



System.Daemon

Versão 1.0.0

Introdução	02
Conceitos Básicos	04
Criação de Personagens	06
Atributos	09
Aprimoramentos	11
Perícias	15
Perícias com Armas	19
Equipamentos	21
Poderes Sobrenaturais	23
Regras e Testes	25
Experiência	29
Ficha de Personagem	31

Autor: Marcelo Dell Debbio

Edição: Rodrigo M. Lehnemann

Introdução

A grande maioria dos leitores mais antigos das revistas de RPG brasileiras já devem conhecer o Sistema Daemon de longa data, pois ele é o mais antigo sistema de RPG desenvolvido por brasileiros no mercado de jogos, com mais de 30 suplementos publicados e algumas dezenas de adaptações de filmes, revistas e livros publicadas em netbooks.

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

O tempo passou, e o Arkanun e seus suplementos foram adquiridos pela Editora Daemon, que o rebatizou com o nome de Sistema Daemon. Em menos de três anos já haviam sido publicados o Guias de Armas de Fogo, de Armas Medievais, regras para Anjos, Demônios, Vampiros, Templários, Inquisidores, Agentes do FBI, Membros da Equipe Ares, Alienígenas, Magias, Poderes Psiônicos, Cibernéticos e equipamentos de última geração, tudo isto pode ser encontrado para o Sistema Daemon, sem contar as dezenas de adaptações de mangá, quadrinhos e filmes em netbooks que podem ser baixados da internet de graça.

Um Sistema Livre

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

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

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

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

Como na para nós o RPG sempre foi considerado uma forma de diversão acima de tudo, nós decidimos liberar o Sistema Básico para que os Narradores de todo o Brasil possam utilizá-los em suas criações e adaptações. Com isso, os jogadores passam a contar com o Sistema Daemon para Campanhas mais realistas e sérias. Agora, as chances de você publicar e tornar conhecido seu universo de RPG, seja na forma de fanzines, livros ou sites na internet aumentaram muito.

Crie seu Próprio Universo

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

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

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

Um Sistema Híbrido

Nossa realidade mudou muito nos últimos vinte anos, e se no início do século levar livros de RPG a bancas de revista parecia ser o melhor caminho para manter o hobby vivo, hoje a realidade pare estar bem longe disso.

Atualmente a tecnologia e a internet passaram a integrar nossas vidas, na forma dos mais diversos tipos de dispositivos. A expansão dos jogos digitais e dos board games tem contribuído cada vez mais, para tornar o tradicional RPG de mesa um hobby para aqueles que já o conheciam no passado.

É preciso inovar. Pensando em uma nova geração de jogadores conectados é que surge o System.Daemon, que nada mais é que uma versão híbrida do Sistema Daemon original. Fazendo proveito do fato que o Sistema Daemon original tem regras dinâmicas o suficiente para ser usando, tanto em mesas quando em live actions, o System.Daemon visa tirar proveito desta característica trazer o sistema para jogos digitais e híbridos, permitindo assim que o core de regras possa se utilizando em qualquer plataforma ou meio, seja ele digital ou analógico.

Acompanhado deste livro, você encontrará uma biblioteca C# que permite que você integre o System.Daemon ao seu jogo digital ou aplicativo.

Um Sistema Descolonial

Além de toda a transformação digital vivida nesta segunda década do século XXI, vivemos um momento de transformação social, começamos a questionar o racismo e machismo que por muito tempo permearam nossa sociedade. Começamos assim a dar passos importantes rumo a um futuro mais justo e igualitário.

Da mesma forma tem sido trazido a discussão em países latino americanos os termos **colonialidade** e **descolonialidade**. Entende-se, de uma maneira muito resumida, a colonialidade como as cicatrizes culturais provocadas por um processo de colonização de uma cultura por outra. Sendo a descolonialidade o movimento de revalorização destas culturas, um movimento que nos diz que a cultura eurocêntrica não deve ser tida como um modelo a ser seguido, uma referência as demais. Devemos evoluir nossa cultura, levando em consideração a realidade que vivemos e os nosso próprios aspectos culturais, não devemos em momento algum nos considerarmos inferiores ou menos desenvolvidos por não atingir métricas externas ao contexto que vivemos.

Desta forma quando observamos os RPG's mais tradicionais, vemos uma forte presença destas heranças coloniais. Especialmente na presença dos 4X: eXplore, eXpand, eXterminate e eXploit, que representam aqui, a aventura de jogar um jogo de RPG, como a aventura vivida pelo europeu na "conquista da América".

O primeiro X refere-se a explorar, desbravar o desconhecido, o segundo X a expandir seus poderes e influência, o terceiro X a exterminar todos aqueles que se oporem a você sem considerar seus pontos de vista e o último X, refere-se ao ato de saquear, roubar e pilhar os espólios dessa nova terra e desse então agora massacrado povo.

Então quando analisamos as ações de um grupo de "heróis" que: entra em um território selvagem, confronta e extermina um grupo de orcs, invadindo seu templo e saqueando tesouros e artefatos importantes para sua cultura. Percebemos de certa forma que estamos a recriar os mesmos movimentos dos exploradores do passado, que invadiam os territórios nativos americanos, exterminavam e escravizavam esses povos "menos evoluídos", para então saquear seus tesouros.

O próprio conceito de raça começa a ser questionável, por que um elfo *deve* odiar um anão? Por todo o anão deve sempre ser um *bom forjador*, *bom beerrão* e *rabugento*? Ao normalizarmos tais características estamos a normalizar indiretamente o preconceito e o racismo.

E a influência eurocêntrica dos autores que inspiraram a criação do RPG é de certa forma inquestionável. Desta forma não devemos questionar estes autores por si, eram estes homens de seu tempo, com pensamentos de seu tempo. O que devemos questionar são os valores de nós autores do século XXI, e o que estamos a fazer para mudar

a maneira de pensar e a forma como criamos e concebemos nossos jogos.

O Sistema Daemon desde sua concepção sempre foi um sistema de RPG com fortes características descoloniais, algo mais fruto de seu meio do que proposital, onde o foco de suas ambientações não era o ganho de poder ou o combate.

Pensando neste novo System.Daemon, optamos por dar os poucos passos necessários para a consolidação do jogo, como um jogo descolonial: a substituição do termo *Mestre* por *Narrador*, a remoção das regras de e menções a "raça", passando a observar a ancestralidade do personagem. Desta forma toda vez que nos referimos a elfos, estamos nos referindo a ancestralidade élfica, que é composta não apenas por suas características físicas, mas como por sua cultura, costumes, ritos e tradições.

Assim elfos não necessariamente são magos, anões não necessariamente serão guerreiros ou beerrões, abrimos mão dos estereótipos e passamos a observar a cultura dos povos e suas e as características culturais de sua sociedade.

É importante ter em vista, que uma característica muito marcante do Sistema Daemon desde sua origem, é o fato de que os personagens sempre foram construídos a partir de sua história e background. Seus números e valores na ficha, são representações de sua história e vivências, assim não percebemos mais a necessidade do uso de regras, limitadores ou vantagens adicionais para personagens de diferentes etnias, culturas ou povos. Todos serão tratados da mesma forma, como deve ser.

Conceitos Básicos

Como em qualquer jogo, é preciso conhecer as regras e os termos utilizados, para se poder jogar. O RPG não é uma exceção. No decorrer do jogo, ou mesmo quando você estiver criando seu Personagem, nós utilizaremos muitos termos que talvez você não esteja familiarizado.

Personagem: Antes de começar a jogar, cada Jogador precisa criar um Personagem, que é a representação deste jogador no mundo fictício. Caberá ao jogador interpretar seu personagem, que agirá sempre conforme ele descrever suas ações, falando e se expressando da forma como o jogador está a interpretar.

Ficha de Personagem: A ficha de personagem é onde são anotadas as características de cada Personagem. A ficha de Personagens encontra-se no final deste livro. Cada Jogador deve imprimir uma cópia da ficha para seu uso.

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 (chamados NPCs), criar e executar as Aventuras. Muito do sucesso ou fracasso de uma Aventura depende dele. Durante uma partida, é o Narrador quem irá propor um problema ou um mistério que os Jogadores tentarão resolver.

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

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

Campanha: É uma série de Aventuras, envolvendo a saga dos Personagens, desde a primeira partida. Enquanto uma aventura tem início, meio e fim, uma campanha pode se estender por tempo indeterminado.

Atributos: Os Atributos descrevem seu Personagem como ele é, determinando sua capacidades e limites. São em ao todo 9, divididos em físicos e mentais. Os Atributos físicos são Constituição, Força, Destreza e Agilidade e os mentais são Inteligência, Vontade, Percepção, Carisma e Sorte. Os Atributos variam de acordo com seus dados de comparação, sendo que um humano possui normalmente 3D, com Atributos variando de 3 a 18 (ver Dados de Comparação).

