: 1



FN FAL

Munição: 7.62
Pente: 20
Alcance: 650m
Dano: 1d10
ROF: 5



M16

Munição: 9mm
Pente: 20 ou 30
Alcance: 500m
Dano: 2d6
ROF: 5



Steyr AUG

Munição: 5.56mm
Pente: 30
Alcance: 750m
Dano: 1d10
ROF: 5



H&H 600

Munição: .600
Pente: 5
Alcance: 400m
Dano: 3d6
ROF: 1



Ingram M10

Munição: 9mm
Pente: 32 (clip)
Alcance: 150m
Dano: 1d6+1
ROF: 10

Cibernéticos

O que seria dos Animes sem os implantes cibernéticos?

Neste capítulo, apresentaremos algumas sugestões de cibernéticos, equipamentos eletrônicos de última geração, implantes e chips instalados na cabeça de seu Personagem, que ele poderá adquirir através do aprimoramento Cibernéticos.

Cada objeto apresentado nesta lista possui um valor dado em “Pontos de Cibernéticos”, variando de 0,5 até 10.

O Jogador escolhe os itens que mais tenham a ver com o *background* de seu Personagem e vai somando os pontos de cibernéticos até chegar no valor máximo de pontos, de acordo com o total permitido.



Aprimoramento: Cibernéticos

- 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.

Note que o Personagem pode utilizar este aprimoramento mais de uma vez, por exemplo, se o Jogador quiser que seu Personagem possua 15 pontos de cibernéticos, basta que ele pague 8 pontos de aprimoramento (3+5).

Hiroshi Sato, um policial de NeoTokio, possui 2 pontos de aprimoramentos em cibernéticos. Ele poderá gastar até 3 pontos de cibernéticos, com Garras de Metal (Rippers) retráteis em suas duas mãos (1pt cada), um Boosterpack (0,5pts) e Biomonitor (0,5pts).

Observação: esta lista está disposta com base apenas na quantidade do corpo do paciente que necessita ser extraída para a colocação de um cyber, mas existe outro fator: O PREÇO. Para um mesmo cyber existem diferentes marcas, umas boas, outras ruins, umas caras, outras baratas, e às vezes umas “semi-novas”

Para não impor nossas idéias sobre o dinheiro da Campanha de cada Mestre, fica aqui um critério de valores relativos, que o Mestre deve ajustar de acordo com sua Campanha:

- [*] **Barato e comum.** Fácil de se encontrar e de se instalar. Na maioria das Campanhas que o Mestre autorize o uso de cibernéticos, estes são os módulos mais facilmente encontrados, mais baratos e mais comerciais. Não requerem nenhum tipo de contato para serem encontrados em lojas de hardware.
- [**] **Não tão comum.** Precisa do aprimoramento “Contatos” com alguém especializado na área (ou no mercado negro) ou “Recursos e Dinheiro 2”. Normalmente precisa de alguns dias entre a encomenda e a chegada do material. Muitos destes cibernéticos são ilegais em algumas regiões.
- [***] **Raro.** Não é para cyberpunks pé-de-chinelo. Precisa do aprimoramento “Contatos” com alguém altamente especializado na área, “Recursos e Dinheiro 3” ou “Contatos Militares”. A encomenda pode demorar até 1d6 semanas para chegar após o pedido, e negociar com os vendedores pode ser uma aventura em si.
- [****] **Bastante raro / Experimental / Militar.** Precisa do aprimoramento “Contatos” com alguém especializado ou de uma explicação MUITO boa para o Mestre. Encomendas podem levar 3d6 semanas para chegar e muitas vezes vêm acompanhadas de vários militares “procurando” pelo hardware “emprestado”. Também inclui equipamentos restritos, experimentais e de outras dimensões.

Lista de CyberWare

Custo 0,5

Amplificador Auditivo 101: [*] Aumenta Testes de Percepção baseados na audição em 12%.

Amplificador Olfativo 101: [*] Aumenta Testes de Percepção baseados no olfato em 12%.

Amplificador Táctil 101: [*] Aumenta Testes de Percepção usando o tato em 12%.

Beijo: [***] Uma agulha nos lábios com um poderoso veneno (Força 4D [***] ou 6D [****]) ou paralisante (Força 4D). É injetada quando se beija ou se morde uma pessoa e pode ser recarregado após 20 aplicações.

Biomonitor: [*] Controla batimentos cardíacos, pressão, hormônios. Dá +12% para Testes de CON.

Bolso de Carne: [**] pequenas cavidades seladas, com cerca de 5cm³. Excelente para carregar chips ou microfilmes. Imperceptível por exames comuns.

Boosterpack 1.0: [*] Aumento de reflexos. Adiciona +3 para Iniciativas por 5 rodadas. Funciona 1 vez a cada 2 horas.

Chips de memórias: [* até ****] Chips com trechos de memórias de outras pessoas, editados. Podem ser usados como lazer (viagens, excursões, esportes, etc.), pornografia, ou até mesmo segredos militares e de corporações.

Cyberaudio: [*] Implantes que substituem o módulo básico de audição. Inclui mudança do formato da orelha (opcional). Pode ter até 5 opções das seguintes: (cada uma ocupa 0,5 Cyber):

+ **Abafador:** [***] Reduz sons e barulhos muito altos, incluindo ataques sonoros de qualquer tipo, anulando em até 3d6 o dano desses ataques.

+ **Audição Ampliada:** [*] Aumenta a percepção baseada na audição em 12%.

+ **Conexão de Rádio:** [*] Conectada AM e FM.

+ **Dispositivo Telefônico:** [*] Ocupa 2 espaços, e precisa de Voxcom™. Permite receber ligações telefônicas.

+ **Earman™:** [*] Walkman implantado. Cartuchos em chips com músicas contendo dezenas de horas de gravação podem ser encontrados no mercado [*].

+ **Editor de Som:** [**] Aumenta Testes de PER em 12% (pode ser somado com outros cybers).

+ **Espectro ampliado:** [*] Permite escutar infra e ultra-som.

+ **Gravador:** [**] Permite até 30 minutos de gravação.

+ **Hacker:** [***] Decodifica faixas de segurança.

+ **Rádio de Segurança:** [**] Transmite em faixas codificadas.

Cortexbomb™: [****] Uma bomba instalada dentro do crânio de uma pessoa, para assegurar sua lealdade. Pode ser detonada por controle-remoto ou *timer*.

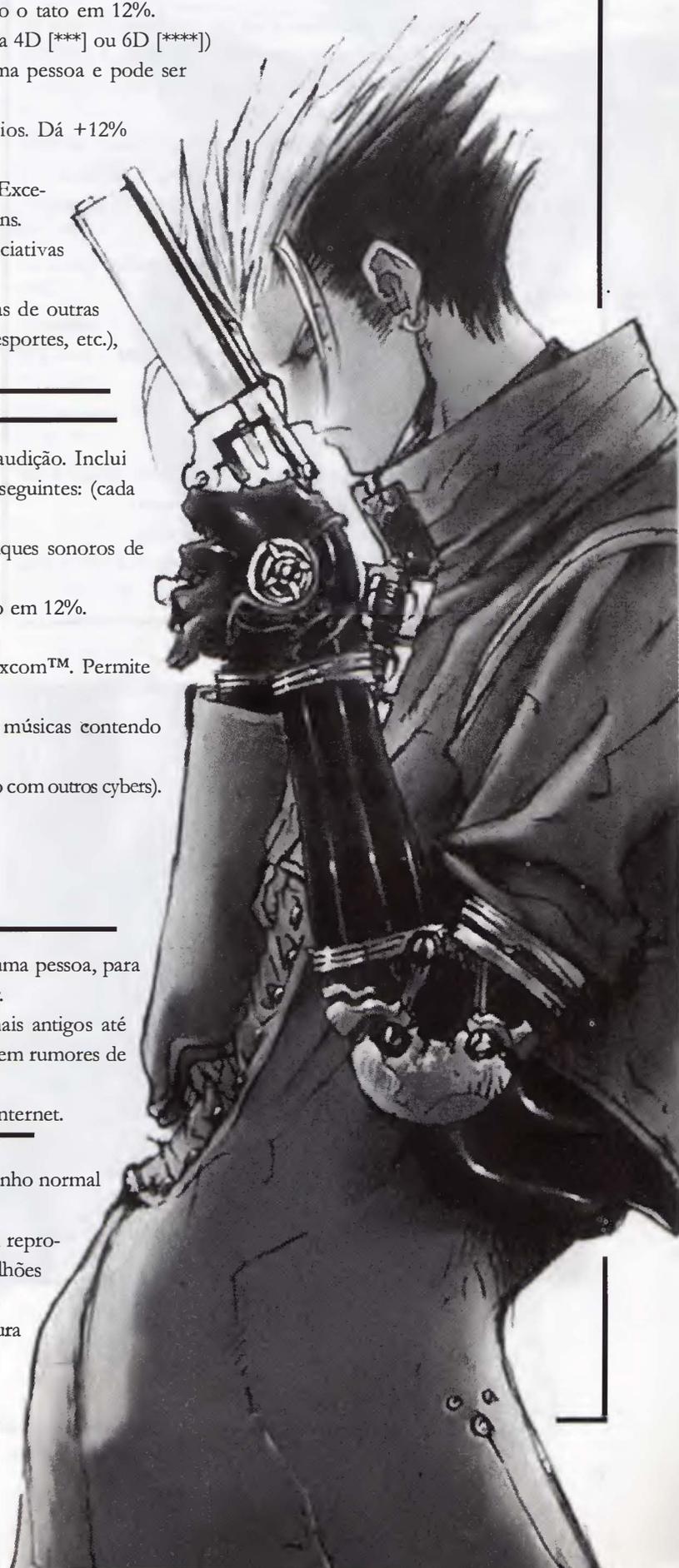
O alcance de uma bomba-cortex varia entre 100m nos modelos mais antigos até algumas centenas de quilômetros nos modelos mais avançados. Mas existem rumores de bombas que podem ser ativadas por rádio até em outros planetas.

Também podem ser ativadas por celular, rádio ou até mesmo pela internet.

Língua de Cobra: [* a ****] bifurcada, com várias versões, de tamanho normal a até 10cm [*], 30cm [**], 1m [***] ou 3m [****].

Mutalens™: [*] Lentes de contato que mudam de cor. Elas podem reproduzir desde 256 cores diferentes nos modelos mais antigos até alguns milhões de tonalidades nos modelos mais novos.

Contalens™ [**] Lentes de contato que imitam perfeitamente a leitura de retina de uma pessoa escolhida. Chips vendidos separadamente.



Olho Cibernético (1): [*] Cada. Com espaço para 3 plug-ins. Escolha da tabela abaixo. (Cada Plug-In custa +0,5 Cyber).

Olho Cibernético (2): [**] Cada. Espaço para 4 plug-ins.

Olho Cibernético (3) Deluxe: [***]. Cada. 5 plug-ins.

+ **Anti-Ofuscante:** [*] Protege contra flashes de granadas de luz ofuscante ou laser.

+ **Câmera Digital:** [*] Espaço para até 256 fotos. Precisa ser ligado a um terminal para descarregar as fotos. (Ocupa 2 espaços).

+ **Contanúmero™:** [*] Fornece estimativas de números, quantidades e contagens com erro de 1%.

+ **Imagem Melhorada:** [*] +12% para todos os Testes de PER.

+ **Impressão Retiniana:** [***] Permite gravar a impressão de retina de uma pessoa, olhando olho no olho. Até 10 gravações podem ser armazenadas.

+ **Infrared:** [*] Enxerga no espectro infravermelho (total escuridão, seres invisíveis).

+ **Laser:** [***] Carrega um pequeno laser capaz de rajadas de 2d6. Pode usá-lo por 3 rodadas, depois precisa desligar o laser por 5 minutos para esfriar as lentes (Ocupa 3 espaços).

+ **Lowlight:** [*] Permite enxergar em escuridão (natural)

+ **Micro-Optics:** [*] Microscópio.

+ **Microvideo:** [*] Grava até 30min. Precisa ser ligado a um terminal para descarregar o filme. (Ocupa 2 espaços).

+ **Mira:** [*] +10% para a perícia Armas de Fogo.

+ **Mudança de cor:** [*] Pode mudar a cor de seus olhos para até 16 milhões de cores diferentes.

+ **Teleoptics™:** [*] Lentes telescópicas, com aumento de 20x.

+ **Termo1.01:** [*] Visão termográfica baseada em padrões de calor e cor (Também conhecido como *visão do predador*).

+ **Times Square™:** [*] Permite receber mensagens através de um display de 4 linhas.

+ **Ultraviolet:** [*] Enxerga no espectro UV (total escuridão).

+ **360°:** [**] Uma série de sensores, permite ao Personagem enxergar um painel com 360° ao redor de sua cabeça.

Plug de Conexão com Veículo: [*] Permite uma conexão direta com um veículo especialmente preparado (carro, moto, helicóptero).

Relógio Subcutâneo: [*] relógio, alarme, cronômetro, etc. Acende uma luz verde quando pressionado.

Sintevox™ Memo: [*] Cartão de memória para Sintevox™. Espaço para 5 vozes extras.

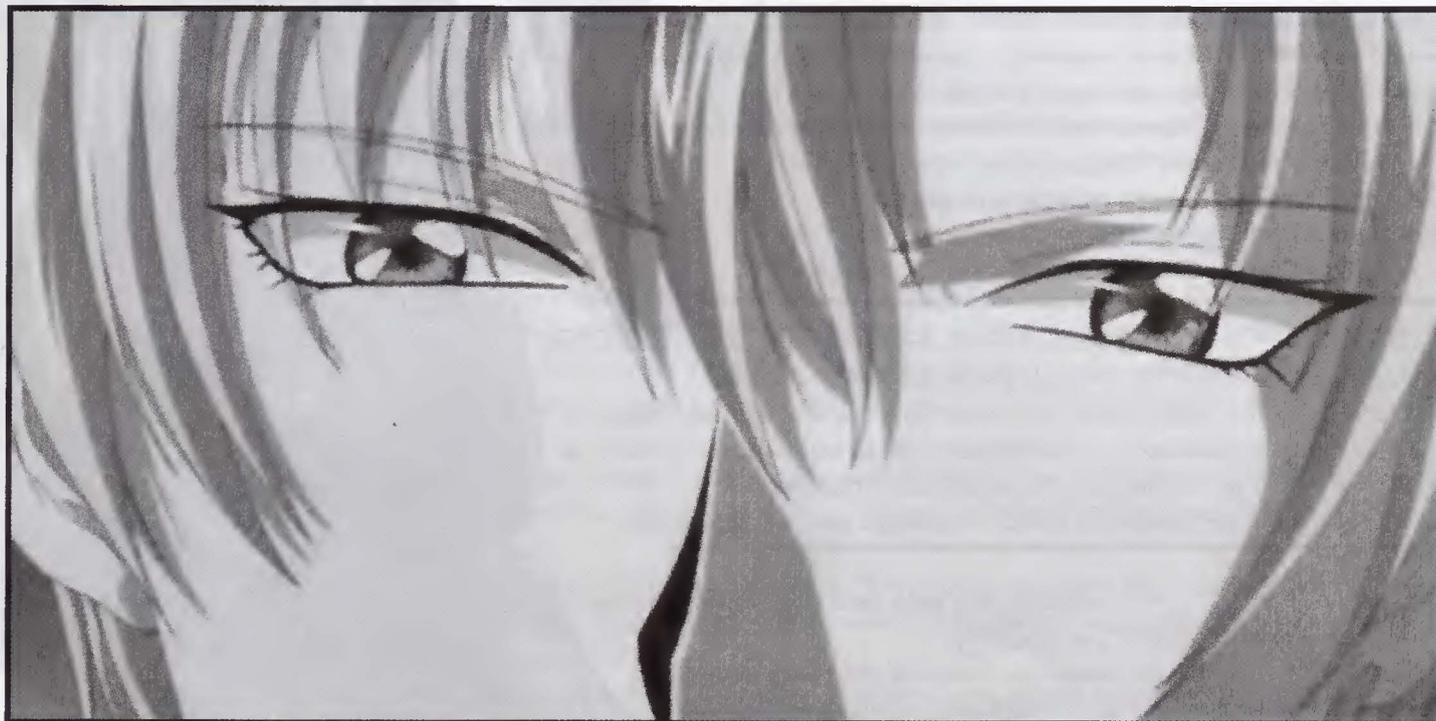
Skratches: [*] Unhas de metal. Podem ser compradas em três tamanhos: Normal (dano 1d3), 2cm (dano 1d6) e 5cm (dano 1d6+3).

LadyLetal: [***] Unhas de metal retráteis afiadas de 10cm de comprimento (dano 1d10+3).

Vampires: [*] Presas retráteis. dano 1d3.

Vampires Sharklike: [**]: Dentes feitos em próteses moldados como os de tubarão. Dano de uma mordida bem dada 1d6

Vampires Venom Plus [***] dano de 1d2+3d6 por mordida.



Custo 1

Amplificador Auditivo 201: [*] Aumenta todos os Testes de Percepção baseados na audição em +6 (+24%).

Amplificador Olfativo 201: [*] Aumenta todos os Testes de Percepção baseados no olfato em +6 (+24%).

Amplificador Tátil 201: [*] Aumenta Testes de Percepção usando o sentido do tato em +6 (+24%).

Analizador Químico Waynetech: [*] Funciona até 5m. Eficácia de 80% na maioria dos elementos químicos conhecidos.

Antitoxinas: [*] Dá um bônus de 24% em Testes de Resistência contra toxinas naturais, 20% em artificiais.

Antitoxinas Plus: [**] Dá um bônus de 48% em Testes de Resistência contra toxinas naturais, 40% em artificiais..

Antitoxinas Beta: [****] Dá um bônus de 72% em Testes de Resistência contra todo tipo de toxinas naturais ou artificiais.

Autofalante: [*] Amplia a voz de uma pessoa como se estivesse usando um megafone. Muito usados pelos policiais de 2050.

Bolso debaixo da Pele: [*] 2x3cm. Ideal para cápsulas e pílulas. É recoberto com pele sintética e totalmente à prova de detecção em uma inspeção visual.

Boosterpack 2.0: [*] Reflexos ampliados. Adiciona +6 para todos os testes de Iniciativa por 5 rodadas. Funciona 1 vez a cada 2 horas, que é o tempo que leva para se recarregar.

Detector de Movimento: [**] Com alarme silencioso. Possui 80% de eficácia. Pode ser um bip auditivo ou por vibrações.

Detector de Radiação: [**] Seu próprio Contador Geiger instalado em você. Funciona com 95% de precisão.

Enxerto Muscular Natural: [**] Aumenta sua FR e CON em +2. Ampliação utilizando os próprios genes do paciente, clonados e multiplicados para um melhor desenvolvimento muscular.

Filtros Nasais: [*] Protegem contra gases tóxicos (Teste com 80%).

Gravador Digital: [*] Instalado próximo à garganta. Grava até 2 horas de som.

Gravador de Vídeo/Áudio: [*] Grava até 2 horas de vídeo. Pode ter conexão com a Internet ou a Ultratnet.

Guelras: [*] Permite ao Personagem respirar debaixo d'água. Funciona durante 2 horas por bateria.

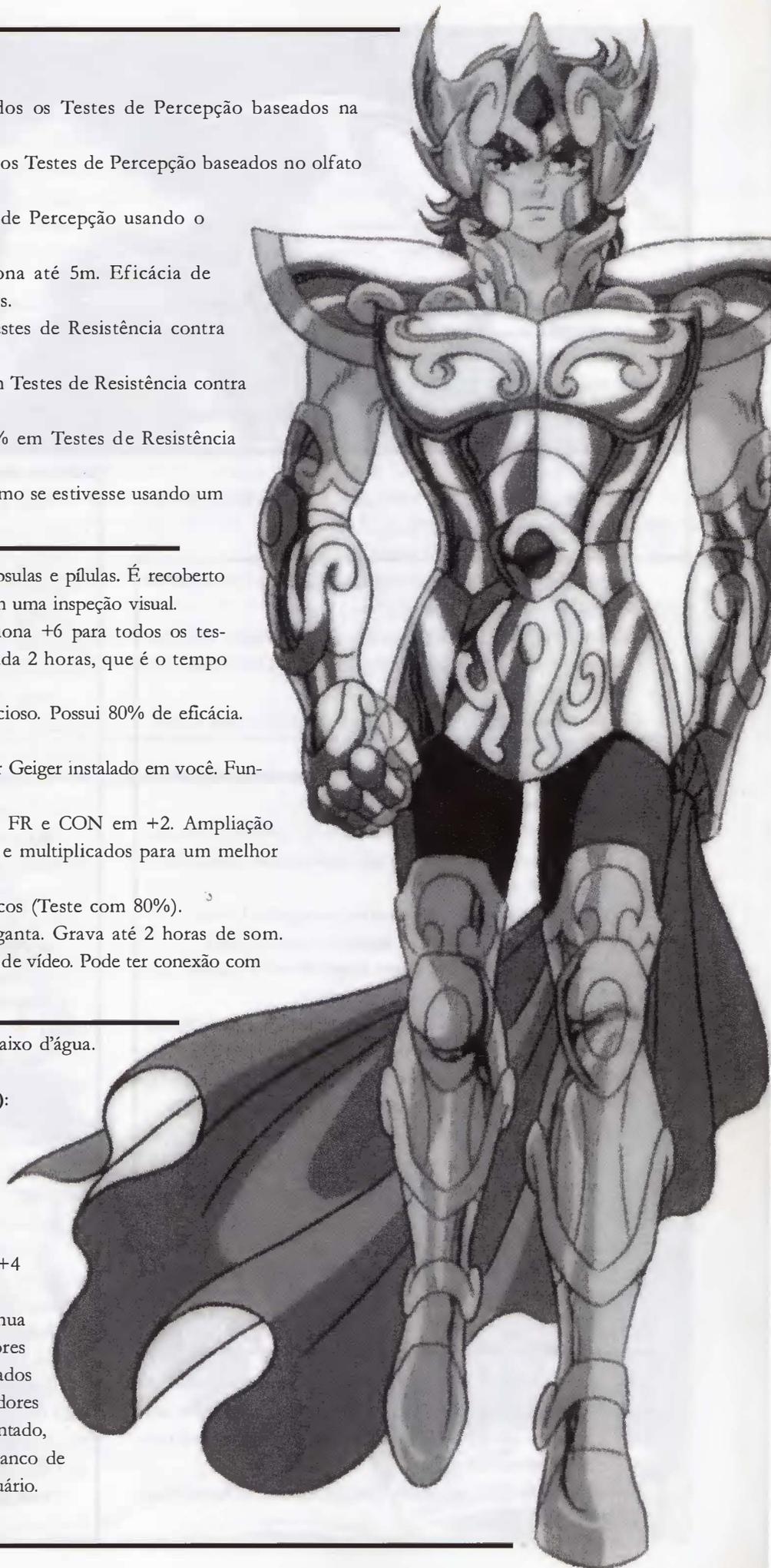
Implantes Anticoncepcionais (masc. ou fem.): [*] 99.999% de eficácia. Duração de 2 anos.

Implante DonJuan: [*] aumenta a libido. Seu lema é *Todo dia, toda hora, a qualquer hora.*

Implante Viagra 2010: [**] errr... bom, você sabe pra quê serve, né?

Intensificador de Adrenalina: [*] Bônus de +4 para AGI por 10 rodadas, máximo 3 vezes ao dia.

InBN (Instant Base Network): Conexão contínua de rede. Permite ao usuário conectar-se a computadores externos, através de rede de satélites, que podem ser usados para monitorar informações à distância. Esses computadores podem ser usados para ligar/desligar hardware implantado, monitorar funções vitais e até mesmo interferir em banco de dados ou equipamentos eletrônicos carregados pelo usuário.





Mão Cyber: [*]: Para ser colocada em um braço cyber ou utilizada como prótese em caso de perda da mão.

+ **Aquaman:** estendem membranas interdigitais de Plastik™. Permite dobrar a velocidade na água. (+0,5 cyber).

+ **Bullet™:** [*] Substitui as pontas dos 4 dedos da mão por projéteis, que podem ser disparados para fazer 1d10 pontos de dano cada. (+0,5 cyber).

+ **Com ferramentas:** [*] Inclui chaves de fenda, chave inglesa, furadeira pequena, etc. (+0,5 cyber).

+ **Lança Morteiro:** Substitui a mão por um lança morteiros (dano 4d6, 3m raio). (+0,5 cyber).

+ **Liquidmetal™:** [****] Fabricado pelas empresas Cyberdine, inclui o famoso “metal líquido” ou nanometal em sua composição. Possui FR 25 e IP 10. (+1cyber).

+ **Mão com dispositivo de mudança rápida:** Permite retirar a mão e substituí-la por outros aparelhos. (+0,5 cyber).

+ **Mão com formato diferente:** Garra de robô, gancho, dedos compridos, com 3 dedos, etc. (+0,5 cyber).

+ **Martelo** [*] dano 1d6. Punho com ariete hidráulico. Possui o equivalente à FR 17. (+0,5 cyber).

+ **Microcâmera** [***] Na ponta dos dedos. Até 20 microfotos.

+ **Scanner:** [*] Na palma da mão ou nas pontas dos dedos.

+ **Serra Circular:** [*] Serra com 5cm de raio, feita de aço-carbono. dano 1d6+5 contínuo. (+0,5 cyber).

+ **Skratches, Rippers:** Dano, custo e pontos de Cyber igual ao do original.

+ **Soldador:** [*] dano 2d6 contínuo por solda elétrica ou magnética. Permite realizar soldas. (+0,5 cyber).

+ **Viúva Negra:** [*] A mão possui pequenos ferrões e um reservatório de veneno (x3) (FR do veneno 6D). (+0,5 cyber).

Olhos de Camaleão: [***] Igual ao olho cibernético, mas tem de ser instalado aos pares. Podem se mover independentemente um do outro. Inclui o decodificador neural para processamento das imagens pelo cérebro.

Pele reforçada: [*] Com tecido fino de Plastik™. Aumenta o IP em +1 e o peso em 10kg.

Pele Reforçada Ak2: [*] Com tecido fino de Plastik™. Aumenta o IP em +2 e o peso em 15kg.

Plug de Conexão com Fábricas: [***] Permite controlar uma fábrica à distância de até 1km.

Plug de Conexão com Máquinas: [*] Permite controlar máquinas à distância de até 10km, por ondas de rádio, desde que estas estejam adaptadas para tal.

Plug de Conexão Remota com Veículo: [*] Permite uma conexão direta com um veículo especialmente preparado, mas através de ondas de rádio. Pode controlar o veículo até uma distância de 10km.

Radaroptics: [*] Radar de até 100m de raio. Obrigatório ter Olho Cibernético (consome 1 espaço). 80% eficaz.

Rippers: [*] Substitui as duas falanges superiores dos dedos por bainhas onde garras de aço temperado retráteis de 7,5 a 10cm de comprimento podem ficar alojadas. dano 1d6+4. São favoritas entre os agentes cybertemplários do Umbra Domini.

Sinteskín: [*] Pele sintética. Substitui pele queimada, destruída ou com algum problema. Até 25% do corpo.

Skincolor™: [*] Textura de pele diferente, cobre até 25% do corpo. Pode ser como pele de réptil, leopardo, tigre, etc.

Skratches versão Beta: [*] Unhas de metal. Podem crescer de tamanho normal (dano 1d4) a até 6cm. (dano 1d4+1)

SmartgunLink™ versão 2020: [*] Cabos ligando uma arma especial a lentes implantadas com mira através de um plug no pulso. Aumentam em 30% a perícia Armas de Fogo (somente com a arma adaptada). Difícil de se esconder. O Personagem vê uma mira no óculos indicando onde a arma está apontada.

Soco Inglêss: [*] Substitui os nós dos dedos por peças de aço, e as recobre de pele novamente. Ficam imperceptíveis (ou não, à escolha do freguês). Proibidos em vários países. Dano 1d6+3.

Sonar: [*] Para até 50m de raio. Funciona somente embaixo d'água. Eficácia de 80%.

Soquete Especial de Chipwares: [*] Idêntico ao soquete para Chipwares, permite a colocação de até 10 chips.

Suprimento Independente de Ar: [*] Permite 30 minutos de Oxigênio, injetados diretamente nos pulmões.

Teckhair Special: [*] Cabelos coloridos, que podem até brilhar no escuro.

Custo 2

Amplificador Auditivo 301: [*] Aumenta Testes de Percepção baseados na audição em +12 (+48%).

