

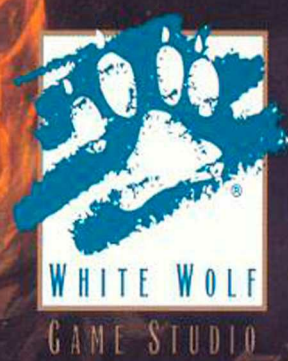
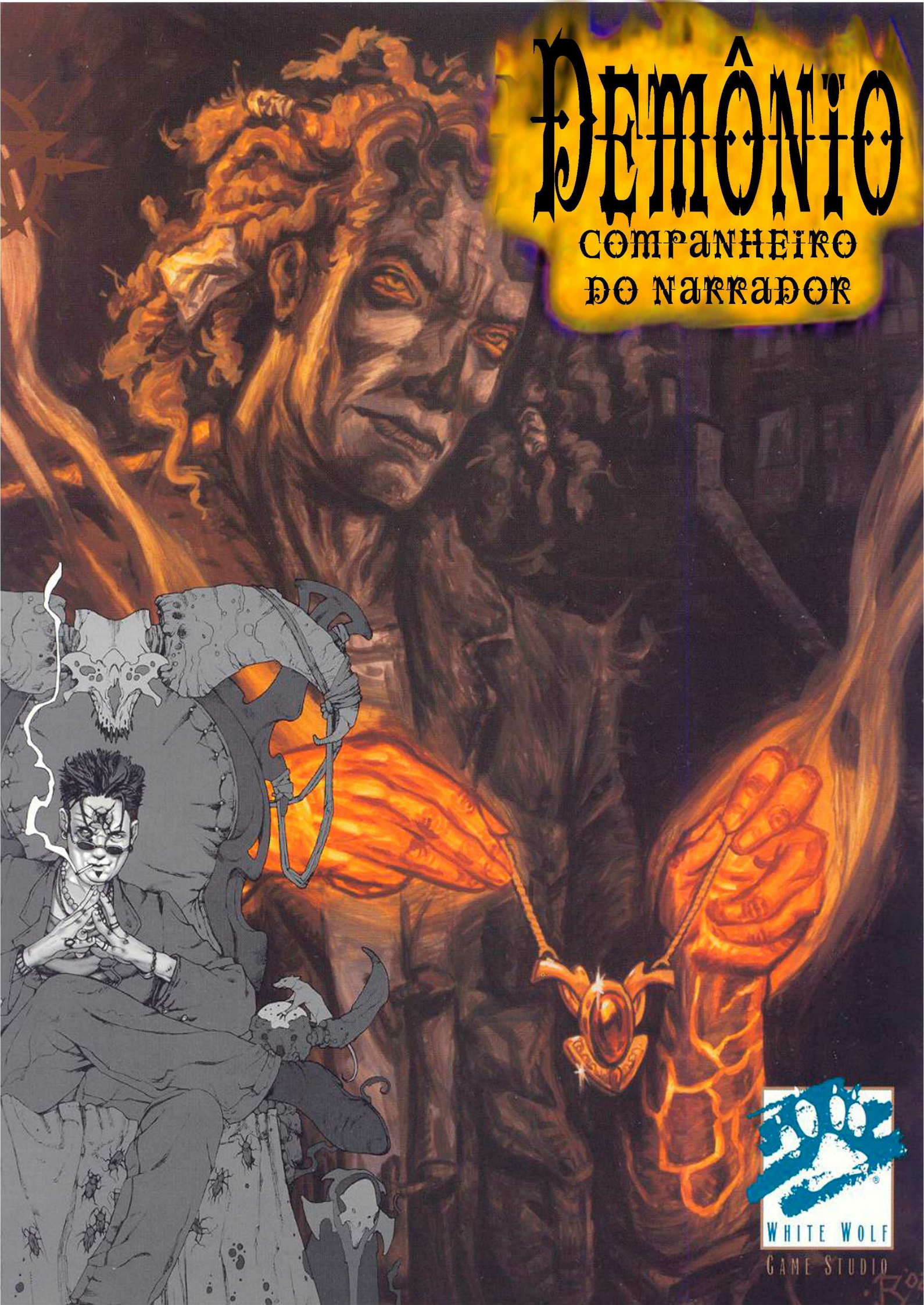