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

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

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

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

Pontos de Magia: São os pontos que um Personagem mago possui, para indicar o quantos de Magias ele é capaz de fazer. Quanto mais pontos um Personagem possuir, mais poderoso ele será. Todos os personagens iniciam o jogo com 2 pontos de Magia.

Nível: Em um jogo de RPG, normalmente precisamos de alguma coisa para comparar Personagens entre si. Saber o quão poderoso um mago é ou se uma Aventura está bem balanceada para o grupo. Por causa disto, o System.Daemon utiliza níveis para diferenciar os Personagens. Todos os personagens iniciam em nível 0, não existindo um limite máximo de níveis. 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.

Dados: Em RPGs, normalmente são utilizados vários tipos de dados e não somente os tradicionais dados de 6 lados. Neste RPG usaremos dados de 4, 6, 8 e 10 lados. As notações utilizadas são 1d4 para 1 dado de 4 faces, 1d6 para um dado de seis faces, 1d8 para um dado de oito faces e 1d10 para um dado de dez faces. 1d100 quer dizer dois dados de 10 lados, sendo que um deles será a dezena e o outro a unidade, obtendo-se assim um número entre 1 e 100. Um resultado de 00 significa 100.

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

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

Pontos de Vida: É a forma como representamos o quão “saúdável” um Personagem está. Quanto mais PV's 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 e 3 PV caso receba auxílio médico (esteja hospitalizado).

Dano: Quando um Personagem é ferido e perde Pontos de Vida, dizemos que ele recebeu dano. Quando os PV's de um Personagem chegam a 0, ele desmaia e perde 1 PV por rodada, até chegar em -5, quando o Personagem morre.

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 Narrador e Jogadores, suficiente para todos os Personagens efetuarem uma ação.

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

Teste: Sempre que o resultado da ação de um jogador for incerto, ele deverá rolar um teste para verificar se foi bem sucedido ou não. Se um personagem for abrir uma porta, por exemplo, é obvio ele conseguirá e por tanto não há a necessidade de se realizar um teste. Mas se esta porta estive trancada e ele precisar arrombá-la, aí o resultado será incerto e ele precisará realizar um teste.

Os Testes são feitos com porcentagens. Joga-se 1d100 verifica-se se o número sorteado nos dados foi MENOR ou IGUAL ao número de Teste. Neste caso o Teste foi bem-sucedido.

Ataque e Defesa: No System.Daemon, ataque e defesa são muito simples. Basta pega-se o valor de ataque perícia com arma do atacante, soma-se 50, em seguida, subtrai-se o valor de defesa da perícia com arma do defensor, esse valor será a margem de acerto. Joga-se 1d100 e se o número obtido for MENOR ou IGUAL a margem de acerto, considera-se o ataque foi bem sucedido, caso contrário o oponente conseguiu defender o golpe sem sofrer danos.

Para ataques a distância, apenas joga-se o 1d100, se o número obtido for MENOR ou IGUAL ao valor da perícia com arma do atacante, ele acertou o ataque.

Índice Crítico: Divida o valor de Teste do 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 em um ataque com margem de acerto igual a 50, acertará um golpe crítico sempre que tirar 12 ou menos em 1d100 em sua jogada de ataque.

Índice de Proteção: A “armadura” que seu personagem está utilizando. Pode ser uma armadura medieval, um colete à prova de balas ou um escudo energético.

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

Criação de Personagem

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

Você sabe, o personagem não!

Interpretar um papel é bem mais do que mudar o tom de voz e ficar repetindo frases de efeito. Quando se joga RPG, você precisa se tornar outra pessoa. Fazer o que ela faria, agir como ela agiria e principalmente lembrar-se do que ela lembraria. Uma das coisas mais importantes ao interpretar um Personagem é separar as coisas que você sabe das coisas que o Personagem sabe. Lembre-se, seu Personagem é uma pessoa que está apenas começando a se aventurar. Você, por outro lado, conhece mais sobre o mundo do jogo (porque leu aqui ou em outro lugar).

Quando criar seu Personagem, você precisa imaginar quais são suas lembranças e não pode excedê-las. O Personagem provavelmente sabe que existem Vampiros, bruxas e Demônios, mas dificilmente saberá de início como derrotá-los. Um Narrador realmente habilidoso pode conduzir o jogo de modo que os Jogadores NUNCA saibam mais do que seus Personagens. Para isto, basta mudar o que está no livro. SIM, Sacaneie! O Narrador PODE e DEVE fazer isto! Jogadores que confiarem demais nas informações contidas aqui podem se arrepender mais rápido do que imaginam.

Passo 1: Campanha e Cenário

Este primeiro passo servirá para determinar o tipo de Personagens a serem criados, bem como limitará a escolha de Perícias e Aprimoramentos compatíveis com a Época escolhida. O Narrador sempre deve vetar Perícias ou Aprimoramentos que julgar não compatíveis com a Época e Local escolhido para o Início da Campanha.

Os Personagens começam com 100 pontos de Atributos (entre 3 e 18), 5 pontos de Aprimoramento e podem chegar a até 400 pontos em Perícias. Possuem 1 inimigo inicial.

Passo 2: Passado

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

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

Ancestralidade

1. Qual é o nome da sua ancestralidade (do seu povo)?
2. Quais são as tradições do seu povo dele?
3. Como é a religião do seu povo?
4. Quais são os ritos importantes para o seu povo?
5. Existe algum ofício que seu povo se destaca?
6. Como seu povo é visto pelos demais?
7. Existem características físicas que diferem seu povo dos demais? Quais são?
8. Como seu povo lida com a velhice e com a morte?
9. O que seu povo não tolera? O que para ele é uma ofensa?
10. O vestuário tradicional do seu povo é diferente? Como é?
11. Quais são os aspectos estéticos que se destacam nas construções e ferramentas do seu povo?

História

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

Objetivos / Motivação

1. Ele tem algum objetivo? Se tem, qual é?
2. E por que ele tenta fazer isso?

3. O que ele vai fazer quando conseguir cumprir seu objetivo?
4. O que ele vai fazer se falhar?
5. O que ele considera seu maior obstáculo no seu sucesso?
6. O que ele faz para sobrepujar esses obstáculos?
7. Se ele pudesse mudar alguma coisa no mundo, o que seria?
8. Se ele pudesse mudar alguma coisa em si mesmo, o que seria?
9. Ele tem medo de alguma coisa?

Personalidade

1. Como as outras pessoas descrevem seu Personagem?
2. Como ele se auto descreveria?
3. Qual é a atitude de seu Personagem em relação ao mundo?
4. Qual é a atitude dele em relação as outras pessoas?
5. Ele tem atitudes diferenciadas para certos grupos de pessoas?

Gostos e preferências

1. Como ele passa suas horas de lazer?
2. Que coisas ele gosta de vestir?
3. O que ele gosta mais no trabalho / ocupação?
4. O que ele gosta de comer?
5. Ele coleciona algo ou tem algum passatempo?
6. Ele tem algum animal de estimação?
7. Que tipo de companhia ele prefere?
8. E que tipo de amante?

Ambiente

1. Onde ele mora e como é esse lugar?
2. Como é o clima/atmosfera?
3. Por que ele mora lá? Quais são os problemas comuns lá?
4. Como é sua rotina diária?

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

Passo 3: Atributos

Vamos imaginar agora uma Campanha de Horror Medieval, os Personagens possuirão 100 pontos para distribuir entre seus atributos Atributos, com exceção da Sorte e sem contar com modificações posteriores. Os Atributos devem ser distribuídos de acordo com a sua concepção do Personagem. Como você imagina que ele é? Forte como um touro, ou magro e franzino? Inteligente? Um perito em acrobacias? Os Atributos servem para

colocar suas ideias no mundo imaginário de sua Campanha.

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

Os números de Teste são usados para fazer testes referentes a um determinado Atributo. Para encontrar o Valor de Teste, **multiplique o Atributo por QUATRO**. A sorte não possui um valor de teste e é igual a duas vezes o valor do atributo Carisma.

Atributo	Valor Original	Valor Modificado	Teste Normal
FOR	11	11	44%
CON	10	10	40%
DEX	13	13	52%
AGI	12	12	48%
INT	17	17	68%
WILL	8	8	32%
PER	16	16	64%
CAR	13	13	52%
SOR	26	26	26%
TOTAL	100		

Passo 4: Aprimoramentos

A próxima etapa é lapidar um pouco mais a história de seu Personagem. Para isto servem os pontos de Aprimoramento. No caso desta Campanha, cada Personagem dispõe de 5 pontos de Aprimoramento.

Passo 5: Profissão e Perícias

Dependendo da época da Campanha, tipo de Aventuras e tipo de grupo, existem infinitas possibilidades de profissões para escolher.

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

$$\text{Pontos} = 220 + 10 \times \text{INT}$$

No momento da criação do personagem, o jogador deverá investir no mínimo 10 pontos por perícia que ele escolher.

Observação: Recomenda-se distribuir **PRIMEIRO** os pontos de Perícia “brutos” e **DEPOIS** acrescentar os bônus iniciais de Atributos.