Amplificador de reações Botrel 1.0: [***] Adiciona 1d6 para a jogada de Iniciativa.

Amplificador Olfativo 301: [*] Aumenta Testes de Percepção baseados no olfato em +12 (+48%).

Amplificador Táctil 301: [*] Aumenta Testes de Percepção usando o sentido do tato em +12 (+48%).

Chicote Monofilamentar: [***] Feito de metal recoberto de linha monofilamentar, é uma arma muito perigosa, pois uma falha crítica pode fazer o chicote cortar o próprio dono! Dano 3d6 (exige um Teste de perícia Chicote, contando rodadas de 96-100 como falha crítica - dano 1d6 no Personagem).

Enxerto Muscular Plastik™: [**]

Das Indústrias Pethö: substitui suas fibras musculares por fibras sintéticas bio-compatíveis. Aumenta a FR e CON em +3.

Ligamento Muscular Botrel 1.0:

[**] Das Indústrias Botrel: envolve os ossos em um tecido leve de fios metálicos. Aumenta a FR e CON em +1 e o IP em +2 e o peso da pessoa em 10%.

Placa Dermal Subcutânea nível 1:

[*] Fornece IP 4, através de miniplacas metálicas inseridas nas células da pele. Quando acionadas, as placas se alinham, conferindo a resistência.

Sinteskin: [*] Pele sintética. Substitui pele queimada, destruída ou com algum problema. Até 50% do corpo.

Sintephosphur: [****] Trata-se de uma aplicação de fósforo especial debaixo da pele, que dissolve totalmente o corpo do usuário em caso de morte, não deixando nenhuma pista.

Sintevox™: [**] Das Indústrias Pethö: sintetiza qualquer voz que tenha sido escutada e gravada antes. Eficácia de 80%. Comporta somente 3 vezes na memória de cada vez.

SmartgunLink™ versão 2030: [*]

Cabos ligando uma arma especial a lentes de contato implantadas no olho direito. O contato se dá através de uma placa na palma da mão. Os cabos vão por debaixo da pele. Aumentam em 40% a perícia Armas de Fogo (somente com a arma adaptada). O Personagem vê uma mira azulada indicando onde a arma está apontada.

WiredReflex™ 1.0: [**] Reflexos acelerados. Adiciona +3 para jogadas de Inicativas e +1 para AGI.



Custo 3

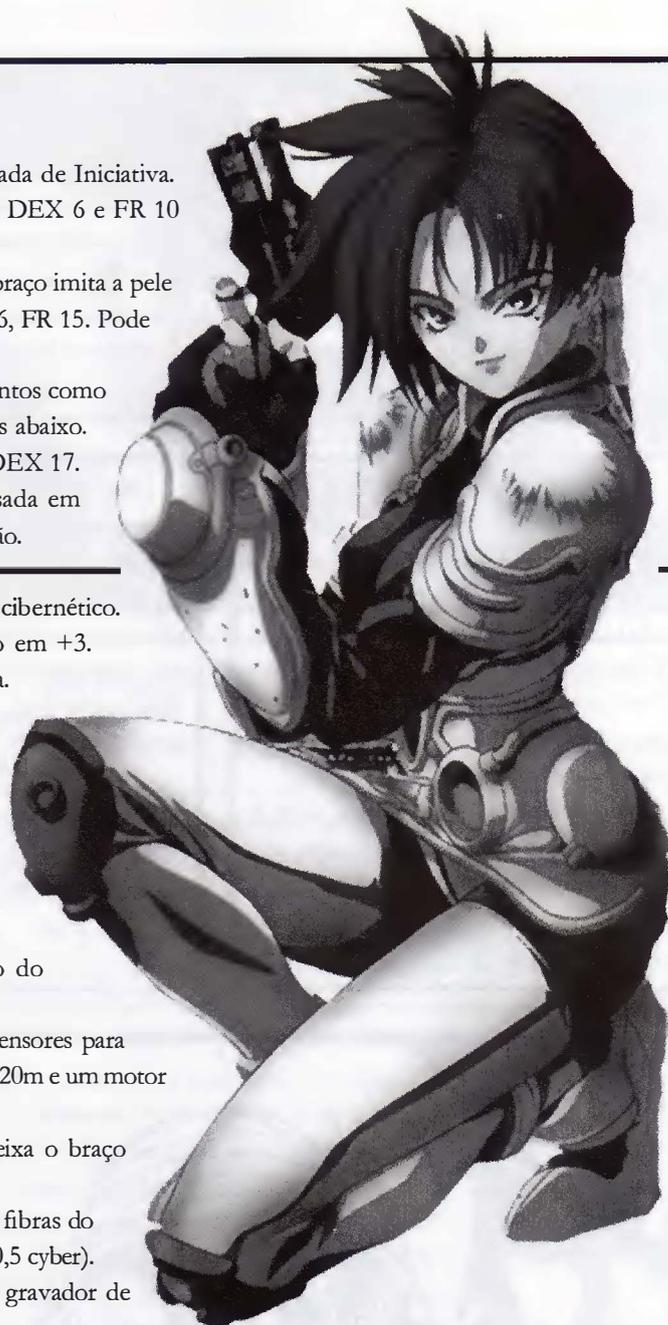
Amplificador de reações Botrel 2.0 : [***] Adiciona 2d6 para a jogada de Iniciativa.

Cyberbraço: [*] Braço de reposição padrão, uma prótese inteligente. DEX 6 e FR 10 usando este braço. Pode acoplar até 4 opções das fornecidas abaixo.

Cyberbraço Alien: [**]: Ao invés de ter a forma de uma prótese, este braço imita a pele da criatura inventada por HG Giger. Garras incluídas (dano 1d6+3). DEX 6, FR 15. Pode acoplar até 3 opções.

Cyberbraço VIP: [**] Idem ao Cyberbraço comum, mas faz movimentos como se fosse um braço natural. FR 10. Pode acoplar até 4 opções das fornecidas abaixo.

Cyberbraço DaVinci: [***] Idem ao Cyberbraço normal, mas possui DEX 17. Possui extrema precisão. Pode acoplar até 2 opções e NÃO pode ser usada em combate, a menos que se queira destruir os delicados mecanismos de precisão.



+ **Armas Acopladas**: [*] Permite encaixar uma arma sobre o braço cibernético.

+ **Ariete Hidráulico**: [**] Aumenta a FR do braço em +5 e o dano em +3. Incompatível com Articulações reforçadas e com mão gancho autopropelida. (+0,5 cyber).

+ **Articulações Reforçadas**: [**] Deixa o braço com FR 15. Incompatível com Ariete Hidráulico. (+0,5 cyber).

+ **Articulações Reforçadas Botrel**: [***] Deixa o braço com FR 18. Incompatível com Ariete Hidráulico (+0,5 cyber).

+ **Blindagem de Metal**: [**] IP 8. (+0,5 cyber).

+ **Blindagem de Plastik™**: [*] IP 4, várias cores, formas e modelos.

+ **Com Mão Extensora**: Punhos hidráulicos expandem o tamanho do braço a até 2m de distância. (+0,5 cyber).

+ **Com Mão-Gancho Autopropelida**: A mão pode disparar. Possui sensores para saber onde se agarrar e atua com FR 18 nestes casos. Possui cabo de aço de até 20m e um motor para retrair-lo. Incompatível com Ariete Hidráulico (+0,5 cyber).

+ **Escudo Contra Microondas ou Ataques Energéticos**: [**] Deixa o braço imune a interferências externas. (+0,5 cyber).

+ **Fibras de Plastik™**: [**] Fabricado nas Indústrias Pethö. Enlaça as fibras do braço com Plastik™. Aumenta a DEX em +3, FR em +2 e dano em +1. (+0,5 cyber).

+ **Instalações Internas**: [**] (+0,5 cyber cada). Instalações incluem: gravador de áudio, vídeo, modem, etc.

+ **Lança Chamas**: Dano 2d6 por rodada. Capacidade de fluido para 10 rodadas. (+1 cyber, ocupa 2 opções).

+ **Lançador de Micro-Mísseis**: [***] Capacidade para 4 micromísseis. (dano 4d6 em 1m de raio cada). (+0,5 cyber)

+ **Monitor de Cristal Líquido**: [***] possibilidade de incluir um computador também. (+0,5 cyber).

+ **Realskin™**: [**] faz o braço parecer natural. (+0,5 cyber).

Cyberperna: [*] Perna de reposição padrão. Uma espécie de prótese inteligente desenvolvida no começo do século XXI. AGI 6 e FR 10 usando esta perna. Pode acoplar até 4 opções.

Cyberperna Atlético: [***] Perna de reposição para atletas. Versão aprimorada da Cyberperna. Pode acoplar até 4 opções.

Cyberperna VIP: [**] Idem à Cyberperna comum, mas faz movimentos como se fosse uma perna natural. FR 10. Pode acoplar até 4 opções.

+ **Coldre Acoplado**: [*] Somente para revólveres / pistolas. Saque automático. (+0,5 cyber).

+ **Ariete Hidráulico**: [**] Aumenta a FR da perna em +5 e o dano em +3. Pode saltar +1d3 metros. (+0,5 cyber).

+ **Articulações Reforçadas Botrel**: [***] Deixa a perna com FR 17. (+0,5 cyber).

+ **Blindagem de metal**: [**] IP 8. (+0,5 cyber).

+ **Blindagem de Plastik™**: [*] IP 4, várias cores, formas e modelos. (+0,5 cyber).

+ **Instalações Internas**: [**] (+0,5 cyber cada). Instalações incluem: gravador de áudio, vídeo, modem, etc.

+ **Monitor de Cristal Líquido**: [***] Há possibilidade de incluir um computador também. (+0,5 cyber).

+ **Patins de Gelo Acoplados**: [*] Retráteis. (+0,5 cyber).

+ **Realskin™**: [**] Enxerto de pele sintética que faz a perna parecer natural. (+0,5 cyber).

Ligamento Muscular Botrel 2.0: [**] Das Indústrias Botrel. Envolve os ossos em um tecido leve de fios metálicos. Aumenta a FR e CON em +2 e o IP em +2 e o peso da pessoa em 15%.

Nanocirurgiões: [****] "Costuradores" microscópicos que consertam e unem fibras danificadas, produzindo a capacidade de regeneração do corpo de 1 PV a cada 4 horas. São considerados nanorobôs com alguns *micra* de comprimento.

Painkiller : [**] Anula a sensação de dor, frio, calor, e cancela efeitos de tortura. O Personagem ainda sofre os danos, apenas não os percebe. Pode ser desligado, mas cyberusuários mais insanos o deixam ligado tempo integral.

Placa Dermal Subcutânea nível 2: [**] Fornece um IP igual a 6. Penalidade de -1 para AGI.

Sinteskín: [*] Pele sintética, substitui pele queimada, destruída ou com algum problema. Até 100% do corpo.

Skincolor™: [*] Textura de pele diferente, pode ser como pele de réptil, leopardo, tigre, etc. Até 100% do corpo.

WiredReflex™ 2.0: [**] Reflexos acelerados. Adiciona +6 para jogadas de Iniciativas e +2 para AGI.

Wolverines: [**] 3 garras laterais baseadas no design Frank Miller. Dano 1d10.

Wolverines versão Monofilamentar: [****] Igual a versão comum, só que recobertas por um fio monofilamentar. Dano 3d6.

Custo 4

Amplificador de Reações Botrel 3.0: [***] Adiciona 3d6 para a jogada de Iniciativa.

Bioreparadores Internos: [***] Nanorobôs responsáveis por "colocar as coisas em ordem" quando a pessoa recebe um corte ou tiro. Regenera até 5PVs em 2 rodadas, uma vez ao dia.

Enxerto Muscular Plastik™ Gold: [***] Das Indústrias Pethö: substitui suas fibras musculares por fibras sintéticas bio-compatíveis. Aumenta a FR e CON em +4 cada. Reduz DEX e AGI em -1 cada.

Ligamento Muscular Botrel 3.0: [**] Das Indústrias Botrel: envolve os ossos em um tecido leve de fios metálicos. Aumenta a FR e CON em +3 e o IP em +2, e o peso da pessoa em 20%.

Placa Dermal Subcutânea nível 3: [**] Fornece um IP igual a 8. Penalidade de -3 para AGI.

WiredReflex™ 3.0: [**] Reflexos acelerados. Adiciona +9 para jogadas de Iniciativas e +3 para AGI.



Custo 5

DoisBraços™: [***] Das Indústrias Binattech. Para quê um braço metálico quando você pode instalar um suporte extra e um computador de bordo e ter DOIS braços mecânicos instalados no MESMO lado? FR 10, DEX 10 e 3 opções cada (considerar cada um deles como um cyberbraço normal). Pode fazer dois ataques com armas de fogo por rodada. Exige FR 15 e CON 15 do usuário e um período de um ano de adaptação.

Exoesqueleto: [**] Feito em fios de metal costurados ao redor dos ossos. IP +3, +3 CON e +2 FR. Aumentam o peso da pessoa em 25%.

Exoesqueleto Militar: [****] Feito em fios de metal costurados ao redor dos ossos. IP +4, +4 CON e +3 FR. Aumentam o peso da pessoa em 33%. Usados pelos cybertemplários da Umbra Domini.

Tentáculos [***] Par de tentáculos de fibra metálica com até 10m de comprimento são implantados em cavidades nos braços do usuário (um em cada braço), e podem ser controlados por computador implantado no córtex. Os tentáculos possuem FR 15 e DEX 10. Existem versões desses tentáculos que são encaixados direto nas costelas. Esta versão foi chamada de "Dr. Octopus".

WiredReflex™ 4.0: [***] Reflexos acelerados. Foi usado em algumas guerras a título de Testes. Adiciona +12 para jogadas de Iniciativas e +4 para AGI. Dizem que causa epilepsia a médio prazo.

Custo 6

Antigravs [****] Dispositivos antigravitacionais na forma de 16 discos metálicos de 2cm de diâmetro, implantados ao longo da coluna. Permite ao usuário voar com velocidade de até 10m/s.

Braço de Liquidmetal™: [****] Fabricado pelas empresas Cyberdine, inclui o famoso “metal líquido” ou nanometal. Possui FR 25 e IP 10.

DoisBraços™ versão Deluxe: [***] Das indústrias Binatech. Para quê um braço metálico fraco quando você pode ter um forte? FR 15, DEX 15 e 3 opções cada (considerar cada um deles como um cyberbraço normal). Pode fazer dois ataques com armas de fogo por rodada. Exige FR 17 e CON 17 do usuário.

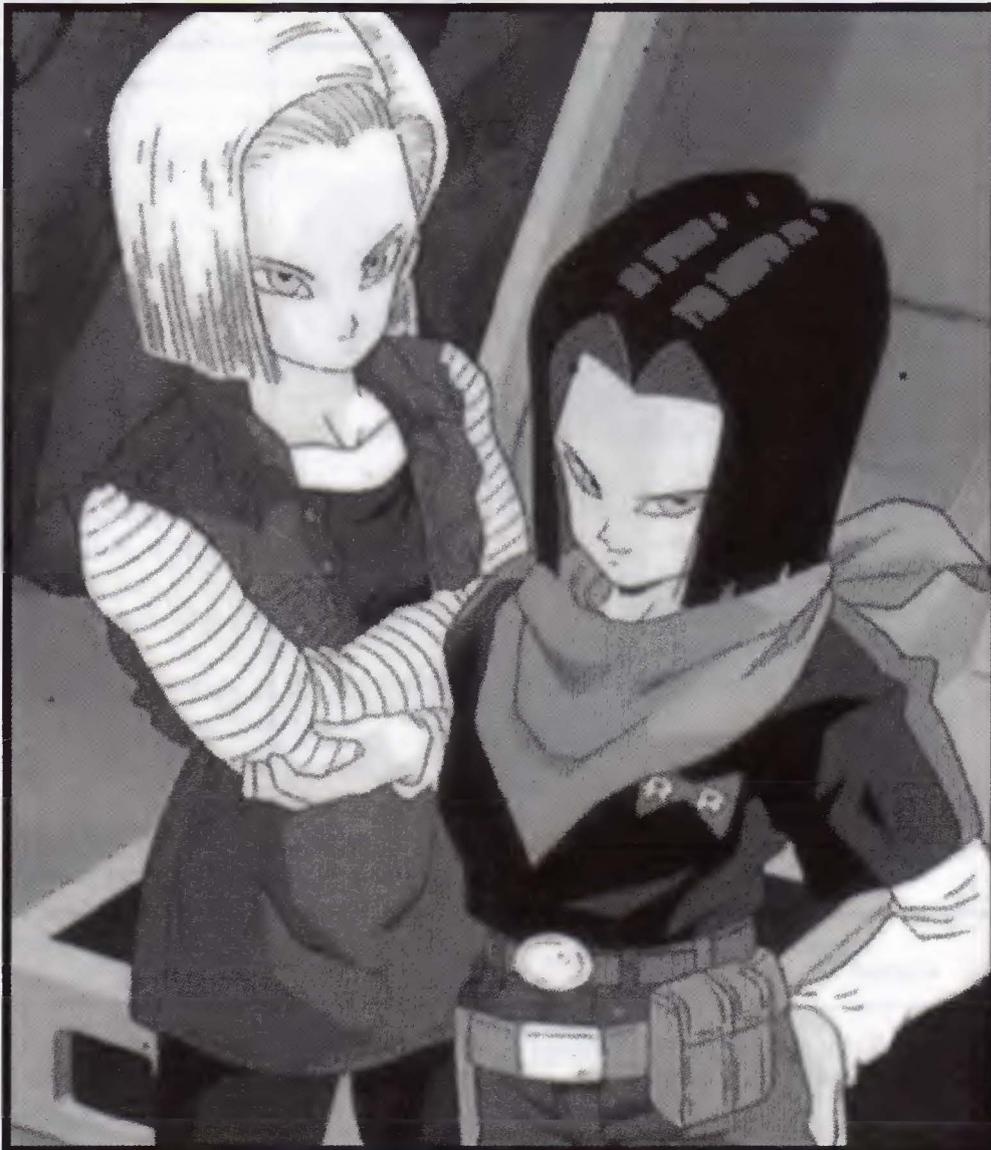
Enxerto Muscular Plastik™ Diamond: [****] Das Indústrias Pethö: substitui suas fibras musculares por fibras sintéticas biocompatíveis. Aumenta a FR e CON em +6 cada. Reduz DEX e AGI em -2 cada e aumenta a massa muscular visível.

Custo 7

Asas metálicas: [***] Asas plásticas revestidas de uma fina película metálica na forma que o cliente desejar (anjo, demônio, dragão, morcego, etc.), propelidas por dispositivos antigravitacionais e pequenos motores camuflados. Incrustadas e costuradas nas costelas, permite ao Personagem voar com até 50km/h e possui autonomia de 4 horas de vôo.

TrêsBraços™: [****] Das Indústrias Binatech. Para quê dois braços metálicos quando você pode instalar um outro suporte extra e um computador de bordo e ter TRÊS braços mecânicos instalados no mesmo lado? FR 10, DEX 10 e 3 opções cada (considerar cada um deles como um cyberbraço normal). Pode fazer três ataques com armas de fogo por rodada. Exige FR 17 e CON 17 do usuário e 18 meses de fisioterapia para adaptação.

Vórtice [****] Originalmente tecnologia do NORAD, este implante peitoral permite ao usuário absorver toda a energia disponível em um raio de 20m, utilizando-a para gerar um pulso eletromagnético capaz de desligar todo e qualquer aparelho eletrônico na área de efeito uma vez ao dia.



Custo B

Biocanhões [****] Também chamados de *Kaneda San*. São enormes disparadores de laser concentrados acoplados nos ombros do usuário. Podem disparar uma vez a cada 5 rodadas um feixe de laser de 8d6 de dano (o disparo deve ser considerado como uma perícia nova chamada Biocanhão). O único problema é que é impossível esconder esta arma, pois os fios, canhão e bateria ficam todos implantados.

Enxerto Muscular Plastik™ Ultramilitar: [****] Das Indústrias Pethö: substitui suas fibras musculares por fibras sintéticas biocompatíveis. Aumenta a FR e CON em +8 cada. Reduz DEX e AGI em -3 cada. São altamente secretas e ainda em fase experimental.

Custo 9

Enxerto Muscular Plastik™ Urchid: [****] Das Indústrias Pethö: substitui suas fibras musculares por fibras sintéticas bio-compatíveis. Aumenta a FR e CON em +9 cada. Possui ainda espinhos retráteis que podem ser ativados para sair por cortes microscópicos feitos na pele (espinhos de até 10cm, que causam 1d6+1 pontos de dano em combate). Um implante contém de 10 a 30 espinhos. Existe uma versão em que os espinhos podem ser disparados a até 20m de distância.

Custo 10

Corpo Ciborgue: [****] Também chamado Padrão Robocop, mas o Plastik e o metal podem ser moldados em qualquer formato e com qualquer textura e cor. Substitui cerca de 75% do corpo do Personagem por metal e plastik™.

Possui FR 35, CON 35, DEX 10, AGI 10, IP 10 e se alimenta de papinha de bebê. O novo corpo chega a pesar +50kg. Braços possuem espaço para 4 opções e pernas para 3 opções.

Corpo Ciborgue-kamikaze: [****] Também chamado Padrão Robocop, mas o Plastik utilizado nesta versão é uma derivada do C-4. Substitui cerca de 75% do corpo do Personagem por metal e plastik C-4™. Possui FR 35, CON 35, DEX 10, AGI 10, IP 10 e se alimenta de papinha de bebê. O novo corpo chega a pesar +50kg. Braços possuem espaço para 4 opções e pernas para 3 opções.

Quando é morto, ou em determinadas situações (ou ainda acionado por controle remoto) pode explodir como uma pequena bomba, causando 20d6 em um raio de 2m, diminuindo 1d6 para cada 2m afastado do ponto de explosão (por exemplo, 10d6 a 20m de distância).

Criando Cibernéticos

Além desta lista, o Mestre e os Jogadores podem projetar ou adaptar qualquer tipo de cibernéticos que imaginarem.

Se vocês encontrarem em algum filme, livro ou mangá algum cibernético que lhe agrade, faça a adaptação da seguinte maneira: Compare o tipo de equipamento com os disponíveis nestas tabelas para saber o valor em pontos de cibernético que ele possui. Depois, avalie a raridade e dificuldade de se encontrá-lo e está pronto!

Não considerem esta lista como um limitante, mas sim como uma lista de sugestões para a Campanha.



Mechas

Básicos

Antes de mais nada, as regras abaixo são apenas dicas e idéias para que você faça adaptações de Animes, como Gundam, Pat Labor, Evangelion, Battletech, Pirata do Espaço e muitos outros, por esta razão, vamos mostrar passo a passo cada uma das etapas:

OBS: Para esta parte do livro, você precisará de uma calculadora. Não vamos fazer nenhuma conta absurda, mas mesmo em se tratando de simplificações, existe uma certa engenharia por trás da construção de Mechas e elas exigem contas a fazer...

1º Passo

O primeiro passo para a construção de um Mecha é escolher a altura e peso do robô. Existem diversas etapas na construção do Mecha, mas chegamos à conclusão que a altura deste determinará uma série de fatores como: peso, motor, esqueleto, giroscópio, IP, carga, cockpit e outros.

Uma vez escolhido a altura, precisamos calcular o peso do Mecha. Para isso, assumimos neste RPG que a maioria dos robôs obedece à seguinte proporção: $1 \times 0,5 \times 0,33$, ou seja: para cada metro de altura, ele terá 50cm de largura e 33cm de profundidade.

Peso Teórico

A partir da altura, você calculará o "volume" hipotético do seu robô gigante e o Peso Teórico que ele terá. Dizemos *Peso Teórico* porque ele servirá de base para a construção do robô, mas isso não quer dizer que ele será o peso final e definitivo.

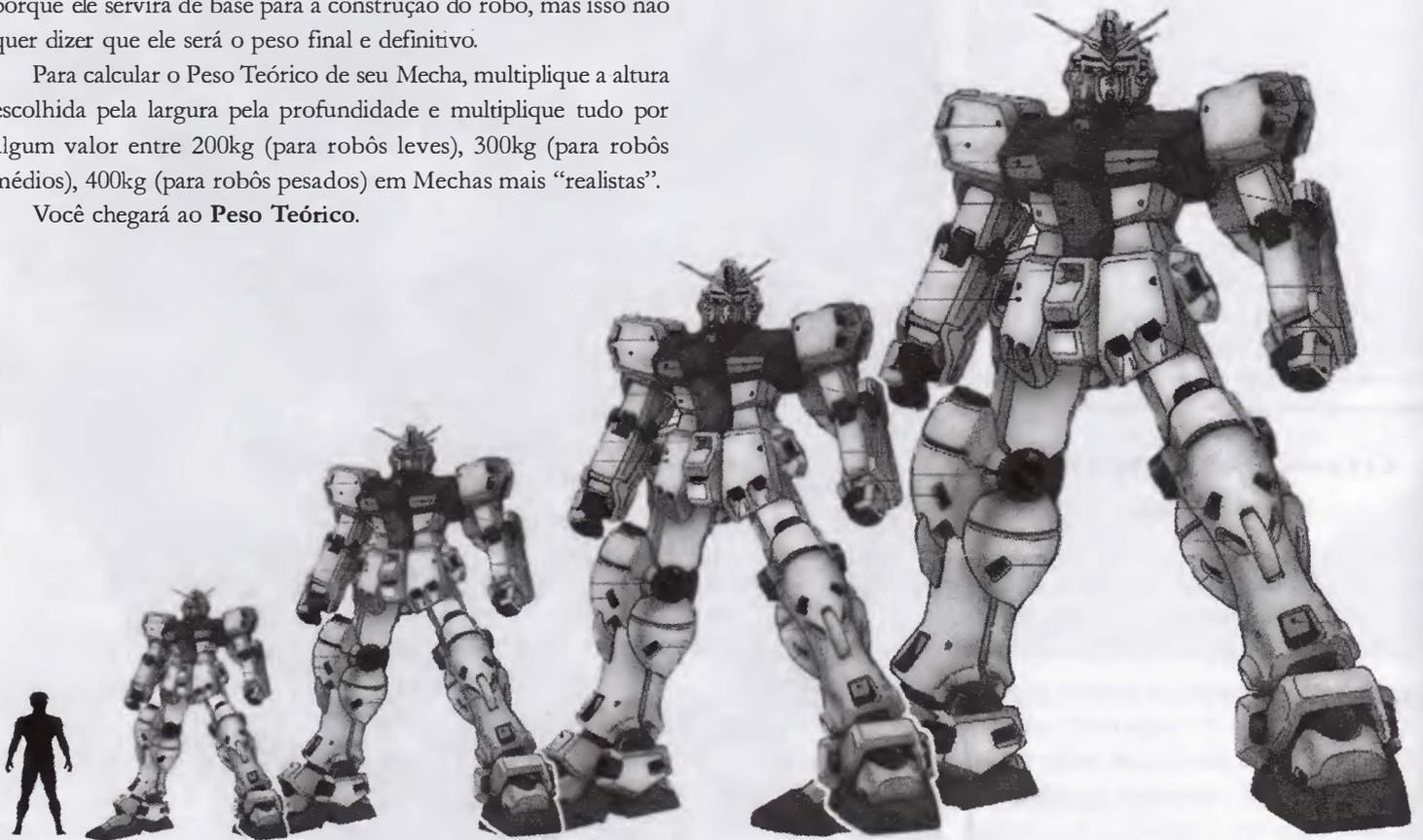
Para calcular o *Peso Teórico* de seu Mecha, multiplique a altura escolhida pela largura pela profundidade e multiplique tudo por algum valor entre 200kg (para robôs leves), 300kg (para robôs médios), 400kg (para robôs pesados) em Mechas mais "realistas".

Você chegará ao **Peso Teórico**.

Vamos supor que você queira projetar um robô no formato de um lutador de sumô. Ele obviamente não terá as medidas acima, aproximando-se mais da proporção $2 \times 1 \times 1$. Um robô que seja magro (como os vistos em Evangelion) pode ter a proporção $2 \times 0,5 \times 0,5$ e assim por diante..

Se você quiser um robô médio com 50 toneladas de peso, a altura aproximada dele será entre 12 e 20m e assim por diante. Comparando-o com a tabela ao lado, você saberá, pela altura e peso escolhido, o tipo robô (leve, médio ou pesado).