DEMÔNIO

COMPANHEIRO
DO NARRADOR



TIPOS DE AÇÃO

Ação	Exemplos	Descrição
Simples	<i>Desferir um soco, esquivar-se de uma bala</i>	<i>Uma única chance de sucesso ou falha: o sucesso é determinado com um único teste. O Narrador determina a dificuldade e as características que formam a parada de dados. O sucesso automático é possível.</i>
Prolongada	<i>Escalar montanhas, caminhadas pelo mato</i>	<i>A tarefa se estende por um certo intervalo de tempo e cada etapa renova a chance de fracasso ou sucesso. Você faz vários testes com o objetivo de acumular um determinado número de sucessos. Esse procedimento aumenta a chance de ocorrência de uma falha crítica.</i>
Resistida	<i>Bater carreiras ou desarmar alguém</i>	<i>A ação lança 2 personagens um contra o outro. Cada jogador faz um teste contra uma mesma dificuldade, ou então contra as características do oponente. Os dois comparam os sucessos obtidos, e a diferença entre os resultados determina a margem de sucesso.</i>
Prolongada e resistida	<i>Seguir uma pessoa sorrateira, luta livre.</i>	<i>Usando a regra para ações resistidas, os jogadores fazem vários testes a fim de acumular sucessos. Vence o primeiro a atingir o total estabelecido pelo Narrador.</i>

QUADRO SINÓTICO DO COMBATE

Primeiro Estágio: Iniciativa

• Todos jogam os dados para determinar a iniciativa e declaram as ações em ordem numérica decrescente, incluindo-se ações múltiplas, ativação de poderes ou uso de Força de Vontade. O personagem com o resultado de iniciativa mais elevado tenta sua ação primeiro. Você pode adiar sua ação até um momento posterior na fila de iniciativa. Com um teste bem sucedido de Força de Vontade ou o investimento de um ponto de Força de Vontade, seu personagem consegue se defender de um ataque em troca de sua ação normal. Esta ação defensiva ocorre simultaneamente ao ataque, não importa em que ponto da ordem da iniciativa que se encontre.

Segundo Estágio: Ataque

- Ataque desarmado em combate próximo, faça um teste de Destreza+Briga
- Ataque armado em combate próximo, faça um teste de Destreza+Armas Brancas
- Combate à distância (armas de fogo), faça um teste de Destreza+armas de fogo
- Combate à distância (armas de arremesso), faça um teste de Destreza+Esportes

Terceiro Estágio: Resolução

- Você determina o dano infligido pelos ataques, de acordo com o tipo da arma ou a manobra, acrescentando todos os dados adicionais obtidos com os sucessos no teste de ataque à parada de dano.
- Os alvos podem tentar absorver o dano, se isso for possível.
- O Narrador descreve o ataque e os ferimentos em termos narrativos.

DIFICULDADES

- 3 Fácil: correr sobre uma superfície plana.
- 4 Rotineiro: encontrar um número de telefone na agenda.
- 5 Equilibrado: contar uma mentirinha a um estranho.
- 6 Médio: disparar uma arma de fogo, dirigir numa auto-estrada, seguir rastros
- 7 Desafiador: dirigir no trânsito de uma cidade grande
- 8 Difícil: dirigir em meio a uma perseguição automobilística.
- 9 Extremamente difícil: fazer uma curva fechada a 100 Km/h.

MARGENS DE SUCESSO

Um Sucesso	Mínima:	Tá bom por enquanto.
Dois Sucessos	Moderada:	Você se deu bem.
Três Sucessos	Total:	Tarefa cumprida com perfeição.
Quatro Sucessos	Excepcional:	Você merece um bônus.
Cinco Sucessos	Fenomenal:	Ninguém faria melhor.

ARMAS BRANCAS

Arma	Dano	Dissimulação
Cassetete	Força +1	B
Porrete	Força +2	I
Faca	Força +1	C
Espada	Força +1	I
Machado Pequeno	Força +2	I
Machado Grande	Força +3	N

Arma: Seu personagem pode usar muitos outros objetos como armas (cutelo, lápis, navalha, cadeira). Aplique o dano listado acima que mais se aproxima da categoria da arma utilizada.