Perícia	Gasto	Valor	Atributo	Total
Arcos	50	25	13	38%
Ciência (Criminalística)	45	45	17	62%
Ciência (Direito)	50	50	17	67%
Ciência (Literatura)	25	25	17	42%
Ciência (Psicologia)	30	30	17	47%
Ciência (Teologia)	20	20	17	37%
Manip.(Interrogatórios)	34	34	17	68%
Manip.(Intimidação)	33	33	8	41%
Manip.(Lábia)	33	33	13	46%
Total	340			

Passo 6: Perícias de Combate

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

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

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

Perícia	Gasto	Atributo	Total
Briga	20 / 20	13 / 13	33% / 33%
Espadas	10 / 0	13 / 13	23% / 13%
Total	50		

Passo 7: Outros Valores

Pontos de Vida: São iguais à soma da Força mais Constituição divididos por 2 e arredondando para cima. Lembre-se de acrescentar 1 ponto por Nível.

Nível de Foco e Pontos de Magia: Todo personagem inicia o jogo com 2 Pontos de Magia e 0 de Foco.

Índice de Proteção (IP): Depende das armaduras que o Personagem estiver usando. Cada armadura possui um valor de IP, que também é uma penalidade para DEX e AGI.

Passo 8: Equipamentos e Armas

As posses de um Personagem vão depender da história e do contexto da Campanha, bem como de sua profissão, contatos, Aprimoramentos e Perícias. A principal regra aqui é o uso do bom senso. Existem sérias restrições legais a respeito, principalmente quanto as armas automáticas!

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

Atributos

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

Os Atributos apresentados aqui são facilmente compatíveis com com todos os RPGs lançados pela *Daemon Editora*. São nove Atributos, divididos entre Físicos e Mentais. Os Físicos são a Constituição, Força, Destreza e Agilidade; os Mentais são a Inteligência, Vontade, Percepção, Carisma e Sorte. 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 envolvem personagens mortais, cujos Atributos variam de 3 a 18.

Atributos Físicos

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

- **Força (FOR):** 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 FOR, mais PV's um Personagem terá. A Força também afeta o dano que ele é capaz de causar com armas de combate corporal, e peso máximo que pode carregar ou sustentar (por poucos instantes), como mostra a tabela na página seguinte.

- **Destreza (DEX):** Define a habilidade manual do Personagem, sua destreza com as mãos e/ou pés. Não inclui a agilidade corporal, apenas a destreza manual. 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.

Atributos Mentais

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

- **Vontade (WILL):** Esta é a capacidade de concentração e determinação do Personagem. Uma alta Vontade fará com que um Personagem resista a coisas como tortura, hipnose, pânico, tentações e controle da mente. O Narrador também pode exigir Testes de Vontade para verificar se um Personagem não fica apavorado diante de uma situação amedrontadora. Também está relacionada com poderes psíquicos.

- **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.

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

- **Sorte (SOR):** Representa o quão sortudo o personagem é, o quanto situações aleatórias tendem a seu favor. A sorte de um Personagem é definido pelo Carisma afinal de contas, pessoas de “alto astral” costumam ser mais afortunadas que os pessimistas resmungões. Desta forma a sorte tem um valor igual ao Carisma multiplicado por dois, a sorte não pode ser aumentada com pontos de atributo ganhos ao aumentar de nível.

Números e Testes

A qualquer momento do jogo, o Narrador 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.

Força	Bônus de Dano	Peso Levantado	Peso Carregado
3	-3	30 kg	10 kg
4	-2	40 kg	20 kg
5 a 8	-1	80 kg	40 kg
9 a 14	0	120 kg	60 kg
15 a 16	+1	160 kg	80 kg
17 a 18	+2	200 kg	100 kg
19 a 20	+3	250 kg	125 kg
21 a 22	+4	320 kg	160 kg
23 a 24	+5	400 kg	200 kg
25 a 26	+6	500 kg	250 kg
27 a 28	+7	620 kg	310 kg

De onde saíram esses números?

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

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

Aprimoramentos

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

Esses pontos não podem simplesmente serem “gastos”, mas o Narrador e o Jogador precisam fazer toda a interpretação de COMO e QUANDO seu Personagem conseguiu tais características. Os pontos devem fazer parte do Background do Personagem e não apenas serem “vantagens” a serem adquiridas.

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.

Aprimoramentos

Afinidade com Fadas (3 a 5 pontos)

Alma Pura (2 pontos)

Ambidestria (2 pontos)

Armas de Fogo (1 a 3 pontos)

Arma ou Amuleto Mágico (1 a 2 pontos)

Biblioteca (1 a 4 pontos)

Bom Senso (1 ponto)

Conhecimentos Arcanos (2 pontos)

Contatos e Aliados (1 a 4 pontos)

Familiares (1 a 2 pontos)

Guardião de Artefato (3 pontos)

Homúnculo (2 pontos)

Imunidade a Venenos (2 a 3 pontos)

Inocência (1 a 2 pontos)

Pactos (1 ponto)

Recursos e Dinheiro (1 a 5 pontos)

Sábio (1 ponto)

Saúde de Ferro (1 ponto)

Sedutor (1 ponto)

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 Narrador, que deve utilizar esses NPCss como pano de fundo para Aventuras.

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

Alma Pura

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

Caso o Personagem quebre algum dos dogmas de sua religião, 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 os 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.

Armas de Fogo

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

- **1 Ponto:** O personagem possui revólveres ou pistolas, rifle ou arma semiautomática dentro do limite da lei.

- **2 Pontos:** Submetralhadoras, carabinas calibre 12, armas automáticas ou reservadas.

- **3 Pontos:** Metralhadoras pesadas, outras armas militares, armas pesadas.

Arma ou Amuleto Mágico

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 ou espada curta), com bônus de +1 (+1 para dano e +5% para ataque e defesa ou 10% para arma de ataque a distância), ou um objeto mágico simples.
- **2 Pontos:** O personagem pode possuir uma arma mais poderosa, com bônus de até +3 (+3 para dano e +15% para ataque e defesa ou 10% para arma de ataque a distância). Pode ser um amuleto de sorte ou um amuleto de proteção contra um elemento.

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:** A biblioteca trata de 6 Subgrupos de Perícias.
- **3 Pontos:** A biblioteca trata de 10 Subgrupos de Perícias..
- **4 Pontos:** A biblioteca trata de 14 Subgrupos de Perícias.

Bom Senso

- **1 Ponto:** todas as vezes que um Personagem que tenha bom senso for fazer alguma coisa obviamente estúpida, o Narrador 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 Narrador dá aos Personagens que estão começando, sem enfurecer os demais Jogadores. O Narrador também pode obrigar aquele Jogador “menos esperto” a comprar este Aprimoramento.

Conhecimentos Arcanos

- **2 Pontos:** O personagem conhece algum método de prever a sorte relacionado à Roda dos Mundos.

Ele é capaz de interpretar corretamente os sinais místicos capturados na aleatoriedade das cartas, runas, leitura do Tarot de Marselha, I-Ching, Feng-Shui, roleta ou búzios.

O Jogador pode fazer uso desses métodos uma vez por sessão de jogo, conseguindo até três respostas, do tipo SIM, NÃO ou IRRELEVANTE.

Contatos e Aliados

Lembre-se que os aliados podem morrer com o passar do tempo (até mesmo seres sobrenaturais podem morrer). Quando isso ocorrer, assume-se que o Personagem conseguiu outro aliado no mesmo ramo, passou a conhecer os descendentes dele ou seu sucessor.

O Narrador 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 Narrador).

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.

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

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

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

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

Mídia: controle sobre os meios de comunicação como um todo. Existem cada vez mais meios de comunicação e mídia, como Jornais, rádio, televisão, revistas, Internet e

outros. Apesar de ninguém duvidar que a mídia é corrupta, até mesmo os Personagens se assustariam se descobrissem quem cobre os olhos da mídia às vezes.

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

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

Famíliares

Seu Personagem possui um Familiar. Familiares são animais que acompanham o Personagem, mas que possuem poderes e qualidades superiores a de animais comuns.

- **1 Ponto:** Um animal relativamente simples e comum para um mago (gato, sapo, coruja, cobra, cachorro etc).
- **2 Pontos:** Um animal mais exótico ou maior (lobo, bode, pássaros raros, trobos etc).

Guardião de Artefato

• **3 Pontos:** Como o próprio nome indica, o Personagem foi designado como guardião de um item de grande valor. Às vezes, este Aprimoramento pode ser menos vantajoso e mais daninho: objetos poderosos atraem a atenção de seres poderosos. Cabe ao Narrador 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 de altura, totalmente fiel a seu Narrador. 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, FOR 6, AGI 16, DEX 4, INT 1, WILL 5, CAR 0, PER 16, 8 PV's, IP 0, Garras 20/20 dano 1d3.