*Vamos criar como exemplo de jogo um Mecha chamado DEATHBOTELHO, com 9m de altura. Escolbemos desenvolver um Mecha de porte médio ($300\text{kg}/\text{m}^3$). Pelos cálculos, nosso Mecha de exemplo terá 36,5 toneladas de *Peso Teórico*. Também criaremos um Mecha pequeno, de 2,5m de altura, uma espécie de Armadura de Batalha, com 2 ton de peso.*



Altura	3m	5m	7m	10m
Largura	1,5m	2,5m	3,5m	5m
Profundidade	1m	1,5m	2,5m	3,5m
Peso	900kg a 1,8 ton	3,7 a 7,5 ton	12,5 a 24,5 ton	35 a 70 ton

Tabela de Cálculo

Para facilitar a vida do projetista, a ficha de Mecha vem com a seguinte tabela, para preencher com os valores indicados.

Desta forma, basta que você preencha os dados correspondentes e tudo dará certo. Note que você pode arredondar todos os valores resultantes das contas para os números que mais interessarem ao seu Mecha. Se você achar o formato muito largo ou muito profundo, pode mudar estes valores à vontade que a fórmula vai continuar funcionando. Como existem infinitas maneiras de se calcular a forma de um robô, também devem existir infinitas maneiras do Mestre escolher a altura, largura, profundidade e peso do seu Mecha.

Parece complicado à princípio, mas assim que você projetar dois ou três deles, tudo ficará mais simples...

Seguindo nosso exemplo, preenchemos a tabela abaixo com os valores apropriados:

Altura	Largura	Profundidade		Peso (kg/m ³)	Peso Projetado
9m	4,5m	3m	=	121,5	36,5 ton
Altura	Largura	Profundidade		Peso (kg/m ³)	Peso Projetado
2,5m	1,5m	1,33m	=	5,0	2000kg



Esqueleto

Uma vez escolhido o Peso Teórico, você precisa determinar o **Esqueleto Interno** do Mecha, ou seja, a estrutura que servirá como base para a montagem de todas as outras peças.

O esqueleto possui 10% do Peso Teórico, arredondado para baixo, distribuído uniformemente sobre as partes do corpo do Mecha.

Em nosso exemplo, o Mecha de combate DEATHBOTELHO terá seu Esqueleto Interno pesando 3,6 toneladas.

A Armadura de Batalha terá um esqueleto interno pesando 200kg.

Cockpit

A parte essencial de um Mecha é o local onde o piloto ficará.

Esta região de controle chama-se cockpit (em homenagem aos carros de Fórmula 1) e compreende um peso de 200kg (incluindo aí o peso do piloto + cadeira + controles).

Este peso é fixo, não importando o tamanho do Mecha. Caso você queira acrescentar mais lugares (por exemplo, em um robô com piloto e armeiro), multiplique 200kg pelo número de assentos disponíveis. Esses cockpits ficam normalmente na cabeça e/ou no torso do Mecha, considerados os pontos mais importantes destes.

Motor

Em seguida, precisamos calcular a potência de nossos motores, que serão responsáveis por movimentar nossos Mechas.

Para calcular o motor, você precisa primeiro determinar a velocidade máxima teórica de um Mecha. Um Mecha "caminha" a uma velocidade igual à sua altura, em m/s, podendo chegar a até o dobro desse valor (em Mechas médios) ou ao triplo desse valor (em Mechas leves).

Assim sendo, um Mecha de 5m de altura pode caminhar com velocidade igual a 5m/s e assim por diante. Se ele for um Mecha leve, pode ser equipado com motores que o permitam correr a até 15m/s.

A velocidade máxima é determinada pelo design, mas isso vai influenciar o tipo de motor que ele terá de colocar. O máximo fica determinado pelo Mestre, mas recomendamos que não seja maior do que 3x a altura do Mecha (5x é o que corresponde, em escala, à velocidade de um corredor de 100m rasos da Olimpíada, o que, estruturalmente falando, exigiria materias do porte de Gundânio ou da mesma liga dos EVAs).

Imagine que, normalmente, um robô gigante se movimenta com menos agilidade que um humano por ser mais denso. Portanto, velocidades de 0,5x a altura são normais em Mechas.

Dica: para saber a velocidade do Mecha em km/h, multiplique o valor em m/s por 3,6.

Robôs que correm mais rápido e robôs mais pesados precisam de motores mais potentes, que ocupam mais espaço e possuem peso-próprio maior. Cabe ao projetista escolher a melhor opção.

Para saber qual motor escolher, consulte a tabela ao lado. O valor em UG (*Unidades Gainax*) do motor é igual ao Peso do Mecha (em toneladas) multiplicado por sua velocidade (em m/s).

O peso próprio de um motor é aproximadamente 2,5% a 5% do UG, em toneladas. Grandes motores de mecha são construídos normalmente em múltiplos de 50 UG ou 100 UG.

DEATHBOTELHO possui 9m de altura e sua velocidade máxima é de 50km/h (aprox. 14m/s). Seu Peso Teórico já calculado é de 36,5 ton, portanto precisará de um motor de 511 UG. O motor mais próximo disponível é o de 500 UG (um pouco abaixo, mas que não fará grande diferença), que pesa 15ton, divididos entre o abdômem, as duas pernas e o tronco. Nossa Armadura de Combate é capaz de se locomover a uma velocidade de 10m/s (36km/h). Para isso, precisamos de um motor de 20 UG, com peso 600kg.

Os motores são sempre alimentados por fontes nucleares ou elétricas de energia (porque senão teríamos de calcular o combustível e isso ficaria muuuuitttoooo chato...) e também porque o motor será a fonte de energia para outras armas como lasers e campos de força. Eventualmente, se o Mestre quiser fazer motores mais "antigos", ficam os dados:

Combustível - aprox. 1000 litros por tonelada.

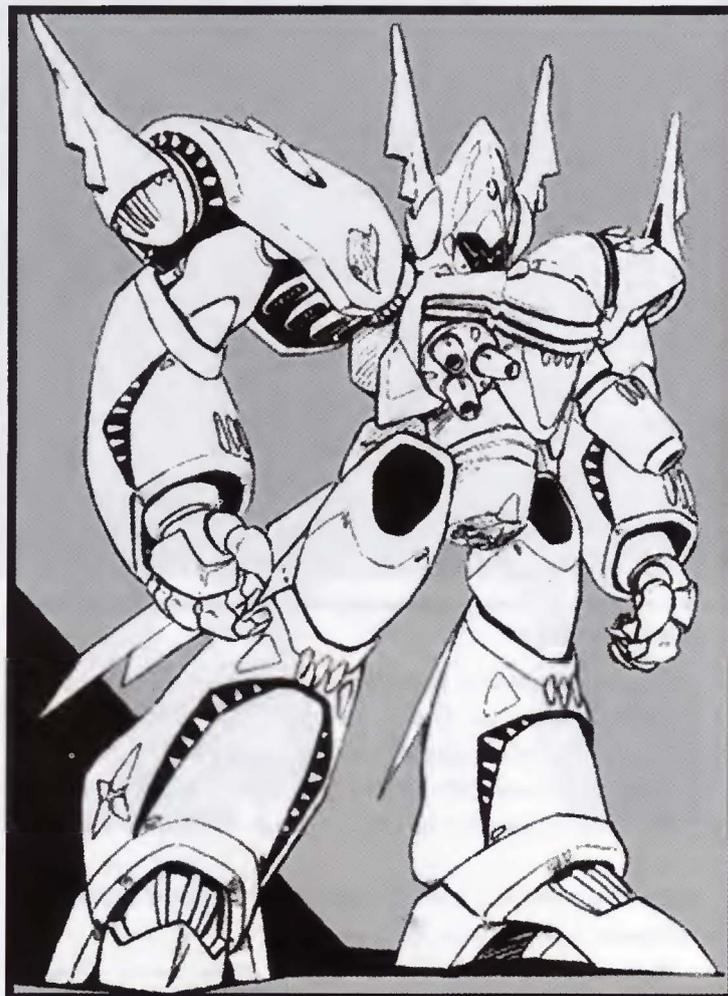
Autonomia - cerca de 1km por litro.

Dano interno em caso de explosão - 1d6 p/ cada 10 litros.

UG	Peso (t)	UG	Peso (t)	UG	Peso (t)
10	0,3	800	24	2900	116
20	0,6	850	25	3000	120
30	0,9	900	27	3100	124
40	1,2	950	30	3200	128
50	1,5	1000	40	3300	132
60	1,8	1100	44	3400	136
70	2	1200	48	3500	140
80	2,5	1300	52	3600	144
90	2,7	1400	56	3700	148
100	3	1500	60	3800	152
150	5	1600	64	3900	156
200	6	1700	68	4000	160
250	7,5	1800	72	4100	164
300	9	1900	76	4200	168
350	10	2000	80	4300	172
400	12	2100	84	4400	176
450	13,5	2200	88	4500	180
500	15	2300	92	4600	184
550	16,5	2400	96	4700	188
600	18	2500	100	4800	192
650	19,5	2600	104	4900	196
700	21	2700	108	5000	200
750	22,5	2800	112

UG - Unidade Gainax (pronuncia-se "Uh-Gê").

Peso - inclui todos os motores e servo-motores das articulações.



Giroscópio

O giroscópio é o instrumento que faz com que o Mecha se equilibre e consiga manter suas funções motoras complexas. É o mecanismo mais delicado e importante do Mecha. Sem ele, o robô perde o equilíbrio e torna-se impossível de mantê-lo de pé. Um giroscópio se assemelha a um complicado peão (como aqueles brinquedos de criança, só que com aparelhos que giram nas três dimensões, estabilizando o Mecha e fazendo com que ele não perca o equilíbrio). Um giroscópio depende da AGI relativa do Mecha (ou seja: quanto mais ágil você quiser que o seu Mecha seja, maior o volume e peso do giroscópio - a AGI é o mesmo atributo usado por Personagens!) e da potência do motor. A porcentagem do UG é dado na tabela abaixo.

Peso do Giroscópio = AGI% do Peso do Motor

Um robô que tenha AGI 15, terá um giroscópio com 15% do peso de seu motor, que foi calculado pela tabela anterior.

DEATHBOTELHO possui AGI 10 e um motor de 500 UG. Pela tabela ao lado, verificamos que o motor pesa 15ton e pela conta acima, seu giroscópio ocupa 10% do peso do motor, ou seja, 1,5 ton.

Nossa Armadura de Batalha possui AGI 20 (pois queremos que ela seja capaz de saltos e acrobacias) e um motor de 600kg, portanto, seu giroscópio pesa 120kg (20% de 600kg).

Força e Constituição

A Força e Constituição de um Mecha são determinados pelo seu Peso Teórico, bastando consultar a tabela ao lado (arredonde para baixo). O MOTOR escolhido previamente é responsável por toda a força muscular do Mecha, além da velocidade (por esta razão, ele ocupa tanto espaço e peso dentro da estrutura do Mecha).

DEATHBOTELHO possui 36,5 t de Peso Teórico, portanto, possui FR 69 e CON 69. Nossa Armadura de Combate possui 2ton de peso, portanto FR 44 e CON 44.

Seguindo nossos projetos, até agora temos:

	Deathbotelho	Armadura
	36,5 ton	2000kg
Esqueleto -	3,6 ton	200kg
Cockpit -	0,2 ton	200kg
Motor -	15,0 ton	600kg
Giroscópio -	1,5 ton	120kg
	16,2 ton	880kg

Tabela de Valores de FR

Expandidos até FR 90

	Peso (kg)	Atributo FR e CON	MAX (kg)	Bônus de Dano
6D	450	31	900	+9
	500	32	Carro	+9
	560	33	1120	+10
	630	34	1260	+10
	710	35	1420	+11
	800	36	1600	+11
7D	900	37	1800	+12
	1000	38	2000	+12
	1100	39	2200	+13
	1250	40	2500	+13
	1400	41	2800	+14
	1600	42	3200	+14
8D	1800	43	3600	+15
	2000	44	4000	+15
	2200	45	4400	+16
	2500	46	5000	+16
	2800	47	5600	+17
	3200	48	6400	+17
9D	3600	49	7200	+18
	4000	50	8000	+18
	4400	51	8800	+19
	5000	52	10000	+19
	5600	53	11200	+20
	6400	54	12800	+20
10D	7200	55	14400	+21
	8000	56	16000	+21
	8800	57	17600	+22
	10000	58	20000	+22
	11200	59	22400	+23
	12800	60	25600	+23
11D	14400	61	28800	+24
	16000	62	32000	+24
	17600	63	36200	+25
	20000	64	40000	+25
	22400	65	44800	+26
	25600	66	50000	+26
12D	28800	67	57600	+27
	32000	68	64000	+27
	36200	69	72400	+28
	40000	70	80000	+28
	44800	71	89600	+29
	50000	72	100000	+29
13D	57600	73	115200	+30
	64000	74	128000	+30
	72400	75	144800	+31
	80000	76	160000	+31
	89600	77	180000	+32
	100000	78	200000	+32
14D	115200	79	220000	+33
	128000	80	256000	+33
	144800	81	280000	+34
	160000	82	320000	+34
	180000	83	360000	+35
	200000	84	400000	+35
15D	220000	85	440000	+36
	256000	86	512000	+36
	280000	87	560000	+37
	320000	88	640000	+37
	360000	89	720000	+38
	400000	90	800000	+38

Armadura

Uma vez escolhidos o motor, giroscópio e cockpit, vamos acrescentar a armadura (o equivalente à carroceria em um carro). O peso para se revestir um Mecha com uma liga metálica semelhante à dos tanques de guerra do século XX é igual ao valor do IP em porcentagem do Peso Teórico do Mecha, de acordo com a tabela abaixo:

IP	Aço	Aço	Materiais	Materiais
	Sec XXI	Futuro	Experimentais	Alienígenas
	%	%	%	%
5	5	4	3	2
10	10	8	6	4
15	15	12	9	6
20	20	16	12	8
25	25	20	15	10
30	30	24	18	12
35	35	28	21	14
40	40	32	24	16
45	45	36	27	18
50	50	40	30	20
55	55	44	33	22
60	60	48	36	24

Atenção: em campanhas futuristas, nas quais materiais mais resistentes que o aço tenham sido descobertos ou produzidos, este valor em porcentagem pode ser bem reduzido

No nosso exemplo *DEATHBOTELHO*, pretendemos revestir o Mecha inteiramente por uma liga metálica de IP 25, o que corresponde a 25% do Peso Teórico calculado (para aço do século XXI). Como nosso Peso Teórico é de 36,5 ton, para revestir todo o Mecha seriam necessários 9,2 toneladas de material.

A Armadura de Combate é construída com Materiais Experimentais, com IP 35. Isso exige 21% do peso da armadura, ou 420kg.

Como possuíamos 16,2 toneladas de espaço disponível e gastamos 9,2 com armadura, temos ainda 7 toneladas para terminar de equipar nosso Mecha. Nossa Armadura de Combate ainda comporta 460kg.



Deathbotelho possui 36,5 toneladas de peso, que equivalem a 1460 PVs, divididos da seguinte maneira: Cabeça (146), Tronco (292), Abdômem (146), Braço direito (146), Braço esquerdo (146), Perna direita (292) e perna esquerda (292).

A Armadura de combate possui 2 toneladas, portanto 80 PVs, divididos da seguinte maneira: cabeça (8), tronco (16), abdômem (8), braço direito (8), braço esquerdo (8), perna direita (16) e perna esquerda (16). Além, claro, dos PVs do piloto que fica dentro do traje.

Pontos de Vida

Os PVs de um Mecha são calculados pelo peso destes. Cada 25kg equivalem a 1 PV, mas atenção: estes PVs não são aplicados como em seres humanos, mas seguem a tabela de alocação de porcentagens abaixo e NÃO podem ser transferidos (isso significa que, uma vez que os 10% de PVs do braço direito sejam destruídos, o braço inteiro é detonado, mesmo que o restante do Mecha esteja intocado).

Esqueça os conceitos de PV que você tem até agora (com base em figuras humanas). Estamos falando de monstros de metal do tamanho de prédios de três, quatro ou mais andares de altura. Mechas normalmente tem entre 1000 e 5000 PVs no total.

PVs	%
Cabeça	10%
Tronco	20%
Abdômem	10%
Braço Direito	10%
Braço Esquerdo	10%
Perna Direita	20%
Perna Esquerda	20%

Armamentos

Após a construção do mecha propriamente dito, vamos à parte que todos estavam esperando: os armamentos. Neste capítulo fornecemos os armamentos e defesas mais comuns nos Animes, mas isso não o impede de criar suas próprias armas mortíferas!

Punhos

Os punhos de um mecha causam dano proporcional ao peso do mecha + Bônus de FR por ataque bem sucedido. Não é preciso comprar este armamento, ele já vem com seu mecha.

Garras

Garras Retráteis pesam 2% do peso total do mecha e causam dano de acordo com o tamanho destas. O conjunto de duas garras pesa um total de 4% do peso teórico do mecha.

Peso (ton)	Punhos	Garras
Até 2	2d6	+1d6
2-4	3d6	+1d6
4-8	4d6	+2d6
8-16	5d6	+2d6
16-32	6d6	+3d6
32-64	7d6	+3d6
64-128	8d6	+4d6
128-256	9d6	+4d6
256-512	10d6	+5d6
512-1000	11d6	+5d6
1000+	12d6	+6d6

A Armadura de Combate é equipada com Garras Retráteis em seu braço direito. O peso destas garras é de 40kg e o dano que a Armadura causa em combate é igual a 2d6+12 no braço esquerdo e 3d6+12 no braço direito. O mecha Deathbotelho não possui garras, mas o dano causado por seus golpes é de 7d6+28.

Metralhadoras

O mecha pode ser equipado com qualquer tipo de metralhadora comercialmente encontrada, mas as preferidas são a M-60, M-214 (6-pack giratório) e a antiaérea .50. Não costumam ser usadas em combates contra outros Mechas, mas contra alvos humanos. Metralhadoras são controladas como uma perícia *Metralhadora*.

Metralhadora	Peso	CdT	Alcance	Dano
M-60	50kg	5	250m	2d6
M214	50kg	10	2000m	2d10
KPV .50	50kg	5	2500m	3d10

Munição - Cada 1000 tiros pesam 100kg.

Canhões

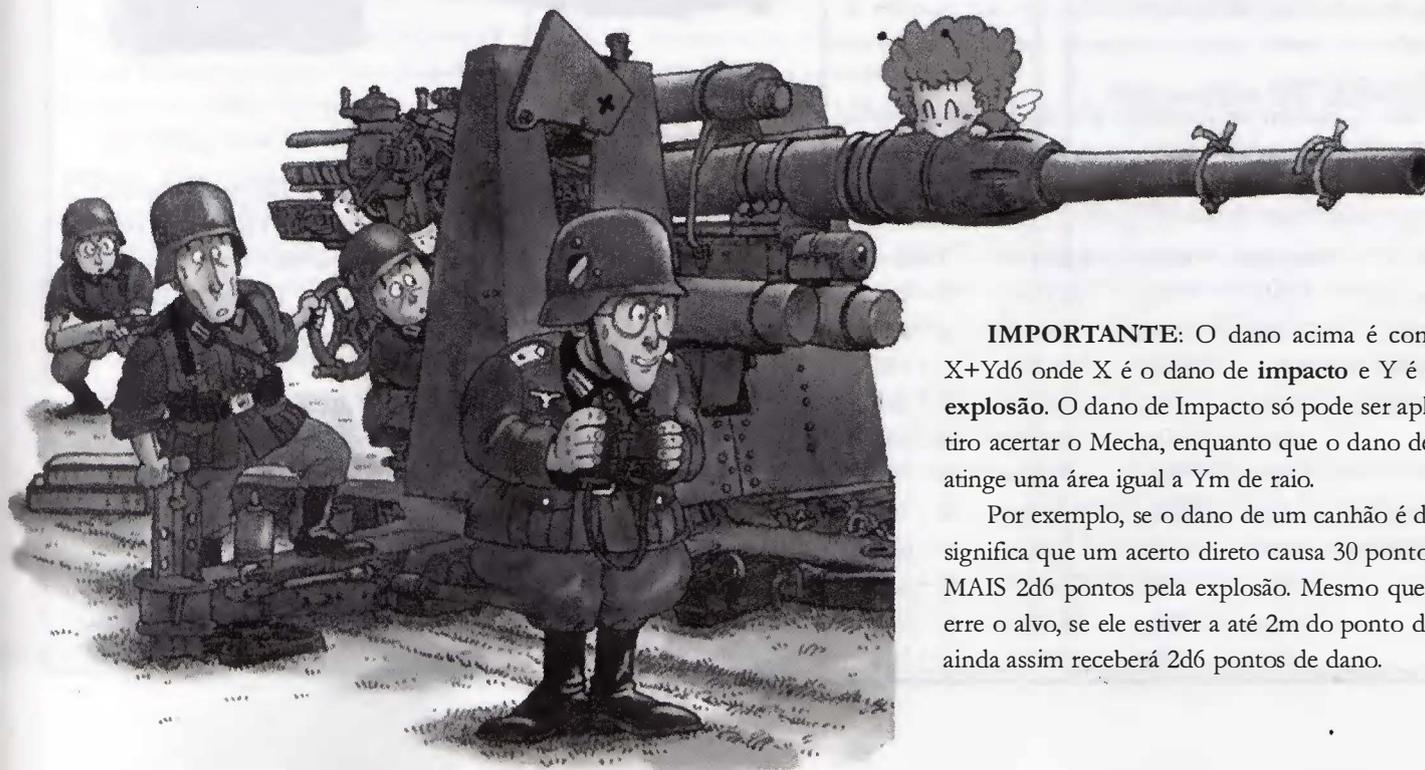
Canhões podem ser montados separadamente ou em conjuntos de 2, 3 ou 4 baterias e podem ser programados para atirarem um de cada vez ou todos de uma vez só. Canhões são controlados pelo computador central como uma perícia *Canhão*.

Canhão	Peso	CdT	Alcance	Dano
Autocannon Vz	200kg	1	1000m	10+2d6
20mm	250kg	1	1500m	10+2d6
75mm AMX-13	300kg	1	2500m	15+3d6
105mm L7	750kg	1	3500m	30+2d6
120mm FV4201	1 ton	1	10.000m	30+3d6
155mm SPG	2 ton	1	20.000m	45+2d6

Munição - Cada 200 tiros pesam 1 ton.

Deathbotelho possui um canhão de 120mm instalado no seu tronco, do lado direito (peso 1 ton) e 100 tiros (500kg).

A Armadura de Combate possui uma M-60 acoplada em seu braço esquerdo (50kg) e uma cinta de 1000 tiros (100kg).



IMPORTANTE: O dano acima é composto de X+Yd6 onde X é o dano de **impacto** e Y é o dano de **explosão**. O dano de Impacto só pode ser aplicado se o tiro acertar o Mecha, enquanto que o dano de explosão atinge uma área igual a Ym de raio.

Por exemplo, se o dano de um canhão é de 30+2d6, significa que um acerto direto causa 30 pontos de dano MAIS 2d6 pontos pela explosão. Mesmo que o disparo erre o alvo, se ele estiver a até 2m do ponto de impacto, ainda assim receberá 2d6 pontos de dano.

Mísseis de Curto Alcance AVG

Mísseis são montados em conjuntos com 2, 4, 6 ou 10 disparadores, e a cada tiro são disparados todos de uma vez.

Os lançadores possuem as seguintes características:

Lançador	Peso	CdT	Alcance
2	200kg	2	1.000m
3	300kg	3	1.000m
4	400kg	4	1.000m
6	600kg	6	1.000m
10	1 ton	10	1.000m

Dano por Míssil (AVG-10) - 20+3d6

Mísseis de curto alcance pesam 8kg cada e são encontrados em grupos de 120 mísseis por tonelada. Você pode apenas encomendá-los em pacotes de 120, 60 ou 30 mísseis, com peso respectivo de 1ton, 500kg e 250kg.

Os mísseis AVG são controlados por um computador central conectado ao *cockpit*. Eles possuem o equivalente à perícia *Mísseis* e devem ser testados para cada disparo.

Cada Míssil que errar o alvo cai a 3d10m de distância do alvo, atingindo qualquer outro alvo que esteja no local. A explosão de cada míssil possui 3m de raio e causa 3d6 pontos de dano. Os 20 pontos de dano extra são do **impacto** do míssil.

Mísseis Individuais

Além de lançadores múltiplos, podemos equipar os mechas com mísseis ar-ar ou antitanque. Os mísseis a seguir são mísseis reais, adaptados para uso em mechas. No caso de mísseis individuais, cada plataforma de lançamento pesa 100kg e é capaz de disparar um míssil a cada duas rodadas (demora uma rodada inteira para recolocar e armar um míssil destes antes que ele esteja pronto para disparar).

Os mísseis individuais são guiados pelo calor dos motores de tanques, aviões ou outros mechas, contando como se fosse uma perícia *Mísseis Individuais*.

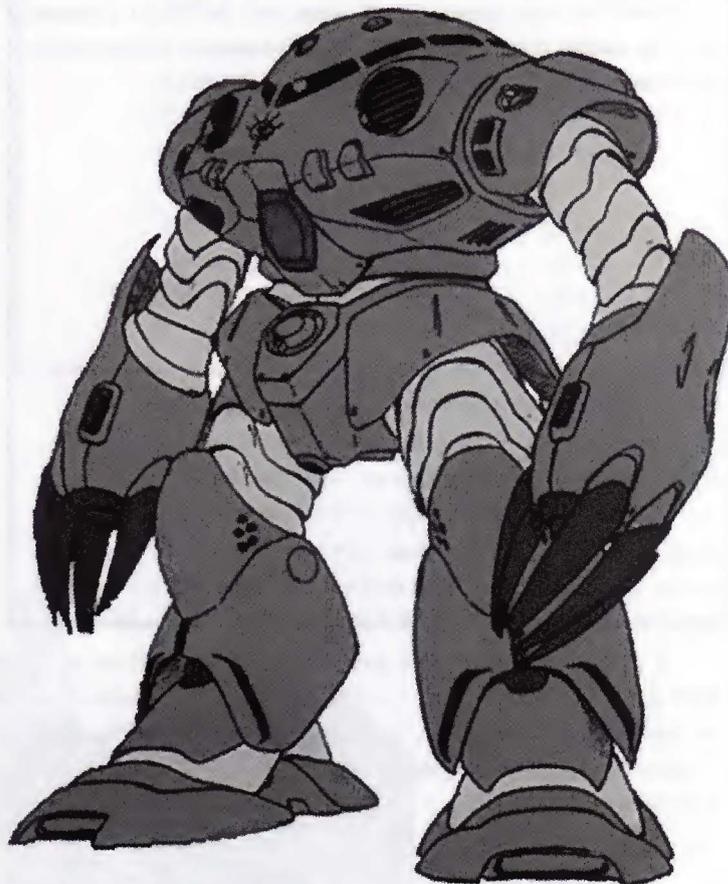
Esses mísseis podem ser desviados por campos magnéticos, dissipadores e cargas detonadoras, como veremos mais adiante na sessão de defesas e equipamentos.

Míssil	Tamanho	Peso	Alcance	Dano
AT2- Swatter	1,5m	25kg	2.200m	40+4d6
AT3- Sagger	90cm	12,5kg	3.000m	30+4d6
AT6 - Spiral	1,8m	30kg	5.000m	30+6d6
RB-53 Bantam	80cm	10kg	2.000m	20+3d6
ATX	1m	25kg	5.000m	20+5d6
Hellfire	1,6m	50kg	10.000m	20+6d6
HOT (euro)	1,2m	25kg	4.000m	25+5d6
MAF (anticarro)	80cm	12,5kg	500m	10+6d6
RBS Bill	1m	20kg	3.000m	50+3d6
Spark	1,6m	50kg	5.000m	25+6d6
TOW	1m	20kg	3.000m	30+5d6

Mísseis Teleguiados

Estes mísseis são muito mais caros e muito difíceis de serem encontrados. Possuem sensores térmicos que fazem com que sigam o calor emanado pelas turbinas de aviões, motores de carros, tanques ou mechas. Possuem 90% de chance de acertar um alvo.

Míssil	Tamanho	Peso	Alcance	Dano
WASP	1,5m	25kg	5.000m	40+6d6
WAAM	1,5m	25kg	5.000m	50+5d6



Arma Laser

Além das armas convencionais, os mechas podem utilizar a energia nuclear de seus motores para alimentar canhões de energia. Os canhões são projetados para transformar potência do motor em energia térmica, na conversão de 20UG por 1d6 por rodada.

Enquanto utiliza os canhões, o mecha não pode dispor daquela energia para correr ou empurrar cargas.