Dissimulação: **B**= pode ser escondida no bolso; **C**= pode ser escondida no casaco; **I**= pode ser escondida no impermeável; **N**= não pode ser dissimulada.

PROTEÇÃO

Classe	Nível da Proteção	Penalidade
Classe 1 (roupas reforçadas)	1	0
Classe 2 (colete blindado)	2	1
Classe 3 (colete de Kevlar)	3	1
Classe 4 (casaco balístico)	4	2
Classe 5 (equipamento de tropa de choque)	5	3

MANOBRAS GERAIS

Tamanho do alvo	Dificuldade	Dano
Médio (perna, braço, valise)	+1	Sem modificador
Pequeno (mão, cabeça, arma)	+2	+1
Preciso (olho, coração, cadeado)	+3	+2

MANOBRAS DE COMBATE CORPO A CORPO

Manobras	Características	Precisão	Dificuldade	Dano
Aparar	Destreza + Armas Brancas	Especial	Normal	(R)
Ataque com Arma Branca	Destreza + Armas Brancas	Normal	Normal	Arma
Bloquear	Destreza + Briga	Especial	Normal	(R)
Chave	Força + Briga	Normal	Normal	Força (C.)
Chute	Destreza + Briga	Normal	+1	Força +1
Desarmar	Destreza + Briga/Armas Brancas	Normal	+1	Especial
Encontrão	Força + Briga	Normal	+1	Força +1(Q)
Esquivar-se	Destreza + Esquiva	Especial	Normal	(R)
Imobilização	Força + Briga	Normal	Normal	(C.)
Rasteira	Destreza + Briga/Armas Brancas	Normal	+1	Força (Q)
Soco	Destreza + Briga	Normal	Normal	Força

(C): A manobra continua nos turnos seguintes.

(Q): A manobra provoca uma queda.

(R): A manobra reduz os sucessos do ataque do oponente.

MANOBRAS DE COMBATE A DISTÂNCIA

Manobras	Características	Precisão	Dificuldade	Dano
Duas armas	Destreza + Armas de fogo	Especial	+1/mão 'ruim'	Arma
Efeito 'mangueira'	Destreza + Armas de fogo	+10	+2	Arma
Modo Automático	Destreza + Armas de fogo	+10	+2	Arma
Rajada Curta	Destreza + Armas de fogo	+2	+1	Arma
Tiros Múltiplos	Destreza + Armas de fogo	Especial	Norma	Arma

AFOGAMENTO

Vigor	Fôlego
1	Trinta segundos
2	Um minuto
3	Dois minutos
4	Quatro minutos
5	Oito minutos

PONTO BÔNUS

Características	Custo
Atributo	5 cada ponto
Habilidade	2 cada ponto
Doutrina	7 cada ponto
Antecedente	1 cada ponto
Fé	6 cada ponto
Virtude	2 cada ponto
Força de Vontade	1 cada ponto

ARMAS DE ALCANCE

Tipo	Dano	Alcance	CdT	Munição	Dissimulação	Exemplo
Revólver de peq. calibre	4	12	3	6	B	S&W M640 (.38 Especial)
Revólver de grosso calibre	6	35	2	6	C	Colt Anaconda (.44 Magnum)
Pistola de peq. calibre	4	20	4	17+1	B	Glock 17 (9mm0)
Pistola de grosso calibre	5	30	3	7+1	C	Sig P220 (.45 ACP)
Fuzil	8	200	1	5+1	N	Remington m700 (30.06)
Submetralhadora peq.*	4	25	3	30+1	C	Ingram Mac-10 (9mm)
Submetralhadora grd.*	4	50	3	30+1	I	H&K Mp5 (9mm)
Fuzil de assalto*	7	150	3	42+1	N	Steyr-AUG (5,56 mm)
Espingarda de caça	8	20	1	5+1	I	Ithaca M-37 (calibre 12)
Espingarda semi-automática	8	20	3	8+1	I	Fiachi-Law 12 (calibre 12)

Dano: Indica a parada de dano.