Imunidade a Venenos

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

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

Inocência

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

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

Pactos

• **1 ponto:** Pactos com entidades muito poderosas podem ser uma ótima fonte de poder, se você estiver disposto a pagar o preço. Criaturas sobrenaturais geralmente precisam 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 uma arma mágica, um exorcismo de um outro personagem, habilidades especiais, 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.

Recursos e Dinheiro

É quanto de dinheiro, joias 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, 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 até 2.000U\$ salários mensais.
- **2 Ponto:** Renda até 4.000U\$ salários mensais.
- **3 Ponto:** Renda até 8.000U\$ salários mensais.
- **4 Ponto:** Renda até 16.000U\$ salários mensais.
- **5 Ponto:** Renda até 32.000U\$ salários mensais.

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 Narrador pode ajudar o Personagem em questões relacionadas a Perícia escolhida, com ideias, 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. Além disso, ele normalmente nunca fica doente ou incapacitado e tem uma resistência natural a doenças comuns.

Sedutor

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

Sensitivo

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

- **1 Ponto:** O personagem sonha com coisas sobrenaturais, que podem vir a ocorrer. Escreve livros, modela esculturas e pinta quadros a respeito. Esses quadros devem ser usados pelo Narrador 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 Narrador, o Jogador pode tentar um Teste de Percepção para notar coisas que estão além dos sentidos normais: uma presença sobrenatural, um risco para sua vida ou a localização de um objeto perdido.

Senso de Direção

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

- **2 Pontos:** O mesmo que a habilidade acima, mas funciona em qualquer plano de existência que o personagem esteja.

Senso Numérico

- **1 Ponto:** Seu 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:** 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 Narrador 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:** O 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.

Senso de Direção

- **2 Pontos:** Seu personagem é portador de uma sorte incrível. O valor do atributo sorte de seu personagem será igual a três vezes o valor do carisma ao invés de duas vezes.

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 Narrador, outras Perícias podem ser escolhidas pelo Jogador, desde que não sejam Perícias de Combate.

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 Narrador.

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 e sua Inteligência.

De uma maneira geral, todo personagem inicia o jogo com uma quantidade de pontos de perícia igual a $220 + 10 \times \text{INT}$.

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

Subgrupos

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

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

É permitido 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 Narrador.

Exemplo: 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.

Valores Iniciais

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 bom mesmo?

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 ou em comparação a outras perícias. Às vezes, o valor de Teste pode ultrapassar 100%, mas qualquer resultado acima de 95% será SEMPRE uma falha.

Valor	Domínio
Até 15%	Curioso. Ouviu falar sobre isso.
15% a 20%	Novato. Está começando a aprender.
21% a 40%	Praticante. Usa esta Perícia diariamente.
41% a 60%	Profissional. Trabalha com esta Perícia.
61% a 80%	Especialista.
80% ou mais	Um dos melhores na área.

Lista de Perícias

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

Toda perícia mostra um valor entre parênteses, se esse valor for a abreviação de um atributo, significa que esta perícia é intuitiva e tem seu valor inicial igual a deste atributo. Se o valor for 0, significa que esta perícia é altamente técnica e que terá seu valor baseado apenas na quantidade de pontos investidos. Por fim se o valor for um “-”, significa o valor inicial da perícia é determinado de maneira diferente para cada subgrupo.

Perícias

<i>Animais* (-)</i>
<i>Armadilhas (PER)</i>
<i>Artes* (-)</i>
<i>Artífice* (DEX)</i>
<i>Avaliação de Objetos* (DEX)</i>
<i>Briga (DEX)</i>
<i>Ciências* (INT)</i>
<i>Ciências Alternativas* (0)</i>
<i>Condução* (AGI)</i>
<i>Disfarce (INT)</i>
<i>Eletrônica (0)</i>
<i>Engenharia* (0)</i>
<i>Escutar (PER)</i>
<i>Esportes* (-)</i>
<i>Etiqueta* (CAR)</i>
<i>Explosivos (0)</i>
<i>Falsificação (INT)</i>
<i>Furtar (DEX)</i>
<i>Furtividade (AGI)</i>
<i>Idiomas (0)</i>
<i>Informática* (-)</i>
<i>Investigação (PER)</i>
<i>Jogos* (-)</i>
<i>Manipulação* (-)</i>
<i>Manuseio de Fechaduras(0)</i>
<i>Mecânica (DEX)</i>
<i>Medicina* (-)</i>
<i>Mineração* (0)</i>
<i>Negociação* (-)</i>
<i>Procura (PER)</i>
<i>Rastreo (PER)</i>
<i>Sobrevivência* (PER)</i>

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

Alguns subgrupos possíveis: *Adestrar Animais (CAR)*, *Doma (CAR)*, *Montaria (AGI)*, *Veterinária (0)*.

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

• **Artes* (-):** Além de ser usada para produzir obras, as Perícias de Artes também podem ser utilizadas para

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

Alguns subgrupos possíveis: *Arquitetura (0)*, *Atuação (CAR)*, *Canto (CAR)*, *Crítica de Arte (PER)*, *Culinária (PER)*, *Dança (AGI)*, *Desenho e Pintura (DEX)*, *Escapismo (AGI)*, *Escultura (DEX)*, *Fotografia (PER)*, *Ilusionismo (DEX)*, *Instrumentos Musicais (DEX)*, *Joalheria (DEX)*, *Redação (INT)*.

• **Artífice* (DEX):** Um artífice é um Personagem com a habilidade de trabalhar com algum material específico, permitindo-lhe construir ou consertar roupas, móveis, caixas, utensílios, ferramentas, potes, armários ou até armas.

Alguns subgrupos possíveis: *Armeiro (Armas)*, *Carpinteiro (Madeira)*, *Costureiro (Tecidos)*, *Coureiro (Couros)*, *Ferreiro (Metais)*, *Ourives (Metais Preciosos)*, *Pedreiro (Construções)*, *Sapateiro (Sapatos de couro rígido)*.

• **Avaliação de Objetos* (PER):** Reflete a capacidade de um Personagem em avaliar corretamente qualquer tipo de item. Apenas observando o objeto, um Personagem com esta Perícia pode dizer quanto vale um quadro, uma joia, uma arma ou outro item qualquer, assim como determinar a autenticidade do item.

Alguns subgrupos possíveis: *Antiguidades*, *Gemas*, *Metais Valiosos (Ourives)*, *Obras de Arte*, *Camuflagem (PER)*.

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

• **Ciências* (INT):** Uma ciência é um grupo de conhecimentos relativos a determinado assunto ou grupo de assuntos. Esses conhecimentos geralmente são obtidos através de estudo – leitura, meditação, observação direta, etc.

Alguns subgrupos possíveis: *Agricultura*, *Anatomia*, *Antropologia*, *Arqueologia*, *Astronomia*, *Botânica*, *Direito ou Jurisprudência*, *Ecologia*, *Filosofia*, *Física*, *Genética*, *Geografia*, *Geologia*, *Heráldica*, *Herbalismo*, *História*, *Literatura*, *Matemática*, *Meteorologia*, *Pedagogia*, *Psicologia*, *Química*, *Sociologia*, *Teologia ou Religião*, *Ufologia*, *Zoologia*.

• **Ciências Alternativas* (0):** Estas Ciências determinam o quanto um Personagem sabe sobre assuntos alternativos e fora do contexto de uma pessoa. Em altos níveis esta Perícia pode ser perigosa, pois quanto mais um Personagem conhece sobre o mundo das Ciências Proibidas, mais visado ele será por aqueles que desejam manter ocultos estes segredos.

Alguns subgrupos possíveis: *Alquimia, Anjos, Astrologia, Búzios, Demônios, Oculto, Psionismo, Rituais, Tarot, Teoria da Magia, Vampiros, Viagem Astral.*

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

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

- **Eletrônica (0):** Reflete o conhecimento que um Personagem tem em eletrônica e aparelhos eletrônicos. Entre outras coisas, um Teste de Eletrônica permitiria descobrir a função de um aparelho desconhecido, enquanto um Teste Difícil possibilitaria consertá-lo – consertar um aparelho conhecido e simples é um Teste Normal.

- **Engenharia (0)*:** A Engenharia é a habilidade de desenvolver e projetar mecanismos complexos. Note que esta Perícia não é usada para construir estes aparelhos, apenas para projetar. Existem milhares de engenharias conhecidas.

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

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

- **Esportes* (-):** Existem vários tipos de Esportes que podem ser selecionados pelo Personagem. A seguir existem alguns exemplos.

Alguns subgrupos possíveis: *Acrobacia (AGI), Alpinismo (AGI), Arremesso (DEX), Artes Marciais (AGI), Basquete (DEX), Boxe (AGI), Caça (PER), Canoagem (CON), Corrida (CON), Esqui (AGI), Futebol (AGI), Mergulho (CON), Paraquedismo (AGI), Pesca (PER), Natação (AGI), Salto (AGI), Salto Ornamental (AGI), Tênis (DEX), Voleibol (DEX) e Xadrez (INT).*

- **Etiqueta (CAR)*:** Esta Perícia permite ao Personagem sabe como falar, vestir-se e portar-se educadamente de acordo com a situação. É útil em festas,

bailes e discussões diplomáticas. Um Teste bem-sucedido não garante que o Personagem vai livrar-se de uma encrenca, mas ao menos evita que seja mal interpretado. A Perícia garante apenas que ele diga as coisas da maneira correta. O conteúdo do diálogo deve ser resolvido através da atuação do Jogador por seu Personagem.