Para projetar os canhões, proceda da seguinte maneira:

Escolha primeiro quantos canhões você deseja e qual o máximo de carga que eles são capazes de comportar. Coloque-os nas posições que achar melhor. Lembre-se que os canhões não precisam disparar com carga total todas as vezes.

Cada canhão de energia pesa 50kg por 20UG de conversão, ou seja, um canhão capaz de projetar 5d6 pontos de dano por rodada pesará aproximadamente 250kg.

A escolha de quantos canhões conversores e a potência deles varia de acordo com as necessidades de cada mecha. Pode-se ter 30 canhões de 1d6 pontos de dano ou um canhão enorme de 30d6, dependendo da necessidade de múltiplos disparos por rodada (para enfrentar exércitos humanos) ou de potência de disparos (contra outros mechas). A escolha é sua!

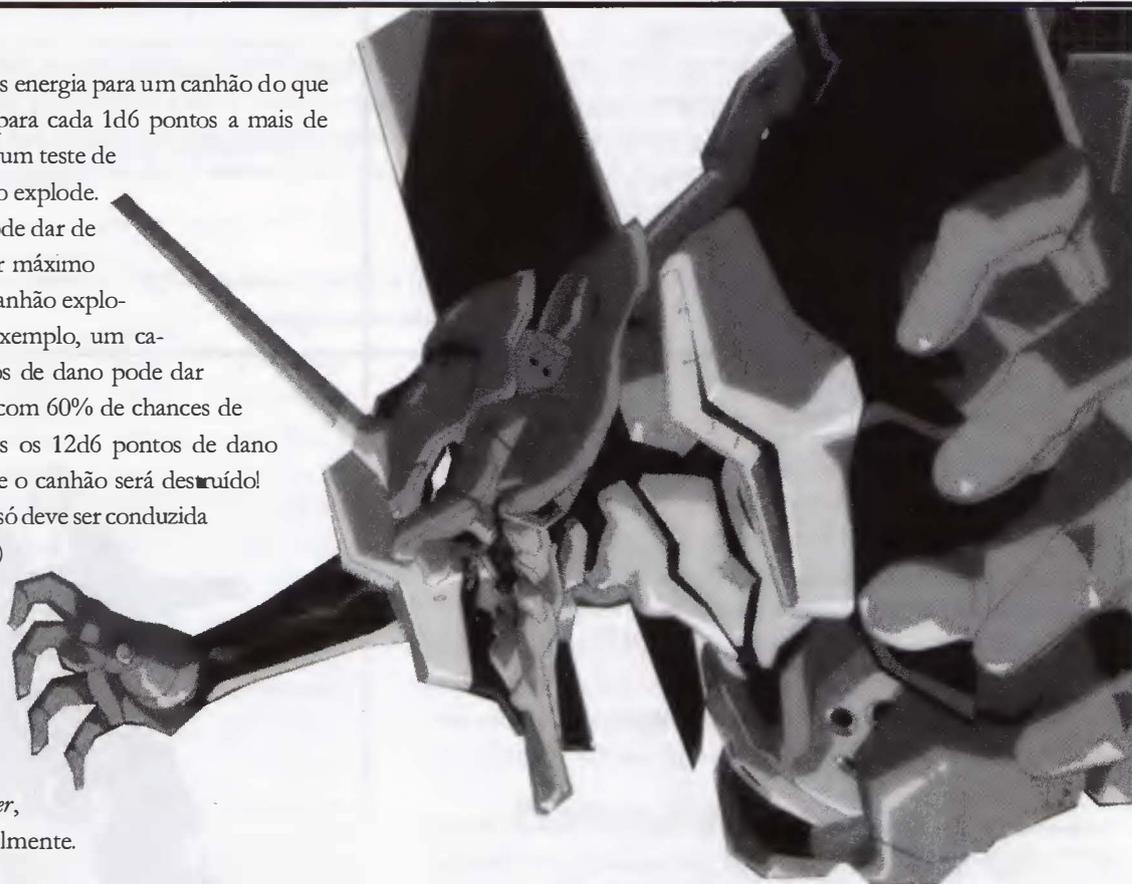
Superaquecimento

Um mecha pode canalizar mais energia para um canhão do que ele normalmente comporta, mas para cada 1d6 pontos a mais de canalização, o mecha precisa fazer um teste de 10% para verificar se o canhão não explode.

O máximo que um canhão pode dar de superaquecimento é igual ao valor máximo de projeção OU 10d6 (quando o canhão explode com 100% de certeza). Por exemplo, um canhão capaz de projetar 6d6 pontos de dano pode dar superaquecimento para até 12d6 (com 60% de chances de explodir) MAS, se explodir, todos os 12d6 pontos de dano serão causados ao próprio mecha e o canhão será destruído!

É uma operação arriscada, que só deve ser conduzida pelos melhores (ou mais sortudos) pilotos. Claro que, para dar superaquecimento, o motor do mecha deve ser capaz de gerar esse tipo de energia.

A chance de acertar um disparo com Armas Lasers é equivalente a uma perícia *Armas Laser*, teste para cada canhão individualmente.



Canhão de Plasma

O canhão de plasma é um tipo especial de canhão de energia, também projetados para transformar UGs do motor em energia térmica, na conversão de 20UG por 1d10 pontos de dano por rodada.

Enquanto utiliza os canhões, o mecha não pode dispor daquela energia para correr ou empurrar cargas. Para projetar os canhões, utilizamos os seguintes dados:

Escolha primeiro quantos canhões você deseja e qual o máximo de carga que eles são capazes de comportar. Coloque-os nas posições que achar melhor. Lembre-se que os canhões não precisam disparar com carga total todas as vezes.

Cada canhão de energia pesa 100kg por 20UG de conversão, ou seja, um canhão capaz de projetar 5d10 pontos de dano por rodada pesará aproximadamente 500kg.

Superaquecimento

O canhão de plasma também pode superaquecer, usando as mesmas regras para armas laser (10% de chance de explosão para cada 1d10 extra de dano).

Canhão de Microondas

As microondas são diferentes dos canhões de projeção porque não são “disparos”, mas ondas que afetam áreas. Não é necessário fazer nenhum teste para acertar. Todos que estiverem na área de projeção de microondas são afetados por ela.

A conversão de energia do motor em microondas é feito na proporção de 30UGs por 1d6 de dano gerado pela arma, em um arco de 60° a partir do projetor e distância de 25m para cada 1d6 pontos de dano, diminuindo 1d6 a cada 25m. Estas armas são extremamente mortais contra alvos humanos, mas são necessários grandes motores para gerarem cargas suficientes para danificar outros mechas.

O canhão de microondas pesa 100kg para cada 1d6 de dano gerado por ele, até um máximo de 30d6 pontos de dano/rodada.

Lança Chamas

Um lança-chamas afeta áreas de até 20m de distância, causando 3d6 pontos de dano em todos que estiverem na região atingida pelas chamas. Lança-chamas pesam 100kg e o combustível para utilizá-los pesa 10kg por rodada de disparo.

Espadas de Energia

As espadas de energia utilizam a força do motor, para criar espadas semelhantes aos sabres-de-luz de Star Wars. O gerador fica encaixado no braço do mecha e consome 25UGs para cada 1d6 pontos de dano que causa. Os conversores pesam 50kg por unidade de conversão e a espada pesa 50kg (mas pode ser descartada se necessário)

Por exemplo, uma espada de energia capaz de causar 10d6 pontos de dano por ataque consome 250UGs por rodada quando ativada, precisa de um conversor de 500kg.

Campos de Força

Os geradores de campos de força funcionam da mesma maneira que as armas lasers, mas projetam campos de partícula ao redor do mecha, capazes de defletir energia. Geradores de campos de força consomem 10UGs por rodada por 1d6 pontos de proteção e pesam 100kg, distribuídos ao redor dos membros do mecha.

Cada campo de força providencia uma defesa máxima por rodada, independente de quantos ataques sejam feitos. O contrário de um IP, que protege seu valor em TODOS os ataques, os campos de força protegem apenas o valor indicado por rodada. Campos de força protegem apenas de ataques energéticos (incluindo espadas e plasma). Mísseis e balas metálicas não são afetadas por campos de força.

OBS: campos de força bloqueiam ataques realizados de dentro para fora também, portanto, enquanto o campo estiver acionado, será impossível utilizar-se de armas lasers ou semelhantes.

Por exemplo, um gerador capaz de criar um campo de força de IP 5d6 pesa 500kg e consome 100UGs por rodada enquanto estiver ativado. Nesse período, ele protegerá 5d6 pontos de dano por rodada, independente do número de ataques realizados.

Campos de Stasis

Campos de Stasis são campos formados por partículas metálicas pequenas, envoltas em suspensão ao redor do mecha por poderosos campos magnéticos. Os campos de stasis servem para detonar prematuramente as cargas dos mísseis, que explodem contra as partículas metálicas sem atingir diretamente o mecha.

Em termos de jogo, o **bônus de impacto** dos mísseis é perdido no Campo de Stasis e apenas a explosão resultante atinge o mecha. Por exemplo, um míssil que causaria 20+3d6 pontos de dano causará apenas os 3d6 pontos de dano da explosão. Os 20 pontos de impacto vão para o campo de stasis.

Geradores de campos de stasis pesam 20kg por tonelada do mecha e protegem de 1 míssil por nível (entenda-se míssil qualquer ataque que cause um dano de impacto maior do que 15). Ataques cujo dano de impacto seja menor ou igual a 14 são pequenos demais para o campo de stasis afetar. O designer pode colocar proteção para quantos níveis desejar, desde que tenha espaço suficiente para isso.

Campos de Stasis gastam 1UG por tonelada do mecha por nível por rodada para serem ativados.

Um campo de stasis nível 3 em um mecha de 20 ton utilizaria 60 UG por rodada e os equipamentos para gerá-lo pesariam 1200kg.

OBS: campos de stasis bloqueiam ataques realizados de dentro para fora também, portanto, enquanto o campo estiver acionado, será impossível utilizar ataques com mísseis.



Minas

Minas são cargas explosivas que o mecha pode disparar quando dentro da água ou no espaço. As minas mantêm sua posição até que algum alvo chegue a menos de 3m delas, quando são ativadas e disparam em direção ao alvo, causando 4d6 pontos de dano em um raio de 3m.

Cada mina pesa 10kg e são armazenadas em invólucros de até 500kg. Minas podem ser programadas para dispararem em quantidades de 5, 10, 20 ou 25 unidades e demoram duas rodadas para recarregar os disparadores.

Caso sejam disparadas em terra, as minas podem ser ejetadas a até 25m de distância e funcionam como granadas comuns, porém, grandes quantidades de minas disparadas simultaneamente podem acabar causando explosões muito perto do seu mecha.

Lança Granadas/Morteiros

Para mechas pequenos (2m a 5m de altura), são utilizados lançadores de granadas ao invés de lança-mísseis tradicionais. Lança granadas/minimísseis pesam 50kg e a munição pesa 1kg por granada (e atinge uma distância de 100m). Granadas ou morteiros causam 4+4d6 pontos de dano em uma área de 3m de raio.

Mísseis Balísticos

Estes mísseis são muito maiores e mais poderosos que os mísseis de ataque simples. Normalmente os mechas podem carregar alguns poucos deles e mesmo assim são considerados extremamente perigosos de se usar em combate, pois um acerto crítico no corpo do mecha poderia explodir esses mísseis.

OBS: O comprimento do míssil não pode ser maior do que 1/3 da altura do mecha em nenhuma hipótese.

No mundo real, esses mísseis são utilizados contra navios de grande porte, porta aviões e bases militares.

mísseis	comprimento	peso	alcance	dano
AA-1 Alkali	1,5m	100kg	8km	50+10d10
AA-2 Atoll	3m	100kg	6,5km	30+10d10
AA-3 Ahab	4m	300kg	19km	50+20d10
AA-6 Acrid	6m	800kg	25km	70+10d10
Aspid	3m	200kg	50km	30+10d10
Falcon IM-4H	2m	100kg	12km	40+ 6d10
Firestreak	3m	150kg	8km	30+15d10
Genie AIR-2A	3m	400kg	10km	60+20d10
Phoenix	4m	400kg	100km	30+20d10
Piranha	2,5m	100kg	6km	30+10d10
Python 3	3m	150kg	15km	40+10d10
Super 530	3,5m	250kg	20km	50+10d10

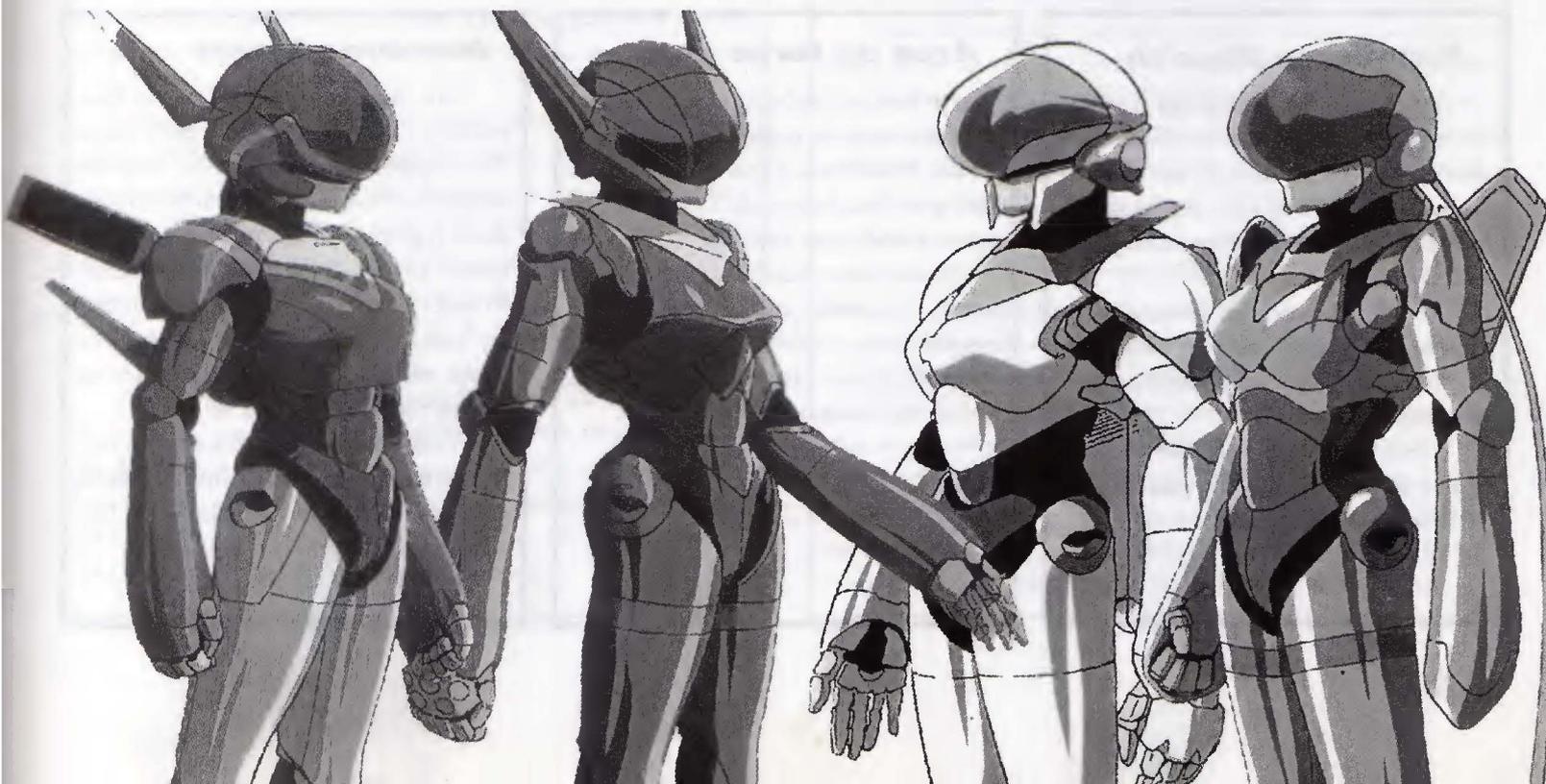
Nossa construção de Mecha está quase finalizada, faltando apenas alguns detalhes como Equipamentos, radares, computadores de bordo e outros sistemas que auxiliem o piloto e seus companheiros a controlar o Mecha.

Se você conseguiu acompanhar todos os passos até aqui, então já deve estar familiarizado com a estrutura dos Mechas e suas habilidades em combate. Além dos armamentos básicos descritos aqui, o Mestre pode desenvolver suas próprias armas de guerra, baseadas em Animes ou filmes que tenha visto.

Deathbotelho é um mecha armado principalmente com lança-mísseis de curto alcance AVG-10. Possui um em cada braço, com peso de 1 ton e mais 1 ton de munição em cada braço, totalizando 120 mísseis por braço. Além disso, carrega um canhão 120mm (1 ton) em seu tronco, com 200 tiros (peso total 1,5 ton) e um canhão de plasma (que ele carrega) capaz de gerar 15d10 pontos de dano (peso 1,5 ton).

Nossa Armadura de Batalha possui uma M-60 adaptada (peso 50kg) com 1000 tiros (100kg) no braço direito, garras no braço esquerdo (peso 40kg dano 3d6+12 por ataque), lança granadas (50kg) e 50 granadas de munição e um gerador de campo de stasis nível 3 (para 2 ton pesa 120kg)

	Deathbotelho	Armadura
	16,2 ton	880kg
Armadura -	9,2 ton	420kg
Garras -	-	40kg
Canhão -	1,5 ton	-
M-60 -	-	150kg
Mísseis AVG -	4,0 ton	-
Granadas -	-	100kg
Plasma -	1,5 ton	-
Campo Stasis -	-	120kg
	0 ton	50kg



Equipamentos

Além das armas e proteções descritas anteriormente, os mechas também podem ser equipados com diversos módulos extras.

Flutuadores Antigravitacionais

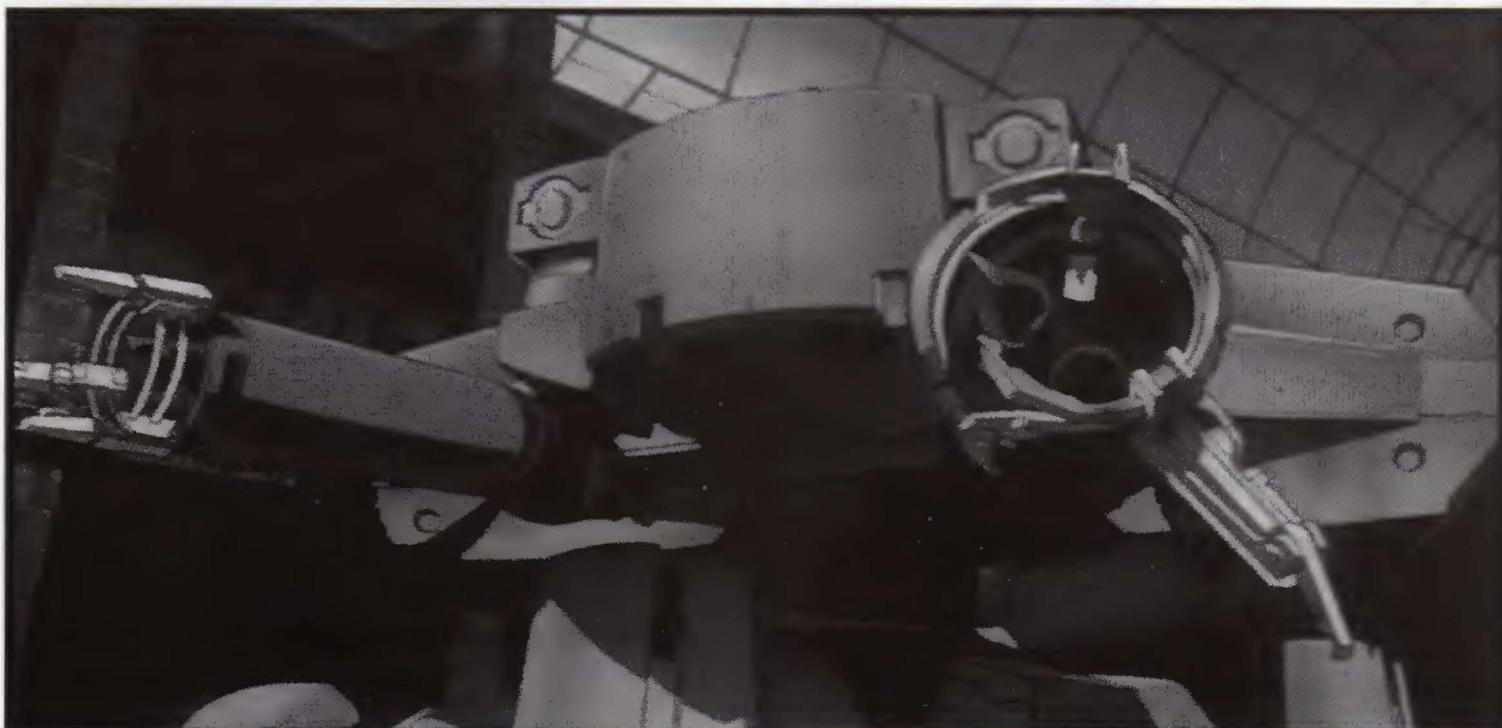
Aqui estamos entrando na ficção científica, mas para fins de jogo, estudamos os diversos motores de helicópteros reais para comparação. A maioria dos helicópteros militares desenvolve velocidades entre 200km/h e 300km/h e seus motores ocupam espaços entre 20% e 30% da massa total.

Desta forma, o flutuador antigravitacional que permite ao mecha voar pesa cerca de 2% do peso teórico e desenvolve uma velocidade de 10km/h. Faça a conta do flutuador que você precisará acoplar ao mecha seguindo a tabela ao lado.

Velocidade (km/h)	Peso dos Flutuadores
10	2%
20	4%
30	6%
40	8%
50	10%

Ex. um mecha de 20 ton capaz de voar a 10km/h precisa de cerca de 400kg de flutuadores.

Esses jatos estão distribuídos por TODO o corpo do mecha, na forma de pequenos jatos e dispositivos anuladores da gravidade, semelhante aos encontrados no Projeto Aurora.



Tecnologia Stealth

Aliado aos jatos, esse design faz parte do próprio conceito do mecha. Nele, as linhas e os desenhos do mecha são feitos de maneira a evitar a reflexão por radares e outros instrumentos de detecção enquanto o mecha está em vôo.

Mechas deste tipo não costumam carregar muitos equipamentos ou armas, pois são utilizados em missões de reconhecimento ou ataques nucleares.

A tecnologia *stealth* ocupa 20% do peso teórico do mecha e deve ser aplicada ANTES da escolha de equipamentos.

Área de Carga

Os mechas também podem carregar compartimentos de carga ao invés de armamentos. Nesse caso, apenas indique a carga total que o compartimento é capaz de carregar e a localização. Esses compartimentos podem ser convertidos em transporte de tropas, de agentes especiais, um pequeno hospital ou mesmo um dormitório. O engenheiro decide se o compartimento de carga está ou não conectado ao cockpit.

Membros Extras

Cada braço extra ocupa 10% do Peso teórico do mecha, cada perna extra ocupa 20% do peso teórico de um mecha. Note que acrescentar braços ou pernas a um mecha pode alterar o peso do mecha para valores muito maiores do que os projetados, comprometendo assim a velocidade e FR final do mecha. Por outro lado, braços extras permitem ao mecha realizar mais ataques por rodada ou disparar mais armas de uma vez só.

Pernas extras não são comuns em mechas de formato humanóide, mas são usados em AracnoMechas (Ghost in the Shell), Tanques-Spider ou mesmo nos Andadores.

Velocidade e Carga

Agora precisaremos um pouco de física, mas como você, leitor, é uma pessoa inteligente (afinal, gosta de Anime e está jogando o Sistema Daemon), não deve ter problema nenhum com essa etapa.

A **Velocidade Máxima** é determinada pelo motor.

A **Carga** é determinada pela tabela de FR.

A velocidade máxima só pode ser obtida se o mecha estiver descarregado (isto é: até o máximo de seu peso projetado). Para cada 10% da carga máxima que ele estiver carregando, sua velocidade diminui 10%. Eventualmente, após todos os cálculos, você acaba com um mecha mais leve ou mais pesado do que o Teórico. A velocidade Máxima é, então, calculada com o PESO REAL.

Deathbotelho possui FR 69 (máximo de 64 ton) e um Motor de 500 UG, o que lhe permite atingir uma Velocidade Máxima de 15m/s (55km/h). Como o mecha pesa 36,5 toneladas, ele pode carregar até mais 36,5 ton. extras de peso (para chegar ao limite de 73 ton). Para cada 3,6 tons que ele carregar, sua velocidade máxima será diminuída em 1,5m/s. Simples assim. Na tabela, basta dividir o valor por DEZ e ir acrescentando cada unidade da divisão em cada quadradinho.



Velocidade

15 ^{Max.}	13,5	12,0	10,5	9,0	7,5	6,0	4,5	3,0	1,5	0
0	3,6	7,2	10,8	14,4	18	21,6	25,2	28,8	32,4	36 ^{Max.}

Carga

Ataques com Mechas

TODOS os ataques realizados com armas de mechas devem seguir as regras de **ataques localizados**. O piloto indica onde está tentando acertar e faz os testes de % para ver se atingiu seu objetivo. Eventualmente, ele até pode acertar o alvo, mas não exatamente onde queria.

Consultando a tabela da página seguinte, Aroschi faz um disparo dos mísseis AVG de seu mecha. O computador calcula como sendo o tronco o alvo principal (se nada for dito, ele é considerado o alvo). De acordo com a tabela 1.2 Tronco, olhamos na parte de 60-69%. Se a rolagem de dados estiver entre 01 e 24, Aroschi acertou o tronco do mecha inimigo, se estiver entre 25-36, acertou o braço direito, se estiver entre 37-48, o braço esquerdo, 49-54 a cabeça e 55-60 o abdômem. 61-00 errou o tiro. Simples assim.

Sempre que um piloto de mecha faz um ataque contra alguma estrutura ou outro mecha, o Mestre deve seguir as tabelas de ataque localizado para determinar exatamente ONDE foi o ataque. Caso seja um erro, o ataque atingirá uma região 2d10m ao lado do alvo desejado (podendo causar uma bela destruição com isso). Caso tenha acertado o mecha, passaremos para a fase2:

Dano x Armadura

O dano de cada arma de impacto é dado na fórmula $X + YdZ$ onde X é o **dano de impacto** e YdZ é o **dano de explosão**. O Dano de impacto só pode ser alocado caso seja um tiro direto do míssil.

Desta forma, se um míssil que causa 20+3d6 atinge uma armadura com IP 10, o míssil causa 10 pontos de dano absorvidos pelo IP e penetra a armadura do mecha, causando 10+3d6 pontos internamente. Se o IP fosse 20, o dano interno seria apenas 3d6pts. Caso o IP fosse 30, o míssil explodiria do lado de **fora** do mecha, passando pela armadura apenas os pontos de dano acima de 30.

Cada vez que uma armadura é atravessada (ou seja, um ataque causa mais do que seu IP em dano), ela perde 1d3 pontos de IP (por causa dos estragos e dos rasgos no casco).

Uma vez dentro da armadura, o dano pode causar uma explosão interna. Para calcular esta chance, o Mestre consulta a ficha de mecha na área atingida e calcula a porcentagem de chance de atingir cada um dos elementos deste membro.

O dano causado é igual à porcentagem de chance da munição explodir, mas caso ela exploda, a munição causa **no mecha** todo o dano que causaria em disparo (o que pode facilmente arrancar um braço fora ou mesmo iniciar uma reação em cadeia, explodindo todo o mecha).

Dano

Localizado

Como dividir a Figura humana?

Para propósitos de jogo, a partir de regras simples, dividimos o corpo de uma figura humana em 7 partes (a saber: cabeça, tronco, abdômem, braço direito, braço esquerdo, perna direita e perna esquerda). Com algumas regras-de-três, chegamos à seguinte divisão aproximada das porcentagens de cada uma destas partes em relação ao corpo, já vistas no capítulo anterior.

Cabeça	10%
Tronco	20%
Abdômem	10%
Braço Direito	10%
Braço Esquerdo	10%
Perna Direita	20%
Perna Esquerda	20%
Total	100%

Os testes de acerto, principalmente com armas de fogo, metralhadoras e mísseis levam em consideração a perícia *arma de fogo* cujo valor é dado em porcentagem (ex. *pistola* 40%, *metralhadora* 50%, *míssil* 60% e assim por diante). Na regra, o acerto crítico é dado por $\frac{1}{4}$ desse valor. Para ataques localizados, o atirador diz, antes de jogar os dados, em que parte do corpo do mecha está mirando. Depois disso, comparamos o valor tirado no dado com a tabela abaixo, de acordo com a parte do mecha que ele quis acertar.