Alcance: Este número representa o menor alcance em termos práticos (dificuldade 6). Seu personagem pode disparar até ao dobro dessa distância, mas os ataques são considerados de longa distância (dificuldade 8)

Cadência de Tiro (CdT): O número máximo de balas ou rajadas curtas que uma arma é capaz de disparar num único turno. Essa cadência não se aplica a ataques no modo automático nem ao efeito "mangueira".

Munição: O número de balas/cartuchos que a arma é capaz de carregar. o "+1" indica que uma bala pode estar na agulha, pronta para ser disparada.

Dissimulação: B= pode ser escondida no bolso; C = pode ser escondida no casaco; I = pode ser escondida no impermeável; N = não pode ser dissimulada

* Indica que uma arma é capaz de realizar rajadas curtas, modo automático e efeito 'mangueira'.

DANO DA QUEDA

Metros	Teste	Dificuldade	Dados de dano
3	Destreza+Esportes	7	2 (contusão)
6	Destreza+Esportes	8	5 (contusão)
9	Destreza+Esportes	9	10 (contusão)
12	Nenhum	-	10 (letal)
15	Nenhum	-	10 (letal)
18	Nenhum	-	10 (letal)

DANO POR FOGO

Níveis de Vitalidade

Turno	Tamanho do Fogo
Um	Roupas ou cabelos em chamas; parte do corpo exposta a uma tocha ou chama de tamanho semelhante.
Dois	Fogueira; metade do corpo é exposta a grandes labaredas.
Três	Incêndio; todo o corpo é envolvido pelas chamas.

PERÍODOS DE RECUPERAÇÃO PARA DANO POR CONTUSÃO

Nível de Vitalidade	Período de Recuperação
Escoriado a Ferido Gravemente	Uma hora cada
Espancado	Três horas
Aleijado	Seis horas
Incapacitado	Doze horas

PERÍODOS DE RECUPERAÇÃO PARA DANO LETAL

Nível de Vitalidade	Período de Recuperação
Escoriado	Um dia
Machucado	Três dias
Ferido	Uma semana
Ferido Gravemente	Um mês
Espancado	Dois meses
Aleijado	Tres meses
Incapacitado	Cinco meses

DEMONSTRAÇÕES DE FORÇA

Força	Demonstração	Carga
1	Arrombar uma janela	20Kg
2	Quebrar uma cadeira de madeira	50Kg
3	Rachar um caixote de madeira	125Kg
4	Partir uma tábua de 5 x10 cm	200Kg
5	Abrir à força os elos de uma corrente	325Kg
6	Quebrar uma cerca de aço	400Kg
7	Virar um carro pequeno	450Kg
8	Entortar barras de aço	500Kg
9	Atravessar um muro de cimento	600 Kg
10	Arrancar rebites de aço	750Kg
11	Entortar uma chapa de metal de uma pol.	1.000Kg
12	Quebrar um poste de luz feito de metal	1.500Kg
13	Virar uma camioneta	2.000Kg
14	Virar um furgão	2.500Kg
15	Virar um caminhão	3.000Kg

TABELA DE EXPERIÊNCIA

Característica	Custo
Nova Habilidade	3
Nova Doutrina	7 (10, se for de uma Casa diferente do personagem)
Atributo	nível atual x 4
Habilidade	nível atual x 2
Doutrina	nível atual x 5
Antecedente	nível atual x 3
Virtude	nível atual x 2 *
Força de Vontade	nível atual
Fé	nível atual x 7
Tormento	10 **
* Aumentar uma Virtude não aumenta a Força de Vontade após a criação do personagem	
** Isso reduz o Tormento permanente do personagem em um ponto.	

NÍVEIS DE VITALIDADE

Níveis de Vitalidade	Penalidade da Parada de Dados	Penalidade de Movimentação
Escoriado	0	O personagem está só escoriado e não fica sujeito a penalidades nos dados devido ao dano.
Machucado	-1	O personagem está machucado superficialmente e não tem nenhuma dificuldade de movimentação.
Ferido	-1	O personagem recebeu pequeno ferimentos e sua movimentação se encontra moderadamente inibida (metade da velocidade max. de corrida).
Ferido Gravemente	-2	O personagem recebeu dano significativo e não consegue correr (apesar de ainda conseguir caminhar). Neste nível, o personagem não consegue se descolar e depois atacar.
Espancado	-2	Ele sempre perde dados ao se mover e atacar no mesmo turno.
Aleijado	-5	O personagem está gravemente ferido e só consegue mancar (3 metro/turno)
Incapacitado	-	O personagem se encontra desastrosamente ferido e só consegue se arrastar (um metro/turno).
Morto	-	O personagem é incapaz de se movimentar e provavelmente está inconsciente.
		O personagem já não está mais vivo (mas isso não necessariamente significa o fim para os demônios).