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

- **Explosivos (0):** É a habilidade em se utilizar explosivos para demolições. Um Teste bem-sucedido desta Perícia permite calcular o lugar exato onde um explosivo deve ser depositado para uma demolição segura.

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

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

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

- **Furtividade (AGI):** A Perícia Furtividade permite a um Personagem esconder-se, manter-se oculto nas sombras e mover-se sem produzir qualquer ruído. Testes de Furtividade também podem ser usados para esconder-se, à escolha do Narrador.

- **Idiomas (0)*:** Na maioria dos mundos de RPG existem analfabetos, mas poucos participam das Aventuras como Personagens; a menos que seja estipulado em contrário, todos os Personagens sabem falar, ler e escrever pelo menos um idioma, com valor igual a 30% (sem custo em pontos de Perícia). Este valor pode ser aumentado com pontos de Perícia de forma normal.

Alguns subgrupos possíveis: *Chinês, Inglês, Espanhol, Hindu, Russo, Árabe, Japonês, Alemão, Francês, entre as mais de 5.000 línguas e dialetos catalogados pelos linguistas.* *Braile (0), Código Morse (0), Criptografia (0), Linguagem de Sinais (0), Leitura Labial (0).*

- **Informática* (-):** É a habilidade de utilizar computadores. Embora pareça algo relativamente simples esta dividida em vários Subgrupos.

Alguns subgrupos possíveis: *Computação (INT), Hackear (0), Manutenção (0), Programação (0), Banco de Dados (0).*

- **Investigação (PER):** Esta Perícia está relacionada à obtenção de informações. Ela pode ser usada em uma biblioteca para encontrar os livros certos sobre o assunto, nas ruas para encontrar a pessoa ou lugar que se procura,

ou em uma sala onde estão as provas de um crime. Uma falha pode significar não achar tais informações, enquanto uma falha crítica pode dar ao Personagem informações erradas ou pistas falsas.

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

Alguns subgrupos possíveis: *Cartas (SOR)*, *Dados (SOR)*, *Tabuleiro (INT)*, *Videogames (DEX)*, *RPG (INT)*.

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

Alguns subgrupos possíveis: *Empatia (CAR)*, *Hipnose (0)*, *Impressionar (CAR)*, *Interrogatório (INT)*, *Intimidação (WILL)*, *Lábia (CAR)*, *Liderança (CAR)*, *Manha (CAR)*, *Sedução (CAR)*, *Tortura (INT)*.

- **Manuseio de Fechaduras (0):** É a habilidade que um Personagem tem em trancar, destrancar, instalar, consertar e compreender diversos mecanismos de fechaduras e cadeados. Embora esta habilidade seja muito útil para grupos de Aventureiros, seus praticantes geralmente não são vistos com bons olhos pela sociedade.

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

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

Alguns subgrupos possíveis: *Cirurgia (DEX)*, *Primeiros Socorros (INT)* *Especialidades (INT): cada especialidade médica entra como um subgrupo. Algumas delas são: Oftalmologia, Dermatologia, Psiquiatria, Cardiologia, Neurologia, Urologia, Ortopedia, Oncologia, Gastrologia, Otorrinolaringologia, Veterinária, entre tantas outras.*

- **Mineração* (0):** Esta Perícia dá ao Personagem os conhecimentos necessários para obter minérios ou pedras preciosas. Isto é, encontrar um local onde se possa explorar algo ou executar a mineração em si sem virar parte do minério (evita acidentes e soterramentos).

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, seja para evitar que seu negócio vá à falência.

Alguns subgrupos possíveis: *Barganha (CAR)*, *Burocracia (INT)*, *Contabilidade (INT)*, *Marketing (INT)*.

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

- **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 (carruagem, carroça, etc) sendo seguido deixe uma pista.

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

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

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

Perícias com Armas

As perícias com armas funciona de maneira muito semelhante às das demais perícias. O jogador define quantos pontos ira gastar com armas e os divide a seu gosto.

Entretanto, as perícias com armas ainda assim possuem algumas diferenças. Na ficha de personagens temos o nome da arma seguido por dois números separados por uma barra. Esses são os valores de ataque, defesa e crítico respectivamente.

- *Machado* 30% / 40%, 7%
- *Espada Longa* 60% / 20%, 15%.

O personagem possui um valor inicial (derivado de sua destreza) e soma a ele quantos pontos desejar, até um limite de 50 pontos em ataque e 50 pontos em defesa no primeiro nível. Além disto, o jogador pode escolher gastar estes pontos em perícias auxiliares.

O valor do **índice crítico** será igual ao valor de ataque da perícia dividido por quatro e arredondado para baixo. Sempre que o personagem em sua rolagem, obtiver um valor igual ao menor que o índice crítico, ele terá um acerto crítico. Nesta situação seu ataque **sempre** será um sucesso e ele deverá rolar duas vezes o dano.

Armas de Ataque a Distância

Armas de longa distância, como arcos, bestas, revólveres e escopetas não possuem um valor de defesa, e os pontos de perícia aplicados no ataque custam o dobro de uma arma comum. Da mesma forma a perícia esquiva custa o dobro de uma perícia comum enquanto a perícia Escudos por sua vez, tem seu custo normal.

Lista de Perícias com Armas

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

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

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

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

Esta Perícia exige que o Personagem tenha determinados Aprimoramentos sem os quais fica impossibilitado de ter estes conhecimentos

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

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

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

Manobras de Combate

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.

Um personagem só poderá adquirir essa perícia no momento da criação do personagem se investir a quantidade de pontos indicadas, no entanto caso esse investimento pode ser feito de maneira parcial com os pontos ganhos quando jogador sobe de nível, mas a manobra só se torna disponível a ele quanto ele atinge o valor indicado. Isso representa seu processo de treinamento.

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

- **Luta às Cegas (40):** O Personagem é capaz de lutar mesmo sem enxergar (vendado ou cego), guiando-se por

sons e movimentos (vibração do ar). Personagem com esta Manobra não sofre nenhuma penalidade por lutar às cegas, a menos que estejam privados também do sentido de audição; neste caso siga as regras normais.

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

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

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

- **Agarramento (20):** Seu personagem sabe arte de segurar seu oponente ele faz um teste de Força difícil, se passa no turno seguinte pode fazer um ataque com acerto automático.

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

Equipamentos

Dinheiro

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

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

Armas

Armas ajudam, mas nem sempre resolvem tudo. Cria, você vai ficar muito desapontado quando descobrir que tiros nada valem contra a criatura que se aproxima de seus Personagens nos túneis de esgotos.

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

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

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

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

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

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

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

- **Anos 40 a 60:** primeiras submetralhadoras.

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

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 Narrador.

Entre alguns objetos e equipamentos de uso comum que os Personagens podem carregar consigo, podemos citar:

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

Os itens raros são objetos que podem facilmente ser obtidos, mas que não se costuma carregar no dia a dia. Dessa forma, o Jogador deve dar uma explicação simples de porque seu Personagem carrega tal item ou, pelo menos, avisar com antecedência que seu Personagem o carrega. Entram nessa categoria disquete, isqueiro (se não é fumante), faca, caderno de anotações, laptop, tablet, smartphone, canivete, remédios específicos, máquina fotográfica, corda, estojo de primeiros socorros, joias de valor, gravador portátil, spray de defesa pessoal, ferramentas em geral.

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

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

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

Armas Brancas

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

Arma	Dano	Alcance
<i>Adaga, Faca ou Punhal</i>	1d4	15 m
<i>Arco Curto</i>	1d6	40 m
<i>Arco Longo</i>	1d8	80 m
<i>Besta</i>	1d8	60 m
<i>Besta de Mão</i>	1d6	40 m
<i>Cajado ou Bastão</i>	1d6	-
<i>Chicote ou Corrente</i>	1d4	-
<i>Dardo</i>	1d4	15 m
<i>Espada Curta</i>	1d6	-
<i>Espada de Duas Mãos</i>	1d10	-
<i>Espada Longa</i>	1d8	-
<i>Estilingue</i>	1d4	20 m
<i>Foice</i>	1d6	-
<i>Lança de Mão</i>	1d6	15 m
<i>Lança</i>	2d6	-
<i>Maça</i>	1d6	-
<i>Machado de Batalha</i>	1d8	-
<i>Margal</i>	1d6	-
<i>Martelo de Combate</i>	1d8	-
<i>Zarabatana</i>	1d4	20 m

Armas de Fogo

A seguir, apresentamos algumas das armas de fogo. Muitas delas são armas de uso pessoal, algumas são facilmente encontradas ou simples de manusear e outras ainda foram escolhidas pelo seu alto poder de fogo.