1.1 Cabeça

Em termos de jogo, o atirador que conseguir 20% do valor de seu Teste de perícia acertará a cabeça. O local exato onde o projétil acertou é dado pela tabela abaixo:

Perícia	Cabeça	Braço Dir	Braço Esq	Tronco
10-19%	01-02	03-04	05-06	07-*
20-29%	01-04	05-07	08-10	11-*
30-39%	01-06	07-11	12-16	17-*
40-49%	01-08	09-14	15-20	21-*
50-59%	01-10	11-18	19-26	27-*
60-69%	01-12	13-22	23-32	33-*
70-79%	01-14	15-25	26-36	37-*
80-89%	01-16	17-29	30-42	43-*
90-99%	01-18	19-32	33-46	47-*

* Varia do número indicado até o valor da perícia.

1.2 Tronco

Em termos de jogo, o atirador que conseguir 40% do valor de seu Teste de perícia acertará o tronco. O local exato onde o projétil acertou é dado pela tabela abaixo:

Perícia	Tronco	Br. Dir	Br. Esq	Cabeça	Abdômem
10-19%	01-04	05-06	07-08	09	10-*
20-29%	01-08	09-12	13-16	17-18	19-*
30-39%	01-12	11-18	19-24	25-27	28-*
40-49%	01-16	17-24	25-32	33-36	37-*
50-59%	01-20	21-30	31-40	41-45	46-*
60-69%	01-24	25-36	37-48	49-54	55-*
70-79%	01-28	29-42	43-56	57-63	64-*
80-89%	01-32	33-48	49-64	65-72	73-*
90-99%	01-36	37-54	55-72	73-81	82-*

* Varia do número indicado até o valor da perícia.

1.3 Abdômem

Em termos de jogo, o atirador que conseguir 40% do valor de seu Teste de perícia acertará o abdômem. O local exato onde o projétil acertou é dado pela tabela abaixo:

Perícia	Abdômem	Pr. Dir	Pr. Esq	Tronco
10-19%	01-04	05-06	07-08	09-*
20-29%	01-08	09-12	13-16	17-*
30-39%	01-12	11-18	19-24	25-*
40-49%	01-16	17-24	25-32	33-*
50-59%	01-20	21-30	31-40	41-*
60-69%	01-24	25-36	37-48	49-*
70-79%	01-28	29-42	43-56	57-*
80-89%	01-32	33-48	49-64	65-*
90-99%	01-36	37-54	55-72	73-*

* Varia do número indicado até o valor da perícia.

1.4 Braço Esquerdo

Em termos de jogo, o atirador que conseguir 40% do valor de seu Teste de perícia acertará o braço esquerdo. O local exato onde a bala acertou é dado pela tabela abaixo:

Perícia	Br Esq	Tronco	Abdômem	Cabeça	Pr Esq
10-19%	01-04	05-06	07-08	09	10-*
20-29%	01-08	09-12	13-16	17-18	19-*
30-39%	01-12	11-18	19-24	25-27	28-*
40-49%	01-16	17-24	25-32	33-36	37-*
50-59%	01-20	21-30	31-40	41-45	46-*
60-69%	01-24	25-36	37-48	49-54	55-*
70-79%	01-28	29-42	43-56	57-63	64-*
80-89%	01-32	33-48	49-64	65-72	73-*
90-99%	01-36	37-54	55-72	73-81	82-*

* Varia do número indicado até o valor da perícia.

1.6 Perna Esquerda

Em termos de jogo, o atirador que conseguir 40% do valor de seu Teste de perícia acertará a perna esquerda. O local exato onde a bala acertou é dado pela tabela abaixo:

Perícia	Pr Esq	Pr Dir	Abdômem	Tronco
10-19%	01-04	05-06	07-08	09-*
20-29%	01-08	09-12	13-16	17-*
30-39%	01-12	11-18	19-24	25-*
40-49%	01-16	17-24	25-32	33-*
50-59%	01-20	21-30	31-40	41-*
60-69%	01-24	25-36	37-48	49-*
70-79%	01-28	29-42	43-56	57-*
80-89%	01-32	33-48	49-64	65-*
90-99%	01-36	37-54	55-72	73-*

* Varia do número indicado até o valor da perícia.



1.5 Braço Direito

Em termos de jogo, o atirador que conseguir 40% do valor de seu Teste de perícia acertará o braço direito. O local exato onde a bala acertou é dado pela tabela abaixo:

Perícia	Br Dir	Tronco	Abdômem	Cabeça	Pr Dir
10-19%	01-04	05-06	07-08	09	10-*
20-29%	01-08	09-12	13-16	17-18	19-*
30-39%	01-12	11-18	19-24	25-27	28-*
40-49%	01-16	17-24	25-32	33-36	37-*
50-59%	01-20	21-30	31-40	41-45	46-*
60-69%	01-24	25-36	37-48	49-54	55-*
70-79%	01-28	29-42	43-56	57-63	64-*
80-89%	01-32	33-48	49-64	65-72	73-*
90-99%	01-36	37-54	55-72	73-81	82-*

* Varia do número indicado até o valor da perícia.

1.7 Perna Direita

Em termos de jogo, o atirador que conseguir 40% do valor de seu Teste de perícia acertará a perna direita. O local exato onde a bala acertou é dado pela tabela abaixo:

Perícia	Pr Dr	Pr Esq	Abdômem	Tronco
10-19%	01-04	05-06	07-08	09-*
20-29%	01-08	09-12	13-16	17-*
30-39%	01-12	11-18	19-24	25-*
40-49%	01-16	17-24	25-32	33-*
50-59%	01-20	21-30	31-40	41-*
60-69%	01-24	25-36	37-48	49-*
70-79%	01-28	29-42	43-56	57-*
80-89%	01-32	33-48	49-64	65-*
90-99%	01-36	37-54	55-72	73-*

* Varia do número indicado até o valor da perícia.

Monstros de Bolso

Monstros de Bolso é o nome da regra para criar qualquer tipo de criatura que acompanha nossos heróis. Podem ser Pokemons, Digimons, Cartas Clow, Medabots, Raunch Monsters e qualquer outro tipo de criatura que exista ou que venha a existir.

Monstros de Bolso são comprados (originalmente) como pontos de aprimoramentos, mas eventualmente o Mestre pode introduzi-los na Campanha mais tarde, com encontros ou durante aventuras. Os Personagens podem enfrentá-los, brincar com eles, utilizá-los em tarefas domésticas, como animais de estimação e até mesmo colecioná-los!

Em Campanhas específicas, o Mestre pode determinar que os Monstros de Bolso sejam imortais, ou seja, quando chegam a zero PVs eles simplesmente desmaiam e permanecem desmaiados durante algumas rodadas. Em campanhas mais "realistas", os Monstros de Bolso desmaiam quando atingem zero PVs, perdendo 1 PV por rodada que não forem socorridos e morrem quando chegam a -10 PVs.

Monstros de Bolso

Seu Personagem possui algum tipo de criatura que o acompanha em suas jornadas. A quantidade de poderes que ela possui depende dos pontos de aprimoramentos, mas podem evoluir com o decorrer da campanha. A maioria dos Monstros pode evoluir uma ou duas vezes (às vezes até mais), quando atinge certas características (ou níveis de Personagem) determinadas pelo Mestre.

1 ponto: 3 poderes/ evolui para 5 poderes/ 7 poderes.

2 pontos: 5 poderes/ evolui para 7 poderes/ 9 poderes.

3 pontos: 7 poderes/ evolui para 9 poderes/ 11 poderes.

4 pontos: 9 poderes/ evolui para 11 poderes/ 13 poderes.

5 pontos: 11 poderes/ evolui para 13 poderes/ 17 poderes.

6 pontos: 13 poderes / evolui para 17 poderes / 21 poderes.

Poderes Possíveis

Um Monstro de Bolso pode existir com zero pontos de poder, se o Mestre desejar. Não há nenhum problema nisso. Ele apenas não terá nenhum tipo de poder de ataque ou defesa especiais.

Personagens podem comprar Monstros de Bolso com custo de aprimoramento zero, mas devem cuidar dele como se fossem companheiros, pois um dia (quando eles passarem de nível), seus Monstros de Bolso também aumentarão seus poderes.



Aumentando de Poder

Os Monstros de Bolso se afeiçoam ao seu dono e, quando ele aumenta de nível, o Monstro de Bolso também recebe um ponto de poder para gastar. Esse ponto só pode ser recebido se o Monstro passou **TODO** o tempo junto ao dono, ou seja, se ele estava junto dele quando ele começou o nível até quando ele passou para o novo nível. Monstros que forem recolhidos posteriormente receberão menos pontos, porque não podem ganhar pontos de antes de estarem com seu novo dono.

Ex: Ashlin possui um dragonete de estimação, que está com ela desde que tinha dezesseis anos. Ashlin começou a se aventurar há quatro anos e já está no terceiro nível. O dragonete de Ashlin possuía 5 pontos quando começaram as aventuras, mas agora já possui 8 pontos de poder. Se Ashlin encontrar um caranguejo gigante agora e ele passar a ser um de seus Monstros de Bolso, quando Ashlin passar para o quarto nível, ele receberá também +1 ponto de poder, junto com o dragonete (mas não receberá nenhum ponto pelo tempo anterior ao que passou junto com Ashlin).

Caso algum Monstro de Bolso mude de dono, ele não poderá receber nenhum ponto de poder até que seu novo dono seja do mesmo nível que o seu antigo dono (ou que o seu dono mais poderoso até então). Somente quando seu novo dono for mais poderoso que todos os donos anteriores é que o Monstro de Bolso poderá evoluir.

Armazenando

Monstros de Bolso

Em campanhas onde eles existam, o Mestre deve determinar que tipo de invólucro eles são armazenados. Podem ser cubos roxos, bolas vermelhas e brancas, amuletos, pentagramas, cartas, figurinhas, pergaminhos, bolinhas de gude ou o que mais o Mestre desejar. O custo disso e a facilidade de se encontrar/comprar estes invólucros depende exclusivamente de cada tipo de campanha, por isso não daremos tabelas sobre esse assunto.

Aparência

Os Monstros de Bolso podem ter virtualmente qualquer aparência que o Mestre imaginar. Podem ser dragões, ratos, esquilos, robosinhos, geleias, pássaros, grifos, polvos, tatus, águias, peças de encaixar, objetos esféricos voadores, raposas de vários rabos, girafas incandescentes, elefantes com quatro trombas, tartarugas voadoras, fênix, bolhas de sabão, bichos de molas, unicórneos, ratos elétricos...

Além disso, ainda podem variar em cores, texturas, detalhes, pinturas de guerra, armamentos e muitas outras características.

E em terceiro lugar, eles possuem variações dentro de cada espécie, raças, subraças e outras categorias.

Resumindo: Não há uma descrição possível para Monstros de Bolso. Cada Mestre escolhe com o que eles irão se parecer.

Evoluindo

Monstros de Bolso podem evoluir de acordo com critérios particulares de cada mundo. Podem ser pela idade, por experiência, por fases lunares, por rituais de magia, por pedras estranhas, por símbolos que precisam ser desenhados ou simplesmente uma característica inata das criaturas. O Mestre deve determinar exatamente quais são os critérios de evolução e quantas evoluções uma criatura é capaz de fazer. No exemplo do aprimoramento, colocamos apenas três fases por ser mais comuns nos Animes, mas teoricamente um Monstro de Bolso pode evoluir quantas vezes o Mestre desejar.

Cada evolução aumenta o número de poderes, de acordo com a tabela anterior, e geralmente vem acompanhado de alguma mudança física no Monstro.



Características

O Mestre deve somar todas as características que o Monstro de Bolso possui. Todos eles possuem todas as características originalmente em ZERO, mas que podem ser aumentadas pagando-se os pontos de poder correspondentes.

Pontos de Vida

São os Pontos de Vida que o Monstro de Bolso possui. Independente do número de PVs que um Monstro de Bolso possua, ele sempre desmaia quando chega a zero PVs e morre (se a campanha permitir) quando chegar a -10 PVs.

- 0 pontos:** 10 PVs.
- 1 ponto:** 20 PVs.
- 2 pontos:** 30 PVs.
- 3 pontos:** 40 PVs.
- 4 pontos:** 50 PVs.
- 5 pontos:** 60 PVs.
- 6 pontos:** 70 PVs.
- 7 pontos:** 80 PVs.
- 8 pontos:** 90 PVs.
- 9 pontos:** 100 PVs.
- e assim por diante...

Força

A capacidade de puxar ou empurrar objetos, causar dano com golpes e outras façanhas físicas. A maioria dos monstros de bolso não é muito forte fisicamente, mas existem algumas criaturas enormes, do tamanho de casas, capazes de estraçalhas os mais fortes aventureiros com suas próprias mãos.

0 pontos: FR 3.

1 ponto: FR 6.

2 pontos: FR 12 (média humana).

3 pontos: FR 15.

4 pontos: FR 18.

5 pontos: FR 21.

6 pontos: FR 24.

7 pontos: FR 27.

8 pontos: FR 30.

e assim por diante...



INT e WILL

Os Monstros de Bolso não são muito inteligentes. Normalmente são semi-rationais e muito parecidos com animais de estimação.

0 pontos: INT 1-repete o próprio nome.

1 ponto: INT 3.

2 pontos: INT 6.

3 pontos: INT 9.

4 pontos: INT 12 (média humana).

5 pontos: INT 15.

e assim por diante...

OBS: a WILL de um Monstro de Bolso é sempre 3, a menos que o Mestre determine uma WILL diferente.

Tamanho

O tamanho físico de um Monstro de Bolso pode variar imensamente. Existem robózinhas persocons de 16cm de altura até dragões que soltam fogo pela cauda e outros tipos de monstros gigantescos.

0 pontos: até 12kg (CON 3).

1 ponto: até 25kg (CON 6).

2 pontos: até 50kg (CON 12).

3 pontos: até 100kg (CON 15).

4 pontos: até 200kg (CON 18).

5 pontos: até 400kg (CON 21).

e assim por diante...

AGI e DEX

Os Monstros de Bolso podem ser lerdos como uma tartaruga manca ou ágeis como panteras ou águias.

0 pontos: AGI 6.

1 ponto: AGI 12.

2 pontos: AGI 15.

3 pontos: AGI 18.

4 pontos: AGI 21.

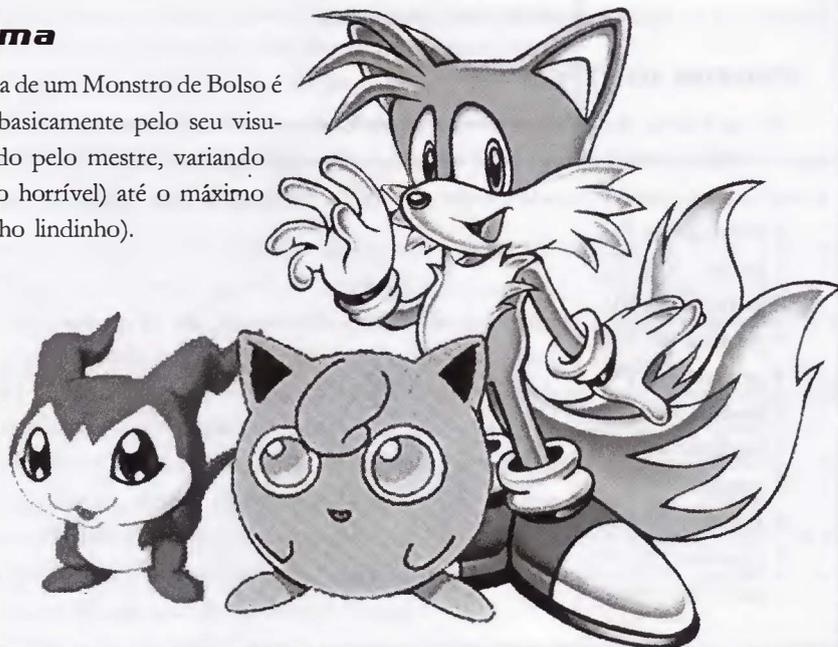
5 pontos: AGI 24.

e assim por diante...

OBS: A DEX de todos os Monstros de Bolso é 6, a menos que o Mestre determine uma DEX diferente.

Carisma

O Carisma de um Monstro de Bolso é determinado basicamente pelo seu visual, determinado pelo mestre, variando de 0 (monstro horrível) até o máximo de 18 (bichinho lindinho).



Percepção

Os Monstros de Bolso podem ter seus sentidos muito mais aguçados do que os dos seres humanos. Podem enxergar melhor, farejar melhor ou escutar melhor...

0 pontos: PER 6.

1 ponto: PER 12.

2 pontos: PER 15.

3 pontos: PER 18.

4 pontos: PER 21.

5 pontos: PER 24.

e assim por diante...

Garras

Os Monstros de Bolso podem possuir garras para atacar seus oponentes. Elas podem ter qualquer forma possível, como lâminas, garras de tigre, de águia, de dragão, patas de urso ou algo alienígena. O Mestre define qual é o tipo de garras do Monstro.

- 0 pontos: dano 1.
- 1 ponto: dano 1d6.
- 2 pontos: dano 1d10.
- 3 pontos: dano 2d6.
- 4 pontos: dano 3d6.
- 5 pontos: dano 2d10.

Mordida

Os Monstros podem possuir qualquer tipo de mandíbulas e dentes afiados, como as de leão, dragão, tubarão, crocodilo, semelhante às mandíbulas dos peixes abissais, presas de vampiro, etc. O Mestre define qual é o tipo de mordida do Monstro.

- 0 pontos: dano 1.
- 1 ponto: dano 1d6.
- 2 pontos: dano 1d10.
- 3 pontos: dano 2d6.
- 4 pontos: dano 3d6.
- 5 pontos: dano 2d10.

Ataque com a Cauda

Os Monstros podem possuir qualquer tipo de cauda para atacar. Pode ser uma cauda de escorpião, rabo de macaco, de crocodilo, de dragão, com espinhos, com lança, serrilhada... O Mestre define qual é o tipo de cauda do Monstro.

- 0 pontos: não tem cauda capaz de atacar
- 1 ponto: dano 1d6.
- 2 pontos: dano 1d10.
- 3 pontos: dano 2d6.
- 4 pontos: dano 3d6.
- 5 pontos: dano 2d10.

Chifres

Os Monstros podem possuir qualquer tipo de chifres para atacar. Pode ser um, dois, quatro, seis, cinqüenta... de qualquer formato: pequenos, grandes, retos, curvados, ganchos, etc. O Mestre define qual é o tipo de chifres do Monstro.

- 0 pontos: não tem chifre perigoso.
- 1 ponto: dano 1d6.
- 2 pontos: dano 1d10.
- 3 pontos: dano 2d6.
- 4 pontos: dano 3d6.
- 5 pontos: dano 2d10.

Carapaça

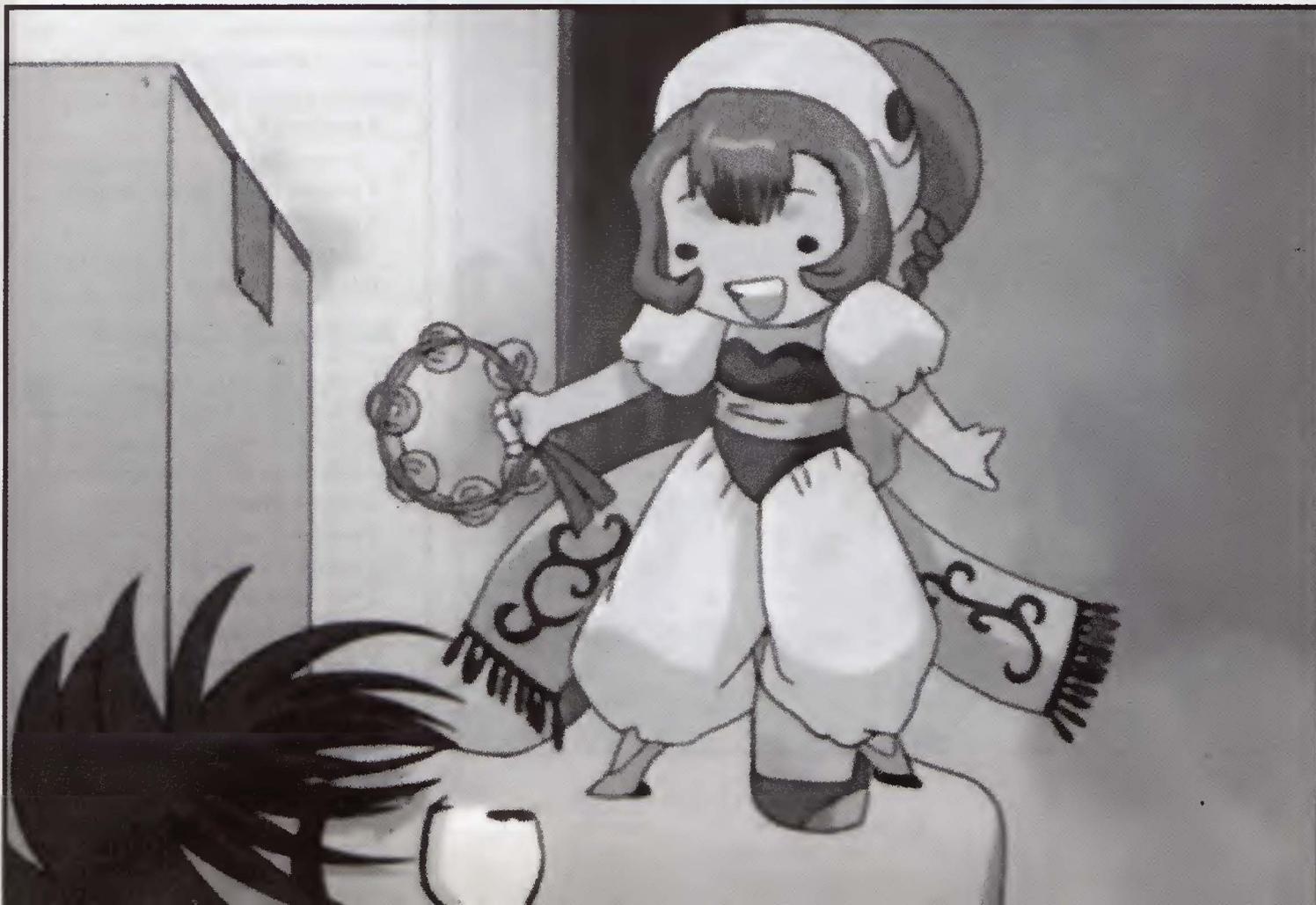
Às vezes não quer dizer necessariamente uma carapaça dura: o Monstro pode ter uma pele gelatinosa ou gordurosa que simplesmente fundiona da mesma maneira que uma armadura, rebatendo os golpes e desviando-os.

- 0 pontos: IP 0.
- 1 ponto: IP 1.
- 2 pontos: IP 2.
- 3 pontos: IP 3.
- 4 pontos: IP 4.
- 5 pontos: IP 5.

Carga

O dano causado pelo Monstro é feito através de "carga" do animal contra o oponente. Ele precisa correr pelo menos 5m para usar este golpe. No caso do animal possuir chifres, o dano deve ser SOMADO.

- 0 pontos: não faz carga.
- 1 ponto: dano 1d6.
- 2 pontos: dano 1d10.
- 3 pontos: dano 2d6.
- 4 pontos: dano 3d6.
- 5 pontos: dano 2d10.



Ataques com Fogo

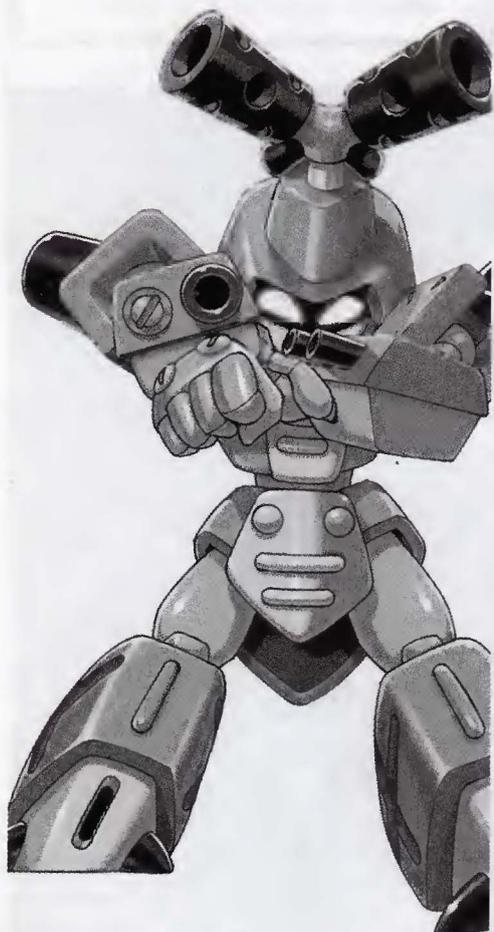
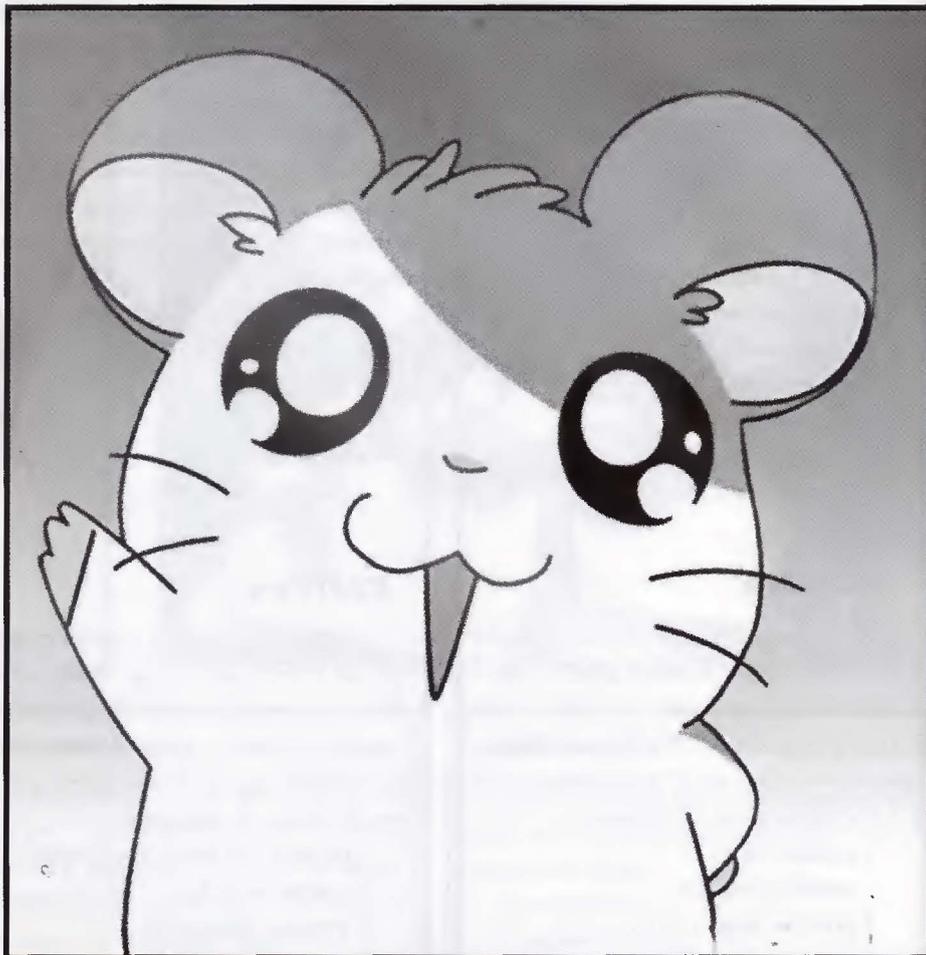
O Monstro de Bolso pode realizar ataques baseados em fogo, como bafo de dragão, garras incandescentes, jatos de plasma e outros ataques. O Monstro pode realizar um ataque com fogo a cada 3 rodadas.

- 0 pontos:** incapaz de atacar.
 - 1 ponto:** dano 1d6.
 - 2 pontos:** dano 2d6.
 - 3 pontos:** dano 3d6.
 - 4 pontos:** dano 4d6.
- E assim por diante...