ELETROCUSSÃO

Nível de Vitalidade/Turno	Fonte de Eletricidade
Um	Pequena; tomada
Dois	Grande; bateria de automóvel
Três	Grave; caixa de força
Quatro	Fatal; fio de alta tensão

PROTEÇÃO/COBERTURA

Tipo de Proteção	Nível da dificuldade
Fácil (deitado de bruços, atrás de poste)	+1
Bom (atrás de um carro)	+2
Superior (beco sem saída)	+3

CARACTERÍSTICAS ANIMAIS URBANOS

Tipo	Atributos	Habilidades
Rato	Força 1, Destreza 3, Vigor 1	esportes 2, furtividade 1, sobrevivência 2
Gato	Força 1, Destreza 4, Vigor 1	esportes 3, furtividade 4, sobrevivência 1
Cão	Força 2, Destreza 3, Vigor 2	esportes 4, furtividade 1, sobrevivência 2
Pássaro (pequeno)	Força 1, Destreza 5, Vigor 1	esportes 4

CARACTERÍSTICAS ANIMAIS RURAIS

Tipo	Atributos	Habilidades
Touro	Força 7, Destreza 3, Vigor 6	sobrevivência 1
Cavalo	Força 5, Destreza 3, Vigor 5	esportes 4
Veado	Força 2, Destreza 4, Vigor 3	esportes 3, furtividade 1, sobrevivência 2
Pássaro (grande)	Força 1, Destreza 3, Vigor 2	esportes 4, sobrevivência 2

CARACTERÍSTICAS ANIMAIS EXÓTICOS

Tipo	Atributos	Habilidades
Urso	Força 8, Destreza 3, Vigor 8	esportes 2, sobrevivência 3
Lobo	Força 3, Destreza 4, Vigor 4	esportes 3, sobrevivência 3
Pantera	Força 3, Destreza 5, Vigor 4	esportes 3, furtividade 4, sobrevivência 2

HIERARQUIA DE PECADOS

Tormento

Permanente Pecados

- 10 Não existe pecado. Você já está condenado. Por que não fazer o que bem entender?
- 9 Violação rotineira de outras pessoas: Homicídio sem motivo, crueldade e tortura irrefletidas, selvageria quase irracional
- 8 Violação premeditada de outras pessoas: Homicídio ou assassinio planejado, destruição sistemática do próximo, vingança há muito esperada.
- 7 Crimes passionais: Homicídio num acesso de raiva; sucumbir a sentimentos de ódio, raiva, ciúme ou preconceito irracional; encorajar esse tipo de coisa em outras pessoas. Destruição de objetos particularmente inspiradores ou significativos. Prejudicar-se por meio de vícios ou outros padrões de comportamento autodestrutivo.
- 6 Destruir as obras da Criação ou infligir traumas emocionais intencionalmente de maneira cruel ou negligente.
- 5 Violações acidentais: Ferir as pessoas por desatenção, negligência ou desconsideração. Negligenciar deveres ou responsabilidades. Trair a confiança de alguém.
- 4 Roubar ou enganar outras pessoas sem justa causa. Quebrar a palavra empenhada.
- 3 Ferir (física, emocional ou espiritualmente) um mortal por qualquer outro motivo que não a autodefesa ou um bem maior.
- 2 Ferir qualquer criatura mortal por qualquer outro motivo que não a legítima defesa ou um bem maior (um desrespeito pela ordem da Criação). Permitir que alguém cometa qualquer pecado venial em sua presença sem ao menos tentar evitá-lo.
- 1 Qualquer ato de crueldade, egoísmo ou desconsideração. Permitir que qualquer um desses atos tenha um lugar em sua presença sem tentar evitá-lo. Uma indisposição de se sacrificar por um bem maior.