Arma	Pente	Dano	Alcance
<i>Escopeta</i>	2	2d8	15 m
<i>Lança Chamas</i>	5	2d8	5 m
<i>Lança Granadas</i>	1	3d6	20 m
<i>Pistola</i>	24	1d6	40 m
<i>Revólver</i>	6	1d8	50 m
<i>Rifle ou Fuzil</i>	2	2d6	500 m
<i>Submetralhadora</i>	30	1d10	300 m

Armaduras

Armaduras dependem do período histórico em que se passa sua Aventura. Podem variar desde a velha cota de malha medieval até a sofisticada bolha de alumínio protetora do século XXVI. Pode ser uma armadura física (um colete à prova de balas), energética (campos de força) ou mística (um Ritual). Em Campanhas realistas, porém, as únicas acessíveis aos mortais comuns são as armaduras físicas.

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

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

É importante lembrar que todo o IP oferecida pela armadura também se torna em uma penalidade para os atributos AGI e DEX. Sendo que uma vez aplicado o modificador o valor de qualquer um desses atributos não pode ficar abaixo de 5, caso isso ocorra o personagem será incapaz de usar essa armadura.

O Kevlar tem uma capacidade especial, ele é capaz de oferecer o dobro de proteção contra disparos de armas de fogo e ataques contundentes.

Amadura	IP
<i>Roupa Comum</i>	0
<i>Armadura de Couro</i>	1
<i>Armadura de Anéis</i>	2
<i>Cota de Malha</i>	3
<i>Armadura de Placas</i>	4
<i>Armadura de Batalha</i>	5
<i>Armadura de Batalha Completa</i>	6
<i>Escudo</i>	+1

<i>Roupa Normal</i>	0
<i>Jaqueta de Couro</i>	1
<i>Kevlar 10 Camadas</i>	3
<i>Kevlar 14 Camadas</i>	4
<i>Kevlar 18 Camadas</i>	5

Poderes Sobrenaturais

Sorte

A sorte representa de certa forma a conexão do personagem com o universo e o quanto o acaso parece se projetar a seu favor. O Narrador pode pedir ao jogador um teste de sorte quando uma situação não depende em nada de suas capacidades e está direcionada unicamente ao acaso. Mas o jogador também pode fazer uso da sorte.

Sorte em combate: Sempre que o personagem for atingido por ataque, ele pode fazer uso da sorte para reverter o resultado. Desta forma ele faz um teste de sorte, caso seja bem sucedido ele evita completamente o dano. Caso mal sucedido o personagem não poderá recorrer a sorte pelos próximos 3 turnos.

Apostando na Sorte: Um jogador também pode optar por substituir um teste de perícia por um teste de sorte, neste momento ele simplesmente abdica todos os seus conhecimentos e vai confiar unicamente na aleatoriedade da situação. Caso seja mal sucedido no teste ele não poderá tentar a sorte novamente, ele só pode usar esse recurso a cada 30 min.

Magia

A magia é a capacidade do personagem em se conectar e drenar energia de outros planos de existência, para que possa distorcer a realidade no plano material, gerando efeitos mágicos poderosos.

Toda magia usa energia puramente arcana, não possuindo elemento ou forma, geralmente se manifestando na forma de energia colorida.

Nível de Focus: Para realizar uma magia, um personagem precisará possuir ao menos Focus Nível 1, ele poderá adquirir níveis pontos de focus conforme ganha níveis de personagem. O círculo da magia a ser realizado nunca poderá ultrapassar o nível de focus do personagem. Nenhum personagem poderá ter nível focus maior que 8.

Usando Magia: Toda vez que o personagem for realizar uma magia, ele deverá escolher qual efeito vai realizar, se usará um efeito em área (raio do efeito a partir dele) ou em um alvo único (alcance). O a intensidade do efeito varia com o círculo da magia. Cada magia só pode ter um efeito por vez. Além disso o jogador rola uma quantidade de 6d igual ao círculo da magia para indiciar a força da mesma. Um personagem pode usar magia livremente desde que tenha Pontos de Magia para custear a magia. Cada magia custa 1 Ponto de Mana por círculo. Toda vez que ele usa a magia ele gasta os seus pontos de mana, precisando de 30 minutos de descanso para recuperá-los.

Contra Magia: Todo mago pode optar por anular a magia de outro. O mago consumirá seus pontos de mana e rolará os dados para a força da sua contra magia, caso a força da contra magia seja igual ou maior a força da magia alvo ela é anulada.

Duração: Toda magia dura 2d6 + círculo da magia em turnos, um mago pode optar por estender o efeito da magia, quando ele faz isso ele deixa de recuperar os pontos de magia daquele efeito, podendo se afastar até o alcance da magia. Ele pode dissipar a magia a qualquer momento e voltar a recuperar seus pontos. Magias de dano direto são consideradas instantâneas e não tem duração prolongada, elas causam o dano uma única vez.

Efeitos: A magia manifestada pode ter os seguintes efeitos:

- **Ampliar Atributo:** Amplia o atributo de um personagem alvo.
- **Dano Direto:** Provoca dano direto no alvo, este feito só é aplicado uma vez, não sendo contínuo.
- **Ampliar Dano:** Amplia o dano da arma de um alvo.
- **IP:** Substitui o valor do IP de um alvo.

Círculo								
Efeito	1	2	3	4	5	6	7	8
Força	1D	2D	3D	4D	5D	6D	7D	8D
Ampliar Atributo	+2	+4	+6	+8	+10	+12	+14	+16
Dano Direto	2	1d6	1d6+2	2d6	3d6	4d6	5d6	6d6
Ampliar Dano	1	2	1d6	1d6+2	2d6	2d6+2	3d6	3d6+2
IP	1	2	3	4	5	6	7	8
Alcance	10	25	50	100	200	400	800	1600
Raio	-	-	1	2	4	8	16	32

Poderes Psíquicos

Este é um grupo especial de perícias, que proporcionam a seus usuários poderes mentais. De acordo com estudos, os poderes psíquicos são dons interiores que uma pessoa pode desenvolver com treinamento, como a capacidade de lutar, nadar, falar. Portanto, no System.Daemon, esses poderes serão tratados como perícias.

No entanto, não é possível investir pontos normais de perícia para aumentar o valor dos poderes psíquicos, para isso o jogador deverá queimar níveis de focus. Cada 1 nível de focus queimado concede 10 pontos de perícias psíquicas. Para aprender pontos um novo poder é necessário investir no mínimo 10 pontos, todos os poderes tem como base o atributo Vontade (WILL). Essa queima só pode ser feita no momento em que o personagem sobe nível.

Alguns poderes são arriscadamente exaustivos e consomem Pontos de Vida para sua ativação. O uso

descuidado desses poderes, portanto, pode ser fatal. Pontos de Vida perdidos dessa maneira podem ser restaurados normalmente.

Compreensão (WILL): A comunicação com mentes intuitivas. O personagem pode conversar com plantas e animais. Ao custo de 1 Ponto de Vida pode lhes dar ordens.

O poder também pode ser usado para suggestionar e inspirar emoções ou sentimentos básicos em pessoas, através de palavras sutis, música, poesia, dança ou outra forma de arte. Isso consome entre 1 e 6 pontos de vida, de acordo com a complexidade da emoção a ser inspirada e a diferença entre o estado atual da plateia e o desejado. Se funcionar, atinge a todos que estiverem vendo ou ouvindo. Além da perícia Compreensão a perícia Artes adequada passa a funcionar como um limitador.

Domínio (WILL): A compreensão e o domínio das mentes. Pode ser usado para substituir testes de WILL, permitindo resistir a hipnose, controle mental mágico ou psíquico, ou até mesmo uma simples tentação, e também ignorar a dor (resistir a um poder de grande intensidade consome 1d8 pontos de vida).

O poder permite dar ordens aos animais (custa 1 PV), comandar a mente de outra pessoa (2 PV's para estabelecer o controle, mais um para cada comando; deve ser combinado com telepatia). Criar uma barreira mental que impedirá outro telepata (ou mago) de ler sua mente; suggestionar ou hipnotizar alguém, como na perícia Hipnose, mas sem a necessidade de palavras ou luzes (1 PV); e resistir ao frio, forçando o corpo a produzir calor necessário (1 PV e muita fome).

Força Vital (WILL): O controle do fluxo de energia vital em seres vivos. Com tempo suficiente e meditação, o personagem pode restaurar Pontos de Vida, regenerar membros e órgãos perdidos ou transferir PV's para outra pessoa. O tempo necessário para cada caso é definido pelo Narrador (não menos de duas horas por PV).