Ataques com Água

O Monstro de Bolso pode realizar ataques baseados em água, como jatos d'água, vapor, gelo, névoa e outros tipos de ataque. O Monstro pode realizar um ataque com água a cada 3 rodadas.

- 0 pontos:** incapaz de atacar.
 - 1 ponto:** dano 1d6.
 - 2 pontos:** dano 2d6.
 - 3 pontos:** dano 3d6.
 - 4 pontos:** dano 4d6.
- E assim por diante...



Ataques Elétricos

O Monstro de Bolso pode realizar ataques baseados em eletricidade, como raios elétricos, trovões e relâmpagos. O Monstro pode realizar um ataque com eletricidade a cada 3 rodadas.

- 0 pontos:** incapaz de atacar.
 - 1 ponto:** dano 1d6.
 - 2 pontos:** dano 2d6.
 - 3 pontos:** dano 3d6.
 - 4 pontos:** dano 4d6.
 - 5 pontos:** dano 5d6.
- E assim por diante...

Ataques Psíquicos

O Monstro de Bolso pode realizar ataques baseados em psioniscismo, como ataques mentais, dores de cabeça, raios psíquicos, ondas de choque mentais e outros. O Monstro pode realizar um ataque psíquico a cada 3 rodadas.

- 0 pontos:** incapaz de atacar.
 - 1 ponto:** dano 1d6.
 - 2 pontos:** dano 2d6.
 - 3 pontos:** dano 3d6.
 - 4 pontos:** dano 4d6.
- E assim por diante...

Ataques Paralisantes

O Monstro de Bolso pode realizar ataques baseados em paralisia como teias de aranha, gases de nervos, venenos musculares, gosmas e outros. O Monstro pode realizar um ataque paralisante a cada 3 rodadas.

- 0 pontos:** FR 3.
 - 1 ponto:** FR 6.
 - 2 pontos:** FR 12 (média humana).
 - 3 pontos:** FR 15.
 - 4 pontos:** FR 18.
- E assim por diante...

Multiplos Ataques

Existem Monstros que podem atacar mais de uma vez por rodada com suas garras ou mordidas. Pode ser por causa de uma velocidade superior, de múltiplos braços, de tentáculos e outras explicações.

- 0 pontos:** 1 ataque a cada 2 rodadas.
- 1 ponto:** 1 ataque por rodada.
- 2 pontos:** 3 ataques a cada 2 rodadas.
- 3 pontos:** 2 ataques por rodada.
- 4 pontos:** 5 ataques a cada 2 rodadas.
- 5 pontos:** 3 ataques por rodada.

Capacidade de Voar

O Monstro ou robô é capaz de voar. Pode ter qualquer tipo de dispositivo para ajudá-lo com isso: podem ser asas de pássaro, de dragão, de morcego, jatos, asas mecânicas, aparelhos antigravidade, foguetes ou qualquer outro método.

- 0 pontos: não voa.
- 1 ponto: levita (velocidade 1m/s).
- 2 ponto: levita (velocidade de até 5m/s).
- 3 pontos: voa (velocidade de até 10m/s).
- 4 pontos: voa (velocidade de até 20m/s).
- 5 pontos: voa (velocidade de até 40m/s).

Capacidade de Nadar

O Monstro ou robô é capaz de nadar. Pode ter qualquer tipo de dispositivo para ajudá-lo com isso: patas adaptadas, jatos de água, motores, foguetes, hélices, nadadeiras e outros.

- 0 pontos: não nada.
- 1 ponto: velocidade 1m/s.
- 2 ponto: velocidade de até 5m/s.
- 3 pontos: velocidade de até 10m/s.
- 4 pontos: velocidade de até 20m/s.
- 5 pontos: velocidade de até 40m/s.

Capacidade de Cavar

O Monstro ou robô é capaz de cavar sob a terra em grandes velocidades. Pode ter qualquer tipo de dispositivo para ajudá-lo com isso: patas adaptadas, garras, escavadeiras, foguetes, raios , etc.

- 0 pontos: não cava.
- 1 ponto: velocidade 1m/s.
- 2 ponto: velocidade de até 5m/s.
- 3 pontos: velocidade de até 10m/s.
- 4 pontos: velocidade de até 20m/s.
- 5 pontos: velocidade de até 40m/s.

Proteção Específica

O Monstro ou robô possui proteção contra um tipo de ataque específico e que funciona apenas contra este tipo de ataque. As proteções possíveis são: cinético (pancadas e golpes), balístico (tiros), fogo, água, elétrico, psíquico e paralisante.

- 0 pontos: IP 0.
- 1 ponto: IP 3.
- 2 pontos: IP 6.
- 3 pontos: IP 9.
- 4 pontos: IP 12.
- 5 pontos: IP 15.
- e assim por diante...

Outros Poderes

Além dos poderes apresentados aqui, existem milhões de combinações possíveis de poderes entre os Monstros e Robôs de estimação dos Personagens.

Basta assistir aos Animes e ler os mangás para se inspirar em novas e únicas capacidades das milhares de criaturas disponíveis em todos os desenhos.

Os valores destes poderes seguem as regras descritas neste Capítulo.



Magia

Nos RPGs, a magia é um elemento essencial em muitas campanhas. Nos animes, a coisa não poderia ser diferente. Muitos animes e mangás são baseados no sobrenatural, em magias e rituais fantásticos que podem ser realizados pelos NPCs ou até mesmo pelos Personagens. O maior problema é que CADA um dos animes possui a sua própria maneira de se realizar magias. Em alguns desenhos, a magia é algo raro, realizado na forma de rituais complexos e para poucas pessoas, enquanto em outros a magia é algo abundante e quase todos os Personagens são capazes de realizá-las.

O Sistema Daemon possui um dos mais completos e originais sistemas de magia dos RPGs. Com ele, você será capaz de simular boa parte das mecânicas das magias dos animes. O sistema de magia é dividido em doze Caminhos de Magia, que abrangem cada um deles uma área específica da feitiçaria:

Fogo

Lida com o mais destruidor dos elementos. O Caminho do Fogo é o mais tentador e, ao mesmo tempo, o mais perigoso de todos. Com suas magias, o Feiticeiro pode controlar, criar e moldar as chamas ao seu bel prazer, assim como resistir às chamas e ao calor.

O Mago pode sentir o calor dos objetos, descobrir onde fogueiras foram acesas, restituir papéis queimados ou incendiá-los apenas com o toque. Pode criar bolas de fogo, chamas de suas mãos e até mesmo barreiras intransponíveis ou espadas flamejantes.

Água

Além de controlar a água, este caminho lida com gelo, vapores e outros tipos de líquidos também. Permite ao Feiticeiro respirar debaixo d'água, criar tempestades e transformar água em vinho. Magos mais poderosos conseguem andar sobre a água ou até mesmo separar um rio em dois ou congelar o sangue de uma pessoa.

Ar

Um dos mais destrutivos elementos da natureza, capaz de criar furacões e tempestades. O Caminho do Ar também permite ao Feiticeiro criar barreiras invisíveis de ar, campos de força, transmitir mensagens, alterar sons e cheiros. Magos mais poderosos são capazes de voar, criar tempestades, vendavais e furacões ou imitar perfeitamente qualquer som.

Terra

O Caminho das rochas mexe com todos os tipos de minerais, pedras e metais do planeta, moldando-os, criando-os ou destruindo-os conforme sua vontade. Um dos mais poderosos Caminhos, capazes de conjurar espadas, adagas e até mesmo lanças de metal do nada!

Feiticeiros mais antigos conseguem derreter paredes, blindar veículos apenas com um toque, criar gárgulas para proteger seus castelos (ora... os magos realmente poderosos podem até mesmo criar seus próprios castelos!) ou identificar perfeitamente qualquer pedra que encontrar.

Luz

O Caminho das luzes e também de todas as ilusões. O Mago que controla este Caminho possui o domínio sobre o que as pessoas vêem (ou não vêem). Podem produzir imagens de qualquer coisa ou criar efeitos semelhantes a raios lasers de seus dedos. Pode ficar invisível ou fazer qualquer pessoa desaparecer.

Trevas

O Caminho das sombras, escuridão, morte e destruição. Possui contato com a noite, com as forças das trevas e com os mortos-vivos. As Trevas lidam com forças muito poderosas.

Magos poderosos são capazes de conjurar tentáculos de trevas para aprisionar seus inimigos ou até mesmo viajar para uma dimensão sombria e escapar de seus perseguidores.



Plantas

O Caminho dos druidas e dos deuses da natureza, capazes de comandar as plantas e as árvores de uma floresta. Magos poderosos conseguem conversar com as árvores e manipular objetos de madeira conforme sua vontade. Druidas mais antigos são capazes de sentir a presença de qualquer pessoa em seus domínios.

Animais

O Caminho de todas as criaturas da Terra (e de outros planetas também). Permite ao Feiticeiro conversar, criar e controlar com qualquer tipo de animal.

Humanos

O Caminho dos humanos é um dos mais incríveis Caminhos de Magia. Capaz de manipular não somente as emoções e desejos de uma pessoa, mas literalmente controlar todos os seus movimentos. Permite entender melhor as pessoas, modificar seus corpos e suas mentes.

Espíritos

O Caminho dos fantasmas permite conjurar, controlar e entender todas as criaturas do além, inclusive de outros planos de existência como fadas e até mesmo objetos (por que na magia, todas as coisas da Terra possuem almas).

Demônios

O Caminho mais perigosos de se trilhar, o caminho dos onis. Magos que dominam este Caminho são capazes de conjurar todo tipo de demônio para servi-lo, desde os menores Imps e Sernezes até os mais poderosos generais demoníacos.

Metamagia

O Caminho do tempo e espaço. A metamagia lida com a essência da própria magia e seus elementos intrínsecos. Permite ao feiticeiro seguir trilhas místicas, encantar objetos, abrir portais e outros feitos extraordinários.



Limites de Magia

Círculo	Atributo	Alcance de Efeito	Dano Direto	Aumento de Dano	Proteção	Peso	Velocidade (m/s)	Raio de Efeito	Pessoas Afetadas
1	1D	10m	1d6	+1	IP 1	25kg	-	-	-
2	2D	25m	2d6	+2	IP 2	50kg	5	-	-
3	3D	50m	3d6	+1d6	IP 3	100kg	10	1m	Mago
4	4D	100m	4d6	+2d6	IP 4	200kg	20	2m	1
5	5D	200m	5d6	+3d6	IP 5	400kg	40	4m	2
6	6D	400m	6d6	+3d6	IP 6	800kg	80	8m	4



Misturando Caminhos

Os doze caminhos de Magia ainda podem ser combinados em 63 Caminhos Secundários (apenas os Caminhos opostos Fogo-Água, Ar-Terra e Luz-Trevas não podem ser combinados).

Os Caminhos combinados dos Elementos são chamados Caminhos Secundários e são os seguintes: Magma (Terra+Fogo), Fogo Negro (Fogo+Trevas), Cores (Fogo+Luz), Fumaça (Fogo+Ar), Relâmpagos (Ar+Luz), Gelo (Ar+Água), Vitalidade (Água+Luz), Cristais (Terra+Luz), Lama (Terra+Água), Corrosão (Terra+Trevas), Vácuo (Ar+Trevas) e Venenos (Água+Trevas).

Quando um Personagem é Mago e possui pontos de Focus em mais de um Caminho, ele automaticamente é capaz de combinar estes Caminhos em um novo Caminho secundário (ou até uma mistura de três ou quatro Caminhos - a imaginação é o limite!).

Como Fazer Magias

Para ser um Mago, você deve comprar o aprimoramento “Poderes Mágicos” e então terá determinado número de **Pontos de Focus** e de **Pontos de Magia**. Estes dois valores determinam respectivamente o poder de um Mago e o combustível místico que permite a ele realizar as magias.

Na Criação de Personagem, você deve escolher quais Caminhos seu Personagem será capaz de realizar como feitiços. Além deles, existem os rituais, que qualquer mago pode aprender a fazer.

Pontos de Focus

Pontos de Focus definem quais Caminhos seu Mago pode utilizar e qual o poder dele em cada um dos Caminhos. Quando comprar o aprimoramento Poderes mágicos, o Personagem recebe um número de pontos de Focus para gastar nos Caminhos que quiser.

Por exemplo: Hadeshi possui 7 pontos de Focus para dividir entre os Caminhos que quiser. Ele escolhe Fogo 4, Trevas 2 e Humanos 1. Isso significa que ele pode realizar QUALQUER efeito mágico que envolva estes dois Caminhos dentro dos limites de Magia estabelecidos (veja a tabela na página anterior). Além disso, ele pode utilizar vários Caminhos secundários, respeitando o limite menor de Focus (Fogo+Trevas) 2, (Fogo+Humanos) 1 e (Trevas+Humanos) 1.

Pontos de Magia

Os pontos de Magia determinam quantas magias seu Personagem pode realizar. Cada ponto de Magia permite ao Personagem realizar um feitiço. pontos de Magia são recuperados à razão de um ponto a cada meia hora (ou todos os pontos de uma vez só, se o Personagem conseguir dormir por no mínimo quatro horas).

OBS: essa contagem de custos é diferente do RPG Arkanun, deixando os magos mais poderosos nos Animes.

Diferenças de Magia nos Animes

Os jogadores do Sistema Daemon já perceberam neste ponto que este RPG possui muitas diferenças em relação às Formas e Caminhos apresentados nos outros livros, mas é que por absoluta falta de espaço tivemos de eliminar a parte de regras de Magia para dar espaço a capítulos como mechas, cibernéticos, monstros de bolso e outros...

A maneira de cada campanha de ANIME encarar a magia é diferente. Não se pode comparar os rituais de "Those who hunt elves" com a Magia de "El Hazard" ou "Oh My Goddess". São níveis de Magia e poder completamente diferentes. Até mesmo os feitiços de Babidi no "Dragon Ball Z" ou as magias realizadas em "Sakura Card Captors" funcionam de maneira diferente...

O Mestre pode (e DEVE) adaptar os níveis de poder das Magias de acordo com o tipo de campanha que desejar. Se quiser campanhas mais realistas, deve vetar este aprimoramento ou deixá-lo disponível apenas para NPCs. Se quiser uma história mais fantasiosa, pode deixar que alguns Personagens comprem este aprimoramento. Se desejar fazer uma campanha com muitas magias, pode não apenas autorizar o uso deste aprimoramento como modificar a quantidade de pontos de Magia para permitir que os Magos sejam capazes de realizar qualquer tipo de feitiço.

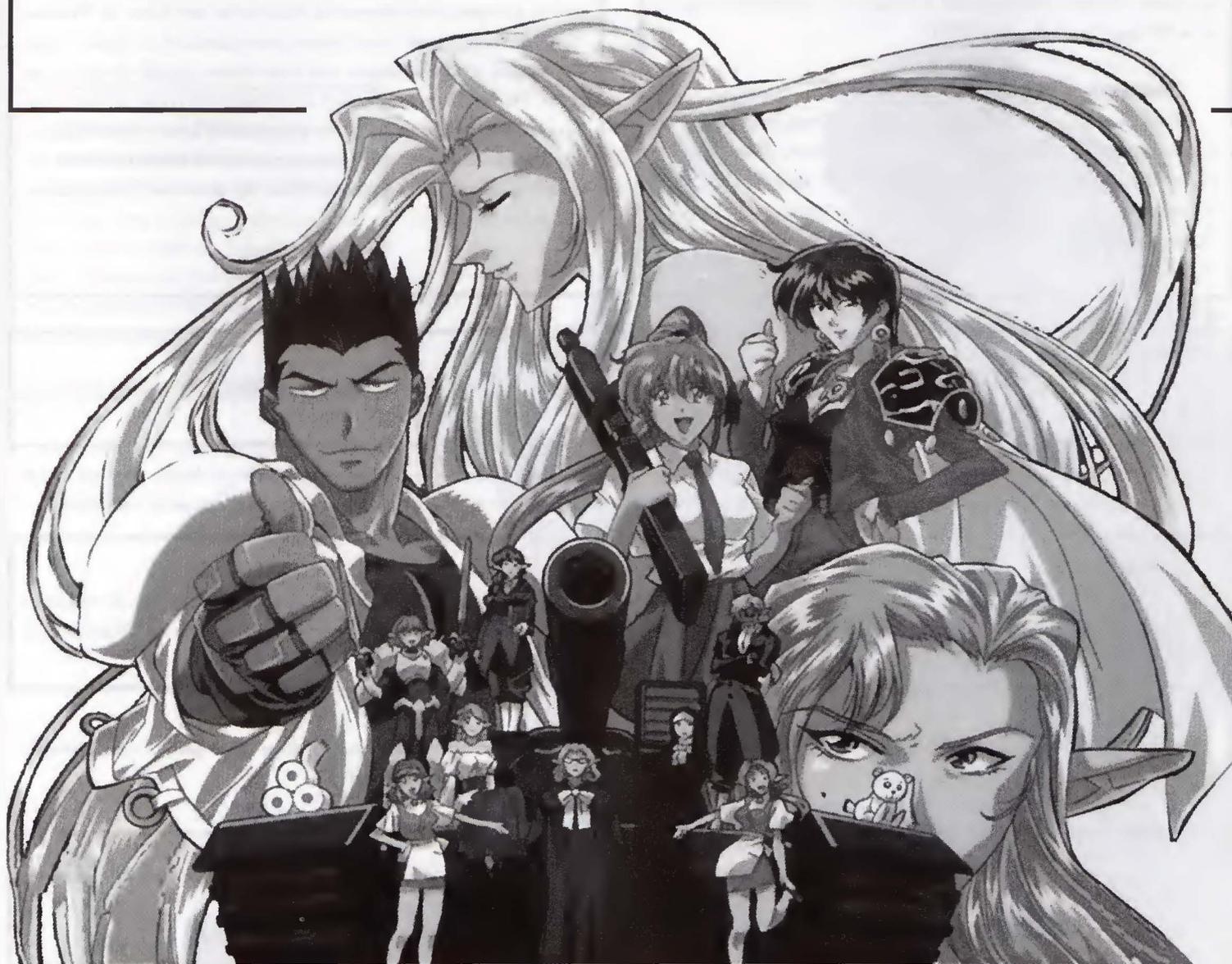
Rituais

Rituais são "receitas" de magia que podem ser seguidas por qualquer pessoa que tenha pontos de Magia para gastar. Eles não precisam obedecer nenhum tipo de Caminho e qualquer mago será capaz de realizá-los, desde que tenha em mãos todos os ingredientes e objetos mágicos necessários para fazer o ritual funcionar. Rituais são armazenados em livros chamados Grimórios.

Alguns objetos mágicos também são capazes de realizarem feitiços (as Cartas Clow, por exemplo). Neste caso, eles não precisam gastar pontos de Magia para realizarem os rituais, mas cada tipo de item mágico possui um determinado poder diferente.

Para maiores informações sobre Magias e também 666 exemplos de Rituais para todos os tipos de campanha, nós recomendamos o excelente livro GRIMÓRIO, também da Daemon Editoa.

Para conhecer melhor os tipos de itens mágicos, recomendamos o livro GUIA DE ITENS MÁGICOS, que contém cerca de 3000 itens de todos os tipos possíveis e imaginários, de adagas até espadas e lanças, de livros de magia até barcos voadores, de amuletos de proteção até escudos mágicos e roupas invisíveis. Tudo o que um Mestre pode querer para suas campanhas de Magos.



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 provação 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. Caso o valor resultante seja maior do que 100%, considere o feito um sucesso automático.

Mário 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.

Mário Alexsunder 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.

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.

Kevin e Andreas estão tirando um braço de ferro. Kevin tem FR 16 e Andreas tem FR 13. No primeiro caso, Kevin será a Fonte Ativa. A diferença de FR é $16-13=3$. Assim, $3 \times 5 = 15\%$. Somando 50%, a chance da Fonte Ativa (Kevin) vencer será $15+50 = 65\%$. Jogue 1d100 e, se for menor ou igual a 65, Kevin vence a disputa. Esse Teste também pode ser feito com Andreas como Fonte Ativa. Assim sendo, temos a diferença de FR de $13-16 = -3$, assim temos $-3 \times 5 = -15\%$ e a chance de Andreas vencer é de 35%.

Antony 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 na página seguinte: 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

É 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.

Louis, Marcio, Gabriel e Ken 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 Gabriel. Total 35. A estátua tem peso equivalente a FR 30. As chances deles levantarem a estátua são boas: 75%.

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, causado por ilusões, alucinações, Magias de controle ou poderes psiônicos/psíquicos.

Agilidade (AGI), quando se trata de explosões, escorregões, quedas, desmoronamentos e outros.

Nancy Ross está enfrentando um poderoso mago. O mago usa de seus poderes arcanos e cria um tentáculo de pedra que agarra Nancy e começa a esmagá-la. Nancy tem direito a um Teste de CON para reduzir o dano que o tentáculo provoca.

Edward Innes está enfrentado um demônio que tem poderes mentais. O demônio cria uma imagem ilusória de seus pais com o objetivo de distrair a atenção de Innes. Edward tem direito a um Teste de WILL para perceber que a imagem é falsa e continuar em sua missão.

Johannes, um mago Vermelho, conjura uma bola de fogo sobre um investigador de polícia que o persegue. 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%.

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 **decrecente** dos valores de iniciativa (valores iguais são tratados como ações simultâneas).

3- Ataques ou ações

Todos os Personagens envolvidos no combate 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- 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.

O que fazer em uma rodada?

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).

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).
- 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).
- 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.
- Ler um mapa, pergaminho ou algumas páginas de um livro.

Iniciativa e Modificadores

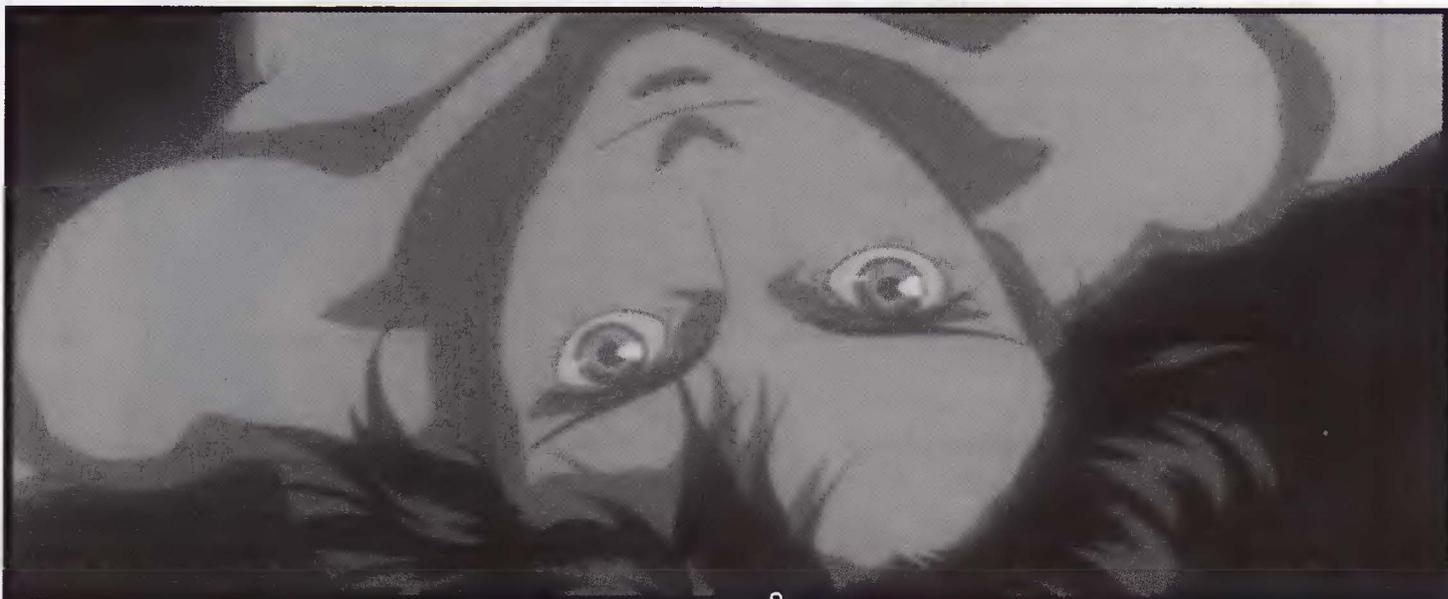
A Iniciativa determina o quão rápida é a ação de um Personagem ou NPC. Trata-se de uma questão crucial, pois uma iniciativa ruim pode determinar o resultado de um combate.

Nem sempre agir por último é ruim. Pode permitir ao Personagem uma melhor observação do que está acontecendo e modificar sua intenção inicial.

Abaixo estão os modificadores de iniciativa. Tratam-se de regras opcionais, mas sua utilização traz maior realismo ao jogo. Os modificadores são somados ou subtraídos não importando a ordem.

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.

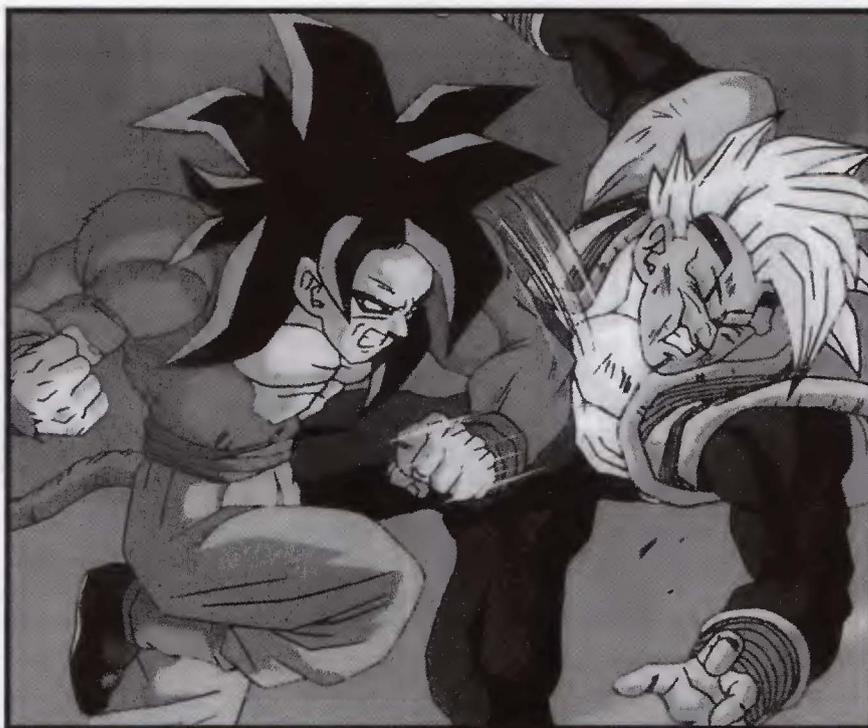
É claro que esse bônus NÃO exclui o modificador negativo que a arma já apresenta.

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.

Alguns efeitos místicos e itens mágicos podem afetar a Iniciativa, positiva ou negativamente. Esses modificadores também devem ser considerados.



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.

Velocidade

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.

Luther está combatendo um Chefe Orc. Sua Agilidade é 13 e a do Chefe Orc é 15 (mas apenas o Mestre sabe disso). A velocidade do machado de Luther 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 Orc (tirou 2 em 1d10). Luther fará seu ataque antes.

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.