Mediunidade (WILL): A comunicação com espíritos. O médium pode ver, ouvir e sentir a presença de espíritos. Pode também invocar uma entidade espiritual (ao custo de 2 PV's), ou permitir que tome posse do seu corpo por algum tempo (5 PV's). Um acerto crítico no teste da perícia é poderoso o bastante para enviar um espírito ou criatura imaterial de volta ao seu plano existencial de origem: é necessário contato visual com o espírito, e cada tentativa consome 1d6 + 4 pontos de vida.

Projeção da Consciência (WILL): A separação da consciência e do corpo. O projetor pode projetar seu corpo astral, sendo capaz de alcançar qualquer lugar do mundo em segundos (ao custo de 2 PV's), também pode ser projetar para outros planos. A forma astral é imaterial, invisível e não pode se comunicar com outras pessoas. Como não pode tocar em nada sólido (mas sim em outros espíritos). Todos os outros poderes psíquicos funcionam na forma astral.

Sensitividade (WILL): O chamado sexto sentido. Permite ao personagem ver ou ouvir coisas além dos sentidos normais. É como o aprimoramento Sensitivo, mas pode ser usado de forma voluntária e consome um Ponto de Vida por turno. Permite sentir a presença de espíritos; ter breves visões do futuro (consumindo 5 PV's apenas em caso de sucesso); e captar sensações, emoções e sentimentos impregnados em um objeto (1 PV). Combinada com Telepatia, permite também ter uma ideia geral das emoções das pessoas ao seu redor e também perceber mentiras.

Telecinesia (WILL): O domínio da mente sobre a matéria. Pode criar um escudo com Índice de proteção igual a 1 ponto para cada 10% da perícia (um telecineta com 40%, pode gerar uma proteção com 4 pontos, enquanto um com 70% pode gerar com 7 pontos), o limite máximo é de 8 pontos. O escudo telecinético consome um PV para ser ativado, e mais um para ser mantido sempre que ele receber dano superior aquele que ele pode tolerar.

A Telecinesia também pode ser usada para agitar moléculas e aquecer objetos, geralmente até pegarem fogo (3 PV's); mover objetos com a força da mente (variando com o peso do objeto); e, com acerto crítico no teste, até mesmo voar (1 PV a cada meia hora).

Telepatia (WILL): O contato direto entre mentes. Um telepata pode realizar uma série de façanhas: comunicar-se mentalmente com outra pessoa (1 PV para cada dez minutos, ou nenhum se outra pessoa também é telepata); localizar uma pessoa e descobrir em que direção e distância está (3 PV's); comandar a mente de outra pessoa (2 PV's para estabelecer o controle, mais um para cada comando; deve ser combinado com Domínio); ter uma ideia geral das emoções das pessoas ao seu redor e também perceber mentiras (deve ser combinada com Sensitividade); criar uma barreira que impede outro telepata (ou mago) de ler sua mente; ler os pensamentos de pessoa (1 PV para cada 5 turnos).

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 Narrador 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) ou **2d10**, um para da dezena e o outro da unidade, neste caso um 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 Narrador 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.

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 Narrador pode aplicar modificadores. Os **modificadores** podem ser valores a serem somados/subtraídos do valor de Teste ou divididos/multiplicados pelo valor de Teste.

Dificuldade do Teste

Quando o a ação a ser realizada é considerada muito simples ou quanto há condições adversas que tornam a ação do jogador mais fácil, consideramos esse um **teste**

Fácil. Nesse caso, o Teste é feito com o **Dobro** do valor da Perícia ou Atributo respectivo.

Observação: Caso o valor resultante seja maior do que 100%, considere o feito um sucesso automático.

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.

Observação: Recomendamos apenas a utilização de modificadores DOBRO e METADE. Modificadores que somam ou subtraem um valor do Teste são um tanto arbitrários.

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 (FOR), 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.

Sucessos e Fracassos Automáticos

Existem casos onde não há chances de vitória. Isto acontece quando a diferença entre os Atributos é igual ou maior que 10. Neste caso, considera-se o Teste um sucesso automático, sendo desnecessário jogar dados.

Somando Atributos

E o que se deve fazer quando vários Personagens estão tentando fazer algo juntos? Antes de mais nada é importante o Narrador determinar quantos Personagens REALMENTE podem se unir na tarefa. Empurrar uma pedra gigante permite que várias pessoas ajudem, mas tentar derrubar uma porta é uma tarefa para no máximo duas pessoas.

Após decidir quantos e quem está ajudando, vamos calcular o Atributo Somado. Pegue o valor individual mais alto e separe dos demais. Some todos os outros valores e divida o resultado por 2, arredondando para cima. Some o valor mais alto que havia ficado separado. Esse é o que chamamos Atributo Somado.

Testes de Resistência

Em alguns casos, os Personagens são submetidos a provas 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.

Vontade (WILL), quando o ataque é mental, por ilusões, alucinações, Magias de controle ou psiônicos.

Agilidade (AGI), quando se trata de explosões, escorregões, quedas, desmoronamentos e outros.

Testes 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.

Perícia vs Perícia

Existem situações durante uma Aventura nas quais dois Personagens estão se enfrentando utilizando-se de suas Perícias. Podem ser a mesma Perícia ou Perícias opostas. A resolução também é bastante simples. Escolha um dos lados da disputa como Fonte Ativa e o outro lado será a Fonte Passiva. A chance básica de sucesso é 50%. A esse valor, some o valor da Perícia da Fonte Ativa e subtraia o valor da Fonte Passiva. Se o resultado for maior que 100% ou menor que 0%, teremos então um sucesso automático.

Perícia vs Atributo

Em alguns casos, pode-se testar uma Perícia contra um Atributo. Quando isso ocorrer, proceda da mesma maneira que os casos acima. Utiliza-se a Perícia contra o valor de Teste do Atributo.

Paralisia

Um Personagem pode estar paralisado devido a um efeito mágico, um veneno ou qualquer motivo que seja. O Personagem pode estar ciente dos fatos a sua volta, mas não pode, de modo algum, mover-se ou defender-se de nada. Caso um outro Personagem decida matá-lo, ele não tem como se defender.

Sufocar

Um Personagem é capaz de ficar uma quantidade de rodadas igual ao metade do seu valor de CON 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.

Quedas

Existem duas maneiras de um Personagem sofrer uma queda: intencional ou acidental. Em casos de queda acidental, o Personagem não espera sofrer a queda e seus músculos não estavam preparados para absorver o impacto. O dano é 1d6 a cada por metro de queda, com direito a Teste de AGI para reduzir o dano à metade. Já um pulo permite ao Personagem amortecer a altura com um bom movimento de pernas. Se passar no Teste de AGI, reduz o dano em 1d6 para cada dado de comparação do Personagem. Lembre-se que humanos têm 3 dados de comparação, enquanto anjos e demônios podem ter 4 ou mais dados de comparação.

Combate

No System.Daemon o combate também é bastante simples. Para melhor entendê-lo, vamos dividir o combate em fases e explicar cada uma delas. Durante cada rodada de combate, todas as quatro fases acontecem nesta ordem:

1. Os Jogadores anunciam suas intenções.
2. Todos os Jogadores jogam suas Iniciativas.
3. Todos os Personagens fazem Ataques ou Ações.
4. Calcula-se os acertos e os danos.

Intensões

Todos os Jogadores dizem ao Narrador o que, quando, como e de que maneira pretendem realizar suas ações durante essa rodada de combate. Não importa a ordem em que os Jogadores anunciam seus intentos, desde que sejam rápidos o suficiente para não atrapalharem o andamento do jogo.

O Narrador deve dar a cada um dos Jogadores cerca de 10 a 20 segundos. Caso os Jogadores não consigam se decidir ou demorem demais, o Narrador deve assumir que eles não farão nada naquela rodada (afinal de contas, é um combate, não um jogo de xadrez). O Narrador também deve decidir o que os NPCs vão fazer, antes dos Personagens, mas ainda não deve anunciar para eles suas decisões.

Regra Opcional: Ação condicionada. O Jogador pode condicionar sua ação a alguma situação do combate.

Iniciativa

Todos os Jogadores (e o Narrador, para cada um dos NPCs envolvidos no combate) jogam 1d10 e somam com a Agilidade (lembra-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).

Modificador de Magia: Quando um Personagem realiza um efeito mágico, para cada Nível de Focus utilizado, aplique um modificador de -1. Isso se deve aos

gestos, falas e fetiches que devem ser utilizados nos efeitos.

Ataques ou Ações

Todos os Personagens envolvidos fazem seus ataques, suas ações ou utilizam suas Magias, de acordo com a ordem de iniciativa. Detalhes sobre como fazer um ataque serão discutidos mais adiante, nesse capítulo.

Danos e Acertos

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.

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.

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 Narrador deve verificar o valor de ataque da arma ou técnica de combate do Personagem ou NPC que fará o ataque.

Depois, é preciso saber o valor de defesa da arma utilizada pelo seu oponente. Caso o oponente esteja usando escudo, o valor de defesa será o valor da Perícia Escudo. Caso ele esteja apenas se desviando dos golpes,

utilize o Atributo Agilidade (ou a Perícia Esquiva no caso dele ter esse treinamento) como valor de defesa.