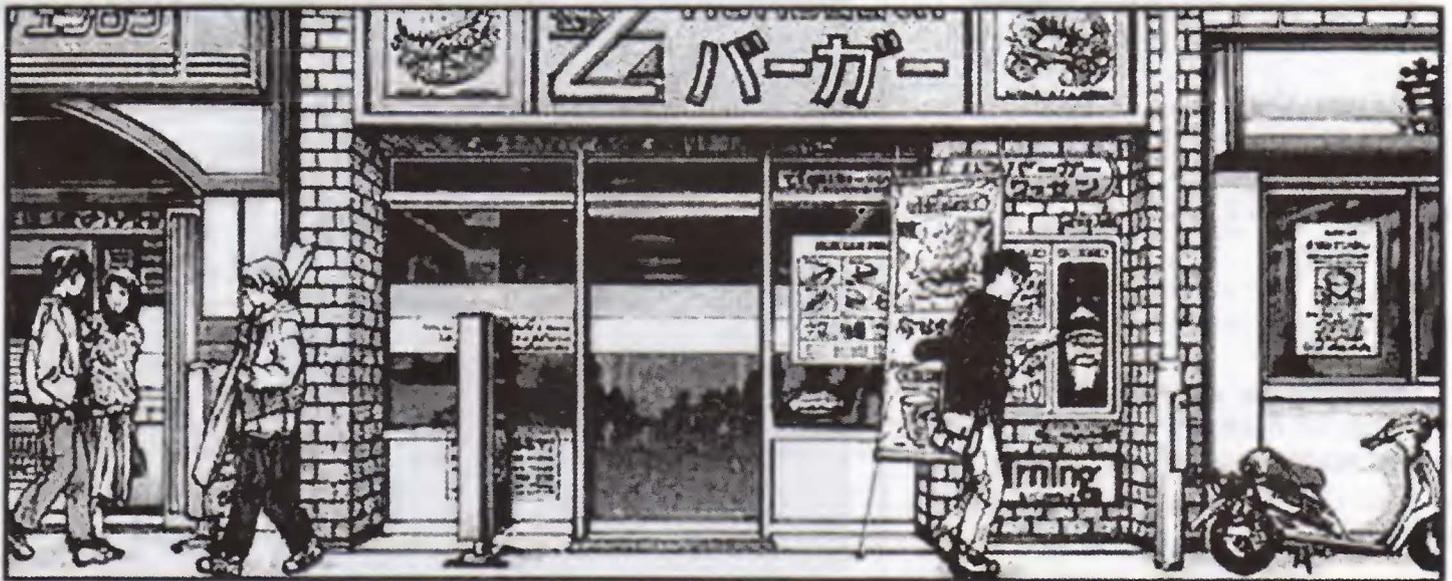
Depois, é preciso saber o valor de defesa da arma utilizada pelo seu oponente. Se o oponente estiver usando um escudo, o valor de defesa será o valor da perícia *Escudo*, se ele estiver apenas se desviando dos golpes, utilize o **atributo** Agilidade (sem multiplicar por 4) ou a perícia *Esquiva* (se tiver) 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 $50\%+40\%-50\%=40\%$. 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 ocorrer em conjunto. Quando isso 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.

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 esse valor pode ser encontrado em sua descrição. 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 com arma em ataque **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 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, 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: nesses casos, pode ser aplicado um dano especial como uma fratura em algum dos membros ou deixar o inimigo atordado durante a rodada seguinte.

Índice de Proteção (IP)

O **índice de proteção** existe para representar algum tipo de proteção contra dano. De uma maneira ou de outra, quando um golpe atinge um Personagem, parte do dano pode ser absorvida por sua proteção. Do valor total 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, da mesma maneira que um colete à prova de balas (IP balístico) não adianta nada contra uma queda (IP impacto).

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 de 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 Especiais

Entendeu tudo até agora? Ótimo...

Mas as 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 ou 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 (1d6 para lutadores de artes marciais), 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.

Granadas

As granadas de mão 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 granada provoca dentro da raio de efeito, em metros. A partir do raio de efeito, para cada X metros reduza em um dado o dano da granada naquela área, onde X é o redutor da granada.

*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 $2d6$.*



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 alvos (tanto os amigos quanto os inimigos). Sorteie cada tiro certo entre os alvos (note que mesmo os amigos **PODEM** ser acertados). Proceda o cálculo do dano.

Hans dispara uma rajada de 10 tiros. Ele possui [Metralhadoras 33]. Como estava mirando e atirando em rajada, 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.

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 tiro é inconfundível. Isto pode ganhar tempo para outras ações. É o que se chama de fogo de cobertura.

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 ela 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.

Ataque Localizado

Outro caso especial acontece quando um Personagem deseja atingir uma parte específica do oponente. Pode ser um braço, o tórax, o pescoço ou algum objeto que esteja com o inimigo, com o objetivo de destruir (se possível) ou apenas de retirar de sua posse.

O **Ataque Localizado** é um golpe específico e portanto, mais difícil de acertar. Por outro lado, caso o golpe seja bem sucedido, deve ter conseqüência fortes.

Antes de mais nada, um ataque localizado deve ser declarado como tal na primeira fase da rodada de combate e especificado.

Consulte as páginas 88-89 para maiores detalhes sobre ataques localizados.

NUNCA permita que um golpe único mate o inimigo. O DANO maior pode matar, mas nunca o fato de ter sido "um ataque localizado no coração". A vantagem do ataque localizado é que certos inimigos podem ter apenas um ponto vulnerável (como o calcanhar de Aquiles ou o olho de um dragão) e, nesse caso, apenas um ataque localizado pode surtir o efeito necessário em combate.

Glynton está tentando derrotar um bandido que o está atacando. O bandido usa uma lanterna na mão esquerda para iluminar o galpão escuro enquanto Glynton enxerga apenas sombras e vultos. Glynton mira a lâmpada da lanterna. Sua perícia é Pistola 40%, precisando portanto de 20 em 1d100. É um tiro difícil.

O Jogador rola os dados e tira 18! Agora, com Glynton e seu inimigo no escuro, a luta é mais justa.

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 do lutador. 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+bônus de Força.

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 (Briga 50/30) com toda fúria, em Carga. Marcy tem Briga 30/30, precisando de 60 (50+30+10-30) em 1d100 para acertar. Se isso ocorrer, fará 1d3+2 pontos de dano no motoqueiro, com mínimo de 3.

O motoqueiro atacado por Marcy não quer brigar com ela também. Ele recua 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 prepara 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 na primeira rodada de luta.

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 puder 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.

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 rodada 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 *snippers* 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%.

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.

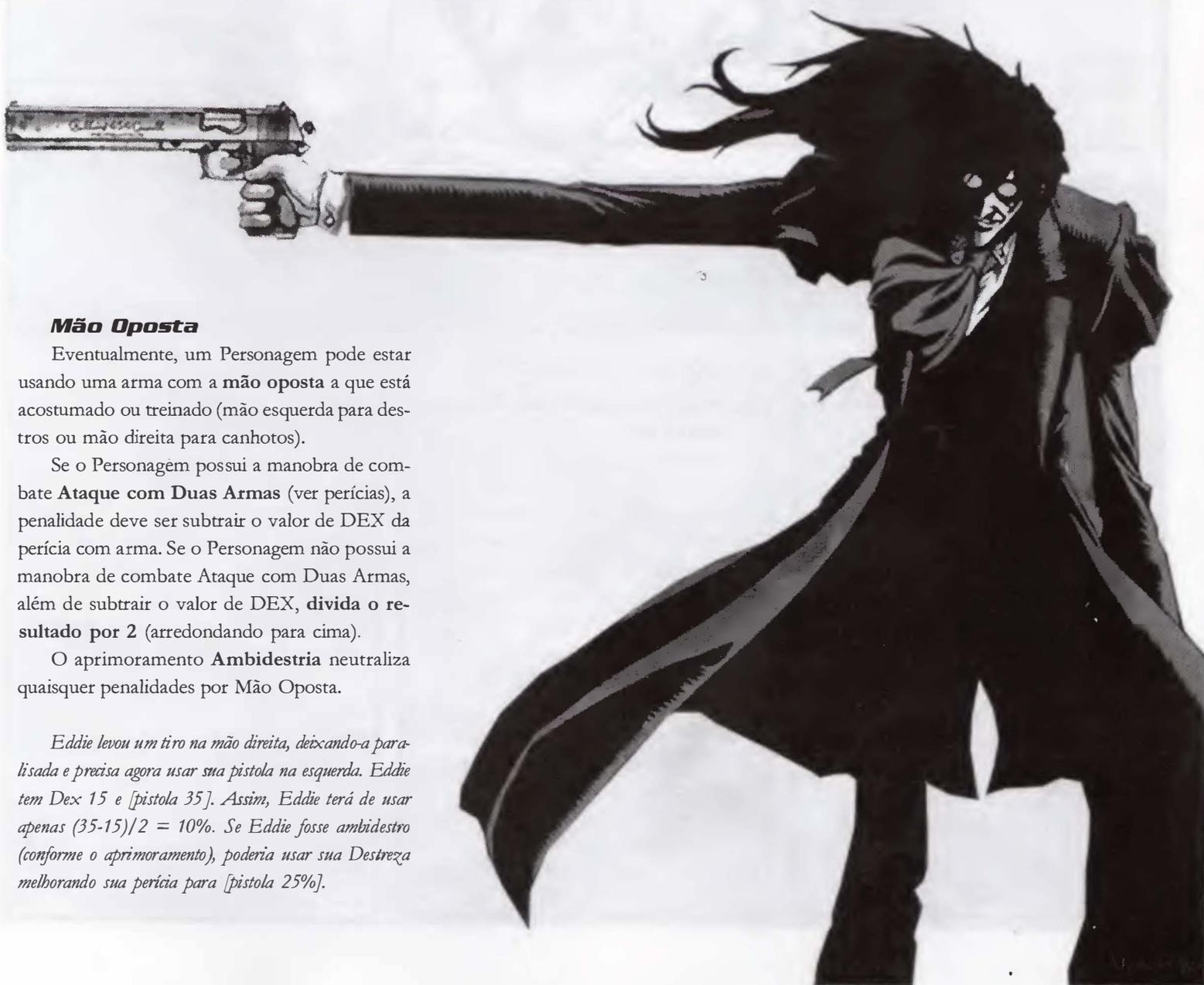
Robert e Ozaki lutavam quando a luz subitamente é apagada. Robert, que tem a manobra Luta às Cegas, continua a usar [Briga 40/40], mas Ozaki enfrentará dificuldades: sua [Briga 35/50] fica agora reduzida a apenas [Briga 18/25]. Ozaki está em sérias dificuldades.

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 Dex 15 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 Boxe e Artes Marciais também se encaixam nesta categoria.

Nenhum dos Personagens pretende matar o outro: vencer é suficiente. Note que esse caso é mais freqüente 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 Especiais

Paralisia

Um Personagem pode estar paralisado devido a um efeito mágico, um veneno, rede, campos magnéticos, poderes mentais 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 proteger, exceto pelo uso de armaduras e poderes que independam de sua vontade ou movimentação.

Sufocar

Um Personagem é capaz de ficar CON/2 rodadas sem respirar. Isso se aplica se ele estiver sob efeito de gases ou embaixo d'água. 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.

Andrew esconde-se em um lago para fugir da polícia. Andrew tem CON 14, podendo ficar apenas 7 rodadas submerso. Ao levantar, Andrew descobre que o ar está impregnado com gás lacrimogênio, mas nada pode fazer...

Quedas

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 **salto** 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 heróis podem ter 4 ou mais dados de comparação.

Takeda saltou de um prédio para fugir de um incêndio. Ele cai 8 metros, mas tem direito a um teste de AGI para reduzir o dano em 4d6 e outro Teste de CON para reduzir o dano restante 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, Joe sofreu 10 pontos de dano nas pernas. Joe 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 certeira 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 adquirido 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

Dos outros quatro Personagens da Campanha, dois foram destruídos, um ficou louco e o último acabou aprisionado no Inferno para sempre.

Em um RPG de aventura, sobreviver a uma campanha muitas vezes já é um prêmio em si, mas para recompensar os Personagens que resistiram bravamente aos traficantes de armas, mafiosos, monstros espaciais, anjos, 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).

As notas de 0 a 10

O sistema de passagem de nível funciona da seguinte maneira: ao final de cada aventura (e não de cada sessão de jogo) o Mestre deve se fazer este pequeno questionário a respeito de cada Jogador/Personagem:

- 1- O Jogador fez um bom *Roleplay*?
- 2- O Personagem ou o Jogador aprendeu alguma coisa?
- 3- Os objetivos da aventura foram atingidos?
- 4- O Jogador colaborou para a união do grupo?
- 5- O Personagem foi heróico?

Com base nessas perguntas, o Mestre deve dar uma nota de 0 a 2 em cada pergunta para cada Personagem, que será somada aos seus Pontos de Experiência.

Uma nota 2 significa uma atuação excepcional no quesito analisado, enquanto uma nota 0 representa uma participação muito fraca. O máximo que um Personagem pode ganhar em uma aventura é 10 pontos e o mínimo é 0.

Importante: evite notas totais muito altas ou muito baixas. Na prática, fique com valores entre 3 e 7, saindo dessa faixa apenas em casos especiais.

Quando cada Personagem atingir determinado número de pontos de Experiência (dado pela tabela ao lado), ele passará para o próximo nível, recebendo todos os benefícios (atributos, aprimoramentos, perícias...) apresentados na mesma tabela.

Nível

Criaturas sobrenaturais como demônios, anjos e vampiros recebem seus poderes exclusivamente da **Idade Avançada**.

Nível é um conceito humano, criado para Personagens mortais que não dispõem da eternidade para desenvolver seus poderes. Como os Personagens no SISTEMA DAEMON

O nível máximo que um Personagem humano pode chegar é o 15º nível. Níveis acima do 15º são possíveis apenas através de grandes épicos e feitos heróicos.

O avanço de nível ocorre da seguinte maneira: o Personagem ganha 1 PV por nível, 25 pontos de perícia e 1 ponto de aprimoramento a cada três níveis.

OBSERVAÇÃO: Considere que cada 10 anos de idade DEPOIS da sua criação garantem ao Personagem +1 nível.



O que eu ganho com isto?

A seguir, explicamos o que cada Personagem recebe quando passa de nível ou quando envelhece e os ganhos independem do tipo de desenvolvimento que o Mestre esteja utilizando.

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**.

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.

Uma regra opcional permite aos jogadores aumentar as perícias que tenham usado durante a aventura. Funciona assim: o jogador faz um teste com a perícia e se FALHAR, ele recebe +1d6% naquela perícia (isso torna cada vez mais difícil aumentar uma perícia).

Pontos de Magia e 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 **com antecedência** 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.

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.

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	+10	+4	+4
80	6	+6	106	+2	+12	+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!!!).

Possibilidades infinitas...

Agora que você já domina os básicos da criação de Personagem no ANIME RPG, você pode desenvolver qualquer tipo de Campanha para jogar com seus amigos, desde partidas engraçadas e divertidas como LOVE HINA até os temas sombrios de HELLSING, passando por caçadores de recompensa como COWBOY BEBOP, fugitivos e bandoleiros em TRIGUN, mechas e agentes do Nerv em EVANGELION e muitos outros... A Daemon Editora estará colocando em bancas suplementos específicos de cada tipo de Campanha nas bancas, com fichas de Personagens de todos os Animes disponíveis, para que a sua coleção de RPGs fique completa.

Nosso Site

Além destas publicações em banca, a Daemon também ajuda os RPGistas iniciantes em nosso site (www.daemon.com.br), com fichas de Personagem, papéis de parede, matérias, programas, suplementos virtuais, cronograma de eventos e lançamentos por todo o Brasil, links para fansubs, downloads, contos e muitas outras coisas. O acesso ao site é gratuito para todos os RPGistas! Entre e confira.

Eventos e Convenções

A Daemon organiza, participa ou patrocina dezenas de convenções de RPG e de Anime por todo o País. Se você está organizando algum encontro de Anime em sua cidade, entre em contato com a gente com antecedência para que possamos ajudar na divulgação.

Se você quer participar dessas convenções, consulte nosso site para saber quais são os eventos de RPG e Anime que estarão acontecendo na sua região.

E sempre que estiver em uma convenção de RPG, procure mestrar ou jogar em uma mesa de ANIME RPG, para encontrar novos amigos, para aprender ou ensinar alguma técnica nova e para ajudar a divulgar o nosso hobby.





Netbooks

Netbooks são suplementos *Doujins* (feitos por fãs) gratuitos.

Você pode passar no site da Daemon e consultar nossa imensa biblioteca de Personagens e ambientes de Anime, construída por Mestres e Jogadores como você! Além disso, você pode contribuir para ampliá-la e colocar o SEU cenário à disposição de outros Mestres e Jogadores. E os melhores cenários originais podem até ser publicados em suplementos.

Como eu faço para mandar o meu netbook?

Simple. Escolha seu Anime favorito ou algum netbook que ainda não esteja sendo feito e divirta-se. Não precisa entender nada de PDF ou html. Deixe que essa parte nós fazemos por você. Caso você tenha alguma dúvida sobre Netbooks, basta entrar em contato com o Gizmo (gizmo@daemon.com.br).

Fórum

Um fórum é um espaço na internet para discutir, conversar e fazer amigos que tenham a mesma paixão que vocês. Em nosso site, existe um fórum com uma área exclusiva e dedicada para ANIMES. Cadastre-se (gratuitamente) e participe!

Suplementos em Banca

Não perca nossos próximos livros de RPG em banca. Todo mês você vai encontrar um novo suplemento de RPG da Daemon nas bancas; eles trarão novas regras, novos Personagens e novas ambientações, sempre para ampliar ainda mais este fantástico universo dos RPGs! E não percam nossas promoções.

See you Space Cowboy



Créditos

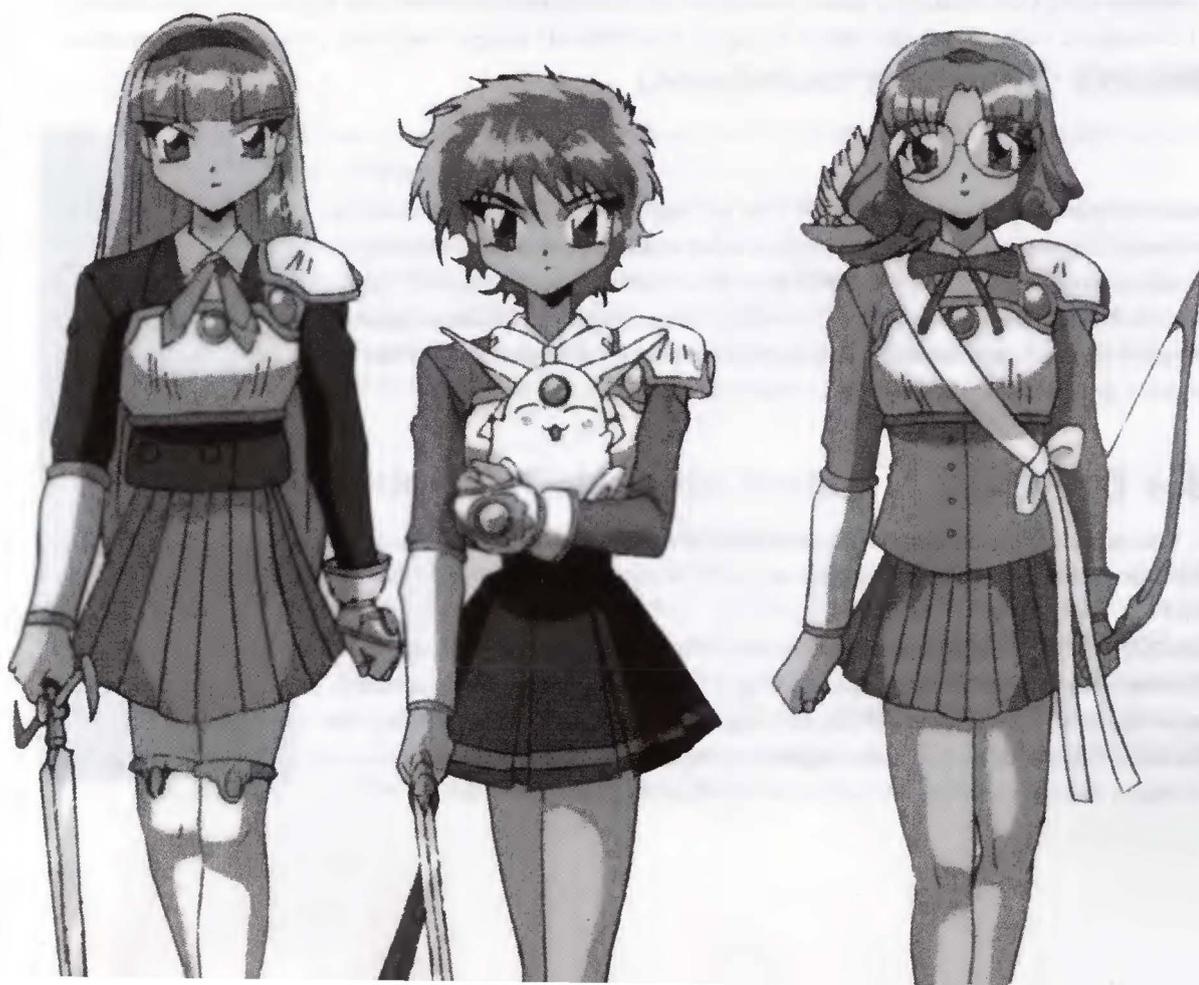
Ao longo deste Livro, foram apresentadas imagens de 200 Personagens de 86 animes emangás diferentes.

Você consegue adivinhar todos?

Menos de 50	- Seja bem vindo ao universo da Animação Japonesa!
51-80	- ainda há muito a aprender, pequeno-gafanhoto...
81-100	- Iniciante
101-140	- Otaku
141-160	- Otaku Sênior
161-180	- Otaku Master.
181-190	- Otaku God.
191-200	- Você não quer vir trabalhar com a gente?

pg1-Son Goku-DragonBall-Akira Toriyama, pg2-Ogon Batto-Fantomas (Ogon Batto)-Takeo Nogamatsu-Daichi Doga, pg3-Edward, Ein-Cowboy Bebop-Hajime Yatate-Bandai Co, Ltd., Sunrise, pg4-Cloud Strife-Final Fantasy VII-Hironobu Sakaguchi-Square Enix, pg6-Milly Thompson, Meryl Strife-Trigun-Yasuhiro Naitoh, pg7-Bikky, Dee Latyner, Randy "Ryo" McLane-Fake-Matoh Sanami, pg10-Mokona Asai-Luciana Bacci, pg12-Youta Nozaki, Luciana Bacci, pg13-Nanase Takikawa, Luciana Bacci, pg14-Fortress-Macross-Shouji Kawamori-Bandai, Big West, pg16-Elfray-Elfray-Carol Squerazide, pg17-Magatsu Taito-Blade of the Immortal-Hiroaki Samura, pg18-Misu Kyoshiro/ Kyo-Samurai Deeper Kyo-Akamine Kamijyo, pg19-Michi Shimura (Trixie), Go Mifune (Speed Racer)-Speed Racer-Tatsuo Yoshida-Tatsunoko Productions, Fuji Television, pg20-Kirika Yuumura, Mireille Bouquet-Noir-Ryoei Tsukimura-TV Tokyo, pg21-Mrs. Deep, The Paper-Read Or Die-Hideyuki Kurata-SME, Studio Deen, pg22-Ayeka Jurai, Ryoko, Mihoshi Kuramitsu, Sasami Jurai, Ryo-Ohki, Tenchi Masaki, Washu Habuki-Tenchi Muyo-Hiroki Hayashi-Anime International Inc., TV Tokyo, pg23-Alexander Anderson-Hellsing-Kouta Hirano, pg24-Shinji Ikari, Asuka Langley Sohryu-Shin Seiki Evangelion-Yoshiyuki Sadamoto-GAINAX Co., Ltd., Tatsunoko Productions, TV Tokyo, pg25-Dark Schinider, Yoko-Bastard!!-Kazushi Hagiwara-Shueisha, pg26-Keitaro Urashima, Naru Narusegawa-Love Hina-Ken Akamatsu-TV Tokyo, XEBEC, pg27-InuYasha-InuYasha-Rumiko Takahashi-Sunrise, pg28-Sakura Kinomoto, Keroberus, Shaoran Li-Card Captor Sakura-CLAMP, Madhouse, pg29-Mestre Kame-DragonBall-Akira Toriyama, pg30-Mr. Satan-DragonBall Z-Akira Toriyama, pg31-Mamoru Kusanagi, Kome Sawaguchi, Momiji Fujimiya, Azusa Matsudaira, Daitetsu Kunikida, Ryoko Takeuchi, Sakura Yamazaki-Blue Seed-Yuzo Takada-Ashi Production, Production IG, pg32-San (Mononoke Hime), Moro-Mononoke Hime-Hayao Miyazaki-Nippon TV Network, Studio Ghibli, Tokuma Shoten, pg33-Motoko Aoyama, Naru Narusegawa, Mutsumi Otohime, Hakura Urashima, Mitsune Konno, Shinobu Maehara, Kaolla Su, Sarah McDougal, Tama-chan-Love Hina-Ken Akamatsu-TV Tokyo, XEBEC, pg34-Kotone Himekawa, Akari Kamigishi-To Heart-Naohito Takahashi-KSS, pg35-Alita-Battle Angel Alita-Yukito Kishiro-KSS, Movic, pg36-Chii-Chobits-CLAMP, Madhouse, Tokyo Broadcast System, pg37-D-Vampire Hunter D-Hideyuki Kikuchi-Madhouse, 38-Lain Iwakura-Serial Experiments Lain-Chiaki Konaka-Triangle Staff, TV Tokyo, pg39-Aya (Ran Fujimiya), Omi Tsukiyono, Ken Hidaka, Yohji Kudo-Weiß Kreuz-Takehito Koyasu-Animate Film, Polygram, pg40-Lam-Urusei Yashura-Rumiko Takahashi-Animeigo, pg41-Alucard-Hellsing-Kouta Hirano, pg42-Kazuma Kuwabara, Jaganshi Hiei, Youko Kurama, Yusuke Urameshi-Yûyû Hakusho-Yoshihiro Togashi-Shueisha, Studio Pierrot, Fuji TV, pg43-Genma Saotome, Akane Tendou, P-chan (Ryouga Hibiki), Ranma Saotome-Ranma 1/2-Rumiko Takahashi-Shogakukan Inc., Kitty Film, Fuji TV, pg44-Sesshoumaru-InuYasha-Rumiko Takahashi-Sunrise, pg45-Faye Valentine-Cowboy Bebop-Hajime Yatate-Bandai Co, Ltd., Sunrise, pg46-Majin Buu, Son Gohan-DragonBall Z-Akira Toriyama-Toei Animation, pg47-Uzumaki Naruto-Naruto-Masashi Kishimoto, pg48-Katsumi Liqueur, Flecks-Silent Möbius-Kia Asamiya, pg49-Lane-Eden-Hiroki Endo, pg50-Musubi-Noise-Tsutomu Nihei, pg51-Daemon-Himiko Den-Kou Maisaka, pg52-Shiina Yuya-Samurai Deeper Kyo-Akamine Kamijyo, pg53-Yakumo Fuji, Pai-3X3 Eyes-Yuzo Takada-Kodansha, Bandai Visual, Star Child, pg54-Initial D-Shuichi Shigeno, pg55-Sanosuke Sagara-Rurouni Kenshin-Watsuki Nobuhiro-Fuji Television Network Inc., SPE Visual Works, Studio Deen, pg56-Monkey D. Ruffy-One Piece-Eiichiro Oda-Fuji Television Network Inc., Toei Animation, pg57-Rei Ayanami-Shin Seiki Evangelion-Yoshiyuki Sadamoto-GAINAX Co., Ltd., Tatsunoko Productions, TV Tokyo, pg58-Naushika, Teto-Kaze no Tani no Nausicaä-Hayao Miyazaki-Tokuma Shoten, pg59-Ai Amano-Video Girl Ai-Masakazu Katsura, pg60-Spike Spiegel-Cowboy Bebop-Hajime Yatate, pg61-Otaru Mamiya, Lime-Saber Marionette-Satoru Akahoru-Studio Junior, Hall Filmmaker, TV Tokyo, pg62-Leorio, Kurapika, Gon Freecss, Kilua Zaoldyeck-Hunter X Hunter-Yoshihiro Togashi-Fuji Television Network Inc., Nippon TV Network, pg63-Calintz Cerevinan-Magna Carta-Softmax Co, pg66-Jet Black-Cowboy Bebop-Hajime Yatate-Bandai Co, Ltd., Sunrise, pg67-Vash The Stampede-Trigun-Yasuhiro Naitoh, pg68-Yuki Eiri-Gravitation-Maki Murakami-Studio Deen, pg69-Seiya-Saint Seiya-Masami Kurumada-Toei Animation, pg70-Kamui Shirou-X 1999-CLAMP, Madhouse, pg71-Tao Pai Pai, Ten Shin Han-DragonBall-Akira Toriyama, pg72-Iria-Iria: Zeiram the Animation-Keita Amamiya-Crowd, Bandai Visual, Mitsubishi Corporation, Banpreto, pg73-Landmate-Ghost In The Shell-Masamune Shirow-Kodansha Ltd., Bandai Visual Co. Ltd., Manga Entertainment, pg74-Andróide 18, Andréide 17-DragonBall Z-Akira Toriyama-Toei Animation, pg75-Cover Girl-Calendarío 2000 - Millennium-

Masamune Shirow-Seishinsha, pg76-**RX-78-2**-Mobile Suit Gundam-Yoshiyuki Tomino, Hajime Yatate-Bandai, Sunrise, pg77-**Deunan Knute, Briareos Hecatonchires**-Appleseed-Masamune Shirow, 78-**FZ109F**-Macross 7-Shouji Kawamori-Ashi Production, Tokyo Broadcast System, pg80-**Patlabor**-Masami Yuki-Headgear, Emotion, TFC, pg81-**Dr. Slump**-Akira Toriyama, pg82-**MSM-07**-Gundam 0079 - One Year War-Yoshiyuki Tomino-Sotsu Agency, Sunrise, Kondoh Kazuhisa, pg83-**EVA-01**-Shin Seiki Evangelion-Yoshiyuki Sadamoto-GAINAX Co., Ltd., Tatsunoko Productions, TV Tokyo, pg84-**FA-0105**-Gundam ZZ-Yoshiyuki Tomino-Sotsu Agency, Sunrise, pg85-**Hardsuits**-Bubblegum Crisis Tokyo 2040-Suzuki Toshimichi-AnimEigo, pg86-**Motoko Kusanagi**-Ghost In The Shell-Masamune Shirow-Kodansha Ltd., Bandai Visual Co. Ltd., Manga Entertainment, pg87-**XXXG-01S (Shenlong)**-Gundam Wing-Hajime Yatate-Sotsu Agency, Sunrise, pg88-**Lina Inverse, Gourry Gabriev**-Slayers-Hajime Hanzaka-TV Tokyo, SOFTX, Marubeni, pg89-**Jubei Kibagami**-Ninja Scroll-Yoshiaki Kawajiri-Madhouse, pg90-**Pikachu, Tai Kaimiya**-Pokémon & Digimon-Satoshi Tajiri/ Dayna Barron-Nintendo, Shogakukan, TV Tokyo/ Fuji Television Network Inc., Toei Animation, pg91-**Dejiko**-Digi Charat-Koge Donbo-ANIMAX, Broccoli, Madhouse, pg92-**Jessie & James (Equipe Rocket), Veemon, Jigglypuff, Tails**-Sonic, Pokémon & Digimon-Hirokazu Yasuhara, Yuji Naka/ Satoshi Tajiri/ Dayna Barron-Sega Enterprises Ltd./ Nintendo, Shogakukan, TV Tokyo/ Fuji Television Network Inc., Toei Animation, pg93-**Hideki Motosuwa, Sumomo**-Chobits-CLAMP-Madhouse, Tokyo Broadcast System, pg94-**Hamtaro, Metabee**-Hamtaro & Medabots-Ritsuko Kawai/ Ken Cuperus, Danny DiTata-SMDE, TV Tokyo/ Bee Train, NAS, Kodansha, TV Tokyo, pg95-**Intron Depot 2 "Blades"**-Masamune Shirow-Seishinsha, pg96-**Shayla-Shayla, Afura Mann, Miz Mishtal**-El Hazard-Hiroki Hayashi-Pioneer LDC, SoftX, TV Tokyo, pg97-**Tork, Niele, Lisandra, Sandro Galtran**-Holy Avenger-Marcelo Cassaro, pg98-**Folken Fanel, Dilandau Albatou, Allen Schezar, Hitomi Kanzaki, Van Fanel, Escaflowne, Sherazade, Zaibach Guymelef**-Tenkuu no Escaflowne-Hajime Yatate, Shouji Kawamori-Sunrise, TV Tokyo, Bandai, pg99-**Celcia Marieclaire, Junpei Ryuuzouji, Ritsuko Inoue, Airi Komiyama, T-74**-Those Who Hunt Elves-Hiroshi Yamagi-Group Tak, pg101-**Shoutarou Kaneda**-Akira-Katsuhiro Otomo-Screamline Pictures, pg102-**Hoshino Ruri**-Kidou Senkan Nadeshiko-Kia Asamiya-TV Tokyo, XEBEC, pg104-**Motoko Kusanagi**-Ghost In The Shell-Masamune Shirow-Kodansha Ltd., Bandai Visual Co. Ltd., Manga Entertainment, pg105-**Bebi Vegeta, Goku**-DragonBall GT-Akira Toriyama-Toei Animation, pg106-**P's**-Masakazu Katsura, pg107-**EVA-01, Angel**-Shin Seiki Evangelion-Yoshiyuki Sadamoto-GAINAX Co., Ltd., Tatsunoko Productions, TV Tokyo, pg108-**Karin Aoi**-DNA²-Masakazu Katsura-Powhouse, pg109-**Ein, Drei**-Phantom Of Inferno-Nitropus, Digiturbo Co., pg110-**Ashitaka**-Mononoke Hime-Hayao Miyazaki-Nippon TV Network, Studio Ghibli, Tokuma Shoten, pg111-**Alucard**-Hellsing-Kouta Hirano-Digimation, Fuji Television Network Inc., Gonzo, pg112-**Tokito Minoru**-Wild Adapter-Minekura Kazuya, pg113-**Kuririn, Andréide 18**-DragonBall GT-Akira Toriyama-Toei Animation, pg114-**Kenshin Himura, Kaoru Kamiya**-Rurouni Kenshin-Watsuki Nobuhiro-Fuji Television Network Inc., SPE Visual Works, Studio Deen, pg116-**Pirotess**-Lodoss to Senki-Ryo Mizuno-Group-SNE/Kadokawa Shoten Publishing Co., Ltd., pg117-**Tasuki, Miaka Yuuki, Mitsukake, Nuriko, Tamahome, Hotohori, Chiriko, Chichiri**-Fushigi Yûgi-Yuu Watase-Flower Comics, Shogakukan, Bandai, TV Tokyo, Movic, Studio Pierrot, pg117-**Beldandy, Urd & Skuld Wishbringer, Keiichi Morisato**-Aa! Megamisama!-Kosuke Fujishima-Anime International Inc., Kodansha, KSS, pg119-**Umi Ryuuzaki, Hikaru Shidou, Fuu Hououji, Mokona**-Magic Knight Rayearth-CLAMP-Tokyo Movie Shinsa, Yomiuri TV, pg124-**Big Shot**-Cowboy Bebop-Hajime Yatate-Bandai Co, Ltd., Sunrise.



Outras Publicações

Se você não encontrou algum destes livros na sua loja ou distribuidor preferido, visite www.daemon.com.br.



Tormenta d20

Imagine um mundo de magias, aventuras e tesouros. Imagine terríveis vilões, monstros perigosos e histórias fabulosas. Faça parte disso tudo em Arton!

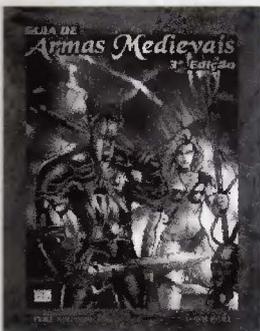
A Editora Daemon tem o prazer de apresentar a edição d20 de **TORMENTA**, o ambiente de RPG mais jogado no Brasil. Como você pode ver, esta edição caprichada traz muitas novidades para os antigos mestres, bem como um universo inteiro para ser explorado por novos jogadores.

Aqui você encontrará as aventuras, cidades, NPCs, planos, monstros, regiões e personagens que já foram publicados na revista DRAGÃO BRASIL, já ajustados para a versão mais atualizada, organizada e compatível com todo o restante do material... dessa forma, **Tormenta d20** serve como o guia de referência definitivo para Arton, contendo todas as informações necessárias para começar sua campanha agora mesmo.

Guia de Monstros de Arton

Um dos mais completos manuais de monstros já produzido no Brasil. O Guia de Monstros de Arton contém mais de 300 criaturas, com desenhos, atributos, Características, Habilidades e Poderes para uso em RPG.

Inclui desde Orcs, Gnolls, Goblins e Ogres até os terríveis Dragões, passando por zumbis, espectros, escorpiões gigantes, hárpias, unicórnios, manticores, serpentes gigantes, trolls e centenas de outras criaturas. O GUIA possui criaturas provenientes das lendas de Arton, criadas e desenvolvidas pelos Autores de **TORMENTA**.



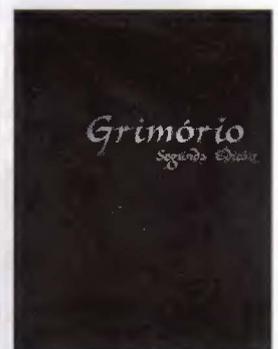
Guia de Armas Medievais

Este é o segundo de uma série de livros que visam auxiliar aos Mestres e dar mais opções aos Jogadores de RPG. Neste Guia de Armas você encontrará quase 200 tipos diferentes de armas detalhadas, desde as mais inocentes facas de cozinha e dardos de arremesso até a temida Dragonlance, passando por machados, espadas, maças e muitas, muitas outras.

Este livro serve para os Mestres darem mais cor às suas Aventuras, bem como seus Jogadores individualizarem seus Personagens. Inclui descrições, dados de jogo e estatísticas de adagas, machados, espadas, lanças, martelos, manguais, maças, chicotes, arcos, bestas e outras!

Grimório

O Grimório é o maior e mais completo suplemento de magia já feito no Brasil. Com 666 rituais de todas as Formas, Caminhos e Círculos possíveis e imaginários. Traz regras completas sobre como organizar um Grimório, os tipos de Magia existentes e como realizar rituais em um jogo de RPG. Este livro contém todos os tipos de magia, abrangendo todas as escolas existentes. Magias de combate, de cura, proteção, transmutação, necromancia, invocação, conjuração, elementais, espirituais e astrais. Para o Sistema Daemon e D20, capa dura, 176pgs e acabamento de luxo (reforçado) por que ele é um livro de referência para jogadores e Mestres.



Lua dos Dragões

Um dos mais antigos e favoritos temas da ficção científica: o que aconteceria se os dinossauros não tivessem sido extintos? Se fossem eles e não os macacos, os precursores da espécie humana? Que tipo de criaturas dominariam o nosso mundo hoje?

LUA DOS DRAGÕES fala sobre um lugar assim. Não a Terra, mas o satélite natural de um planeta distante — como as luas de Júpiter, onde especula-se que possa existir ou ter existido vida. Um mundo primitivo, de selva e feras, de luta pela sobrevivência. Um mundo onde tribos de homens-dragões tentam evoluir rumo a uma legítima civilização.

LUA DOS DRAGÕES é o romance original que inspirou a belíssima e premiada mini-série em quadrinhos de André Vazzios e a origem de toda a estrutura do continente de Galrasia, em **TORMENTA**.



Arkanun 3ª Edição

Um dos mais antigos, conhecidos e conceituados RPGs do Brasil, Arkanun é ambientado em uma Idade Média sombria e ameaçadora, enquanto a Peste Negra assolava a Europa, onde a Inquisição perseguia e condenava à fogueira qualquer manifestação de atos demoníacos como bruxas, magos ou filhos do demônio. Onde feudos imundos e abadias escondidas guardavam segredos que não poderiam ser revelados.

Totalmente baseado em Mitologia e Ocultismo Medieval verdadeiro, Arkanun traz quarenta e cinco novos kits (todos compatíveis com os kits apresentados em *TORMENTA*), novos Rituais e exemplos de Magias, Ordens e Sociedades Secretas Medievais e exemplos das Onze principais cidades da Europa do século XIV, com a descrição completa dos magos, anjos e demônios que vivem em cada uma delas, seus poderes, influência e conexões.

Guia dos Jogadores

O Guia dos Jogadores detalha quarenta e cinco novas Classes de Personagens para os Jogadores de Arkanun, Templários, Inquisição e os outros títulos medievais da Daemon (de Guerreiros a Necromantes, de Ladrões a Druidas, de Clérigos a Paladinos, passando por todas as Cabalas e Escolas de Magia da época). Traz regras de combate e testes totalmente revisadas, com várias regras opcionais e atualizadas, lista completa de aprimoramentos da Idade Média, novas perícias e novos Feitiços e Rituais para todos os Caminhos.

O Conteúdo deste Guia está contido no livro ARKANUN 3ª Edição.



Guia da Europa Medieval

Voltado para os Mestres, este suplemento traz em detalhes as doze maiores cidades da Europa Medieval (Constantinopla, Roma, Veneza, Barcelona, Toledo, Paris, Londres, Atenas, Edinburgo, Koskilde, Kopenhagen e Novgorod). O livro detalha a história (real e sobrenatural) de cada cidade, seus pontos de interesse, as Cabalas mais importantes, o Arkanun Arcanorum, os Anjos, Demônios e Vampiros que vivem em cada local e os NPCs mais importantes (com desenhos).

O GUIA também possui um bestiário de criaturas legendárias da Idade Média, suas respectivas fichas e desenhos. Traz mais de sessenta Personagens (com ficha) e mais de duzentas sugestões de Aventuras, para o Mestre nunca mais reclamar de falta de idéias em sua Campanha Medieval. O GUIA DA EUROPA é constituído quase totalmente de Background e textos descritivos, contendo apenas um mínimo de regras (as fichas dos NPCs e monstros), o que o torna útil também para Mestres de outros RPGs Medievais.

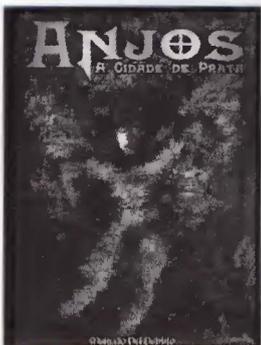
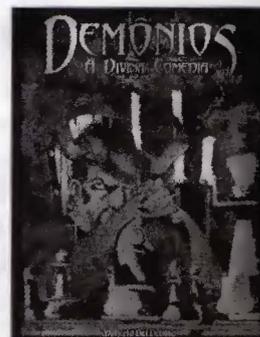
OBS: o conteúdo deste livro está incluso no livro ARKANUN 3ª edição.



Demônios: A Divina Comédia

Totalmente baseado nos livros *A Divina Comédia* e *Paraíso Perdido*, DEMÔNIOS mantém-se 100% fiel ao texto e às descrições de Alighieri e Milton sobre o Inferno.

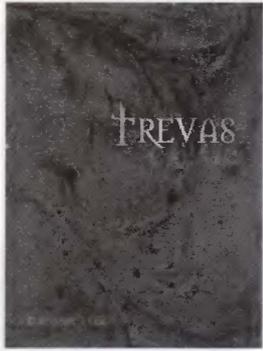
DEMÔNIOS traz a descrição completa de cada um dos nove Círculos do Inferno, incluindo um mapa. Descreve todas as criaturas, fortalezas, construções e monstros que habitam a dimensão demoníaca. Traz a história completa do Inferno, desde a queda de Lúcifer até os dias de hoje, explicando detalhadamente as razões da guerra celestial. Regras para criar Personagens e NPCs demônios, anjos caídos, hellspawns, death knight, succubi e incubi, espectros, hordas demoníacas e gremlins, bem como novos poderes demoníacos. Novos itens mágicos, regras para a criação de gárgulas, imps, homúnculos, familiares e mandrágoras.



Anjos: A Cidade de Prata

Este RPG explica detalhadamente as cinco castas de anjos que habitam a Cidade de Prata, possibilitando a utilização dos anjos tanto como Personagens quanto como NPC's: **Corpore**, os anjos da Guarda; **Protetore**, os anjos cabalísticos; **Capture**, os caçadores de demônios; **Recípere**, os negociantes de almas e **Nimbus**, os governantes celestiais. Traz também regras para construção de Personagem em qualquer período do tempo (presente, futuro, Antiguidade ou Idade Média), poderes angelicais, itens mágicos, armas, Magias e Rituais utilizados pelos anjos em suas batalhas contra as forças das Trevas, além de novas perícias e aprimoramentos.

Além disso, há uma lista com a descrição dos 250 anjos mais poderosos de todos os tempo, para serem utilizados como NPC's ou idéias para Aventuras.



TREVAS

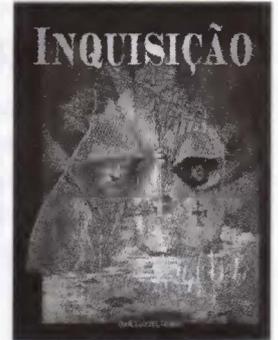
Infiltrados em nossa sociedade, Anjos e Demônios disputam palma a palma a vitória na Guerra entre o Céu e o Inferno, usando os humanos como peças em seu jogo de xadrez celestial. Neste RPG, você está convidado a fazer parte dos mortais que sabem a verdade.

Após quase dez anos desde sua primeira versão em Fanzine, a Daemon Editora tem o prazer em anunciar a Terceira edição de um dos mais conhecidos jogos de interpretação do Brasil. Sua terceira edição marca também o início de um projeto ambicioso, de liberar as Regras do sistema Daemon para uso dos Jogadores e Mestres em seus próprios Universos de Jogo.

Inquisição

Criada pela Igreja Católica no século XIV, a Inquisição perseguiu e destruiu mais feiticeiros que qualquer outra instituição no mesmo período. Formada por padres, guerreiros e monges, era responsável por garantir a hegemonia da Igreja sobre as demais crenças. INQUISIÇÃO traz regras para criar personagens **Inquisidores**, **Gladius Dei** (soldados e guerreiros valorosos a serviço da Igreja, também conhecidos como o braço armado da Inquisição), **Scholars**, os estudiosos e pesquisadores do oculto e do sobrenatural, **Exorcistas** (os caçadores de demônios), **Discípulos de São Cipriano** (uma nova cabala, infiltrada na Inquisição, que usa os grimórios e tomos capturados em seu próprio benefício) e finalmente, o **Sagrado Tribunal**, os Inquisidores dentro dos Inquisidores.

Além disto, INQUISIÇÃO inclui uma linha de tempo com acontecimentos relacionados à Inquisição, regras de FÉ e a descrição das principais igrejas e bases de operação do Tribunal do Santo Ofício.



Templários

A primeira Ordem do Templo surgiu com os discípulos do grande mago Salomão, em Jerusalém, um milênio antes da vinda de Cristo. Desta Ordem de sacerdotes guerreiros surgiram as bases do que mais tarde se chamariam cavaleiros templários.

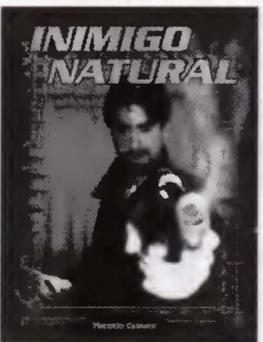
TEMPLÁRIOS traz regras para criar os caçadores de demônios mais temidos de todos os tempos, desde sua origem até os dias atuais. Conheça os **Cavaleiros do Templo** (Templários originais), **Cavaleiros do Graal** (remanescentes da Távola Redonda), **Cavaleiros Hospitaleiros** (responsáveis pela proteção dos fiéis em suas peregrinações a Jerusalém), **Ordem de Rhodes**, **Ordem de Malta**, **Ordem de Aviz** (Templários brasileiros) e **Umbra Domini**, entre outras. Inclui ainda uma Timeline completa sobre os principais acontecimentos envolvendo os Templários, regras para pontos de FÉ e para Campanhas Heróicas e de Aventuras.

Guia de Itens Mágicos

O aguardado livro sobre itens mágicos, artefatos e relíquias finalmente saiu!

Este Guia traz para você cerca de 1.000 novos itens, entre anéis, poções, óleos, elixires, varinhas, cajados, varas, gemas, pedras, amuletos, correntes, braceletes, bolsas, roupas, botas, capas, armaduras, escudos, espadas, machados, lanças e uma infinidade de outros artefatos místicos.

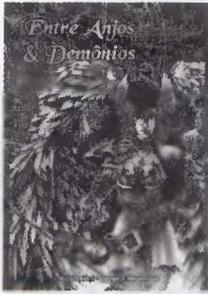
Os Itens Mágicos estão classificados em: fracos, médios e fortes (aqueles itens que sempre acompanham os personagens) e artefatos, cada um com sua história, descrição e características exclusivas, além de um desenho para cada item mágico, assim você pode saber exatamente que tipo de item seu personagem está carregando.



Inimigo Natural

Em 1976, as sondas Viking I e II pousaram em Marte. Os cientistas disseram que não haviam formas de vida, mas era uma grande mentira. Com o estudo do DNA dos vírus encontrados em Marte, os cientistas do NORAD foram capazes de duplicar duas das mais perigosas criaturas que já pisaram o sistema solar, as raças inimigas Phobos e Deimos.

Verdadeiros demônios superpoderosos, estas criaturas conseguiram escapar dos laboratórios e infectar outras pessoas, criando uma raça de híbridos humanos-alienígenas que ameaçam a segurança da humanidade. Para contê-los, o exército americano autorizou a criação de uma equipe especial chamada Equipe Ares, composta de agentes muito bem equipados e voluntários que receberam doses menores dos próprios vírus Phobos e Deimos, conferindo a eles poderes semelhantes (embora mais fracos) que os monstros que irão caçar.



Entre Anjos e Demônios

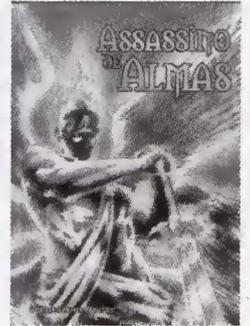
A misteriosa Irmandade Rubra ressurgiu após séculos de inatividade. Um mago dos tempos da Babilônia recebe ajuda de demônios. Um Serafim planeja um confronto. Espíritos tornam-se agressivos ante qualquer ser sobrenatural. E um grupo de anjos é envolvido em uma conspiração de grandes proporções. Primeiro romance ambientado em um RPG nacional, *Entre Anjos e Demônios* reúne diversas facções em luta pelo domínio dos humanos. Cenas empolgantes de negociação, espionagem mística, ocultismo e muita mitologia brasileira.

Entre Anjos e Demônios empolga do início nebuloso ao final surpreendente. Baseado no livro TREVAS.

Assassino de Almas

Depois do enorme sucesso de seu primeiro livro, Antônio Augusto Shaftiel escreve sobre o Anjo da Morte. Criado pelo próprio Demiurgo como um de seus assassinos, Laoviah possuía um poder inigualável, mas acabou sendo corrompido por este poder. Agora Laoviah é um Anjo Caído e está na Terra em busca de uma Espada capaz de destruir para sempre um espírito. Para enfrentá-lo, apenas a coragem e as habilidades de uma das principais falanges da Cidade de Prata, as Lanças de Cristo.

Assassino de Almas traz muitos novos NPCs e descrição de cenário, podendo ser utilizado por Mestres como pano de fundo para incrementar sua campanha de TREVAS.



Clube de Caça

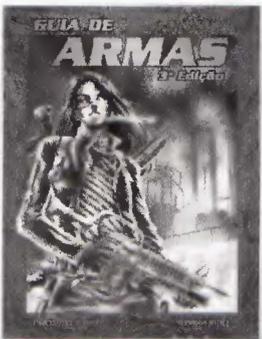
Escrito originalmente por J.M.Trevisan para a Revista Dragão Brasil, o Clube de Caça conquistou rapidamente muitos fãs, mestres e jogadores. A adaptação do Clube para a linha Trevas traz muitas novidades em relação ao material já publicado, principalmente textos sobre Caçadores de Anjos e Demônios. O Livro trará regras completas para jogar com membros do Clube de Caça, Membros dos Templários, da Casa de Deus, Daiphires (humanos filhos de vampiros), Amazonas, Caçadores de Anjos e a Ordem do Templo Solar.

Divisória do Mestre

A DIVISÓRIA DO MESTRE possuiu as principais tabelas utilizadas no Sistema Daemon (podendo ser usada com TORMENTA, Arkanun, Invasão, Anjos, Demônios, Vampiros, Templários e outros), de modo a facilitar a coordenação das aventuras pelos Mestres de Jogo.

CORAÇÕES NEGROS, aventura pronta inclusa neste produto, é uma mini-Campanha para TREVAS, ambientada em Londres, para jogadores iniciantes ou intermediários.

Há uma descrição detalhada do cenário, trechos de um diário, fichas completas de 7 Personagens prontos para jogadores e dicas para criar continuações neste empolgante cenário. Um mapa de Londres indica os principais locais descritos na aventura.



Guia de Armas de Fogo

A segunda edição do Guia mais vendido no Brasil sobre armas de fogo! Neste Guia você encontrará mais de 350 tipos de armas detalhadas: revólveres, pistolas, armas antigas, submetralhadoras, escopetas, rifles de caça, fuzis militares, metralhadoras pesadas, granadas e armas experimentais. E ainda é totalmente ilustrado, cada arma com a sua "foto" junto às estatísticas, assim você saberá que arma seu personagem está carregando.

O Guia é compatível com os RPGs: Sistema DAEMON (Arkanun, Trevas, Invasão, Anjos, Demônios e Vampiros Mitológicos); GURPS, Shadowrun, Cyberpunk 2020 e Storyteller (Vampiro, Lobisomem e Mago)

Vampiros Principia Discordia

*A Arte de se contar uma mentira tantas vezes
e de maneiras tão diferentes que ela se torna uma verdade.
Vampiros não existem.*

Principia Discordia é o primeiro romance escrito por Marcelo Del Debbio. Traz as origens da ambientação de Londres, incluindo a descrição de seus habitantes mais antigos e poderosos. O livro conta em detalhes como funciona o Conselho de Londres e o Conselho de Edimburgo, bem como a guerra travada entre dois vampiros milenares, Kravinoth e Patrick Purple skull. Baseado nas lendas e histórias de vampiros da Inglaterra, Principia Discordia é uma leitura obrigatória para os fãs do universo de Trevas.



Simulando 1d100 com 3d6

Caso você não disponha de dados de dez faces ou relógio com cronômetro, pode utilizar três dados comuns de seis lados para simular 1d100. Você precisa de um dado de cor ou tamanho diferente, que será chamado de **Dado de Controle**. Depois de definido, basta jogar os três dados e comparar o resultado na tabela abaixo. Os dois dados comuns marcam a linha e a coluna (não importa a ordem!) e o dado de controle marca o valor exato em porcentagem.

Ex. Você rola 3, 4 e 5. O resultado na tabela é 40; você rola 1, 5 e 4 e o resultado é 45; você rola 2, 5 e 1 e o resultado é 48. Caso o resultado seja um X, jogue novamente.



	1	2	3	4	5	6
1	01 02 03 04 05 X	06 07 08 09 10 11	12 13 14 15 16 17	24 25 26 27 28 29	42 43 44 45 46 47	66 67 68 69 70 71
2	06 07 08 09 10 11	01 02 03 04 05 X	18 19 20 21 22 23	30 31 32 33 34 35	48 49 50 51 52 53	72 73 74 75 76 77
3	12 13 14 15 16 17	18 19 20 21 22 23	X X X X X X	36 37 38 39 40 41	54 55 56 57 58 59	78 79 80 81 82 83
4	24 25 26 27 28 29	30 31 32 33 34 35	36 37 38 39 40 41	X X X X X X	60 61 62 63 64 65	84 85 86 87 88 89
5	42 43 44 45 46 47	48 49 50 51 52 53	54 55 56 57 58 59	60 61 62 63 64 65	96 97 98 99 00 X	90 91 92 93 94 95
6	66 67 68 69 70 71	72 73 74 75 76 77	78 79 80 81 82 83	84 85 86 87 88 89	90 91 92 93 94 95	96 97 98 99 00 X



ANIME RPG

ロールプレイングゲーム

Seja você mesmo um Personagem de Anime!

ANIME RPG foi feito especialmente para os fãs de Anime, Mangá e Cosplay

Este livro contém regras completas para criar e desenvolver um universo baseado em qualquer tipo de animação ou quadrinho japonês, como DragonBall, Evangelion, Cowboy Bebop, Trigun, Escaflowne, Chobits, Akira, Ghost in the Shell, Gundam, Read or Die, InuYasha, Rurouni Kenshin e muitos, muitos outros...

Além disso, ANIME traz regras para a construção de MECHAs (robôs gigantes), Cibernéticos, Monstros de Bolso, Poderes Sobrenaturais, Disparos de Energia e tudo o que você precisa para incrementar sua campanha.

Traz também novas perícias e aprimoramentos especiais para jogar no estilo Anime, regras simples e realistas para adaptar todos os principais Personagens para o fantástico universo dos Jogos de Interpretação (RPGs). E, se você ainda não sabe jogar RPG, este livro traz todas as regras básicas para você começar!

Escrito por Luciana Bacci (Luka-chan), uma das maiores experts em Anime e Mangá do Brasil e regras adaptadas por Marcelo Del Debbio, criador do Sistema Daemon e um dos mais importantes escritores de RPG do país.

Se você é fã de Anime, este RPG é obrigatório!

Daemon
Editora