Uma vez conhecidos os valores de ataque e defesa (note que eles não costumam mudar de uma rodada para outra), faça um Teste de Perícia usando o valor de ataque como fonte ativa e o valor de defesa como fonte passiva, exemplo:

$$\text{Ataque} + 50 - \text{Defesa} = \text{Margem de Acerto}$$

Existem situações especiais de combate que podem proporcionar importantes modificadores nos valores de ataque e defesa. Elas são descritas detalhadamente neste capítulo. Note que algumas delas podem acontecer em conjunto. Quando acontecer, não se preocupe: simplesmente aplique todos os modificadores conjuntamente.

Lembre-se que, se um Jogador tirar nos dados um valor maior que o necessário para acertar, não significa que ele errou o golpe, mas apenas não causou dano no oponente. O oponente pode ter esquivado ou aparado o golpe. Cabe ao Narrador descrever a cena levando isso em conta.

Salvo em casos especiais, cada Personagem tem direito a um ataque e uma defesa por rodada.

Importante: Nunca, em caso algum, sob qualquer pretexto que seja, permita a um Personagem usar a Perícia Esquiva para escapar de flechas ou armas de distância.

Dano

Se um golpe atingir o oponente e ele não for capaz de se defender, o golpe causará **dano**.

Cada arma tem sua própria capacidade de causar dano e em sua descrição esse valor pode ser encontrado. O dano nunca é um valor fixo: é preciso rolar algum dado para saber qual foi o valor do dano. O valor deve ser descontado dos Pontos de Vida de quem receber o golpe.

Alguns Personagens são tão fortes que possuem a capacidade de causar mais dano do que os demais. Isso é chamado Bônus de Força e uma tabela com os bônus pode ser encontrada no capítulo Atributos. Se o Personagem possui bônus de Força, acrescente este valor ao dano da arma.

Cura

Um Personagem recupera um PV por dia completo de descanso. Lembre-se que 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!

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 um acerto crítico será **sempre** um acerto, indiferente da margem, e o dano é rolado **duas vezes** e somado. Note que bônus mágicos ou de Força NÃO são somados duas vezes!

Observação: Nestes casos, pode ser aplicado um dano especial como uma fratura ou o Personagem fica atordoado durante a rodada seguinte.

Índice de Proteção

O índice de proteção existe para representar algum tipo de proteção contra dano. Na Idade Média, existiam armas dos mais variados tipos. Não podemos esquecer dos feiticeiros e magos que lançavam seus encantamentos sobre os inimigos.

De uma maneira ou de outra, quando um golpe atinge uma pessoa, parte do dano pode ser absorvida por sua proteção. Do valor do dano, subtraia o valor do IP.

O IP protege apenas contra golpes de armas ou magias. Assim, se um Personagem cair do alto de um prédio ou rolar escada abaixo com um colete à prova de balas, o dano será 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 + bônus de FOR 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!

Ataque Pelas Costas

Existem dois tipos de Ataque pelas Costas. A diferença é se a vítima está ou não ciente do ataque. Se estiver, aplique uma penalidade de metade na defesa, devido à dificuldade de ver o oponente.

Se a vítima não pode ver o oponente, considere um ataque surpresa. Quando alguém faz este ataque, considere a jogada de ataque um teste fácil da perícia com arma (teste normal e não resistido), caso seja bem-sucedido o dano será rolado **duas vezes** como em um acerto crítico. Caso falhe, o jogador ainda certa o ataque, mas o dano é normal.

Arma de ataque a distância não são afetadas por estas regras, sendo válidas apenas para arma de ataque corporal.

Experiência

Dos outros quatro Personagens da Campanha, dois foram mortos pela Inquisição, um ficou louco e o último acabou aprisionado em outra dimensão para sempre.

Em um RPG de horror, sobreviver a uma Aventura muitas vezes já é um prêmio em si, mas para recompensar os Personagens que resistiram bravamente aos anjos, templários, Inquisição e outros demônios e que conseguiram resolver uma Aventura (ou parte dela, ou saírem vivos, pelo menos), existe um sistema que permite aos Personagens aumentarem seus poderes durante suas Aventuras.

Esse sistema é chamado de Experiência. Personagens que sobrevivem a muitas Aventuras, encontram muitas criaturas desconhecidas ou enfrentam muitos perigos tornam-se mais experientes com o tempo, adquirem mais poderes e melhoram suas habilidades naturais.

Sempre que uma Aventura ou conjunto de Aventuras terminar, o Narrador 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 Narrador deve se fazer este pequeno questionário a respeito de cada Jogador:

1. O Jogador fez um bom Roleplay?
2. O Jogador colaborou para a união do grupo?
3. Os objetivos da Aventura foram atingidos?
4. O Personagem ou o Jogador aprendeu alguma coisa?
5. O Personagem foi heroico?

Com base nessas perguntas, o Narrador 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.

O personagem vai acumulando pontos de experiência ao longo de suas aventuras, quando ele acumular uma quantidade igual a 10 vezes o seu nível atual, ele poderá subir de nível.

Todos os personagens inicial no Nível 0 e não existe nível máximo que um Personagem humano pode chegar, mas o indicado é 10 a 15 níveis. Esses níveis NÃO estão relacionados com os graus dentro das Ordens de Magia (pelo menos não com a maioria).

OBSERVAÇÃO: Considere que cada 10 anos sem Aventuras DEPOIS da sua criação garantem ao Personagem 1 nível.

Subindo de Nível

Quando o personagem acumula a quantidade de XP necessária para subir de nível, ele deverá escolher entre um upgrade mundano ou arcano.

No upgrade mundano seus pontos de magia e poderes sobrenaturais não são incrementados (com exceção da sorte), ele em contra partida recebe uma quantidade maior de pontos de perícia.

Upgrade Mundano	Upgrade Místico
+ 1 Ponto de Atributo + 1 Ponto de Vida +30 Pontos de Perícia	+ 1 Ponto de Atributo + 1 Ponto de Vida +1 Ponto de Magia +1 Nível de Focus + 15 Pontos de Perícia

No Nível 2 e a cada 3 níveis subsequentes (2, 5, 8, 11...) ele receberá +1 ponto de aprimoramento e mais 1 ponto de Sorte. Caso o nível máximo seja 10, o jogador recebe esses adicionais no nível 10 ao invés do 11.

• **Aumento de Atributo:** O Personagem sobe de nível, ele 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.

O valor do atributo Sorte **NUNCA** poderá ser aumentado desta forma. A única forma de aumentar o valor da Sorte é aumentando o valor do atributo Carisma.

- **Aumento 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. O limite para o gasto de pontos em perícias com armas é 15.

- **Queima de Focus e Pontos de Perícia Psíquicas:** Um jogador que escolha um upgrade místico recebe 1 nível de focus. Neste momento ele pode optar por queimar esses pontos em troca de 10 pontos de perícias psíquicas a serem distribuídas entre os poderes da mente.

Diferentemente das perícias comuns, não há valor mínimo para esse aumento, embora o valor máximo ainda seja.

- **Aprimoramentos:** Recomenda-se que os Jogadores anunciem antes qual Aprimoramento novo escolheram e que o desenvolvam durante as Aventuras. Dessa forma, não será apenas um “prêmio”, mas um importante elemento narrativo para o desenvolvimento da Campanha.

Outros Prêmios

Além dessas mudanças, que são reflexos do desenvolvimento do Jogador, os Personagens podem encontrar outras formas de melhorias no seu status, como por exemplo:

- **Tesouros:** Um nome pomposo para dinheiro. Personagens podem conseguir muito dinheiro como pagamento de uma missão, roubo de uma Sociedade Secreta, como criminosos ou com investimentos que tenham feito durante a Aventura.

- **Títulos Místicos:** A Ordem que os investigadores estão ajudando ou prestando favores pode conceder-lhes algum título ou condecoração; ou pode ser um favor que os investigadores podem cobrar no futuro. Lembre-se que praticamente tudo gira em torno de favores no mundo dos Magos.

- **Pactos:** Os Personagens podem ter conseguido estabelecer contato com algum ente interdimensional e resolvido algum problema para ele. Podem conseguir um favor ou simplesmente que a entidade não os destrua. Em troca de algum serviço, um Demônio pode propor um pacto ou um novo negócio.

- **Conhecimento:** Este RPG somente fornece o esqueleto do mundo de uma forma bastante simples. Mesmo os livros de suplementos não conterão toda a verdade.

- Cabe ao Narrador adicionar seitas, criaturas, pessoas e fatos que tornam cada mundo único e diferente dos outros. Os Personagens podem descobrir fatos obscuros sobre a cidade onde estejam jogando, sobre a seita que investigam, sobre os Anjos e Demônios ou a verdade por trás das lendas.



System.Daemon

Versão 1.0.0

Nome: _____ Data de Nascimento: _____
Local de Nascimento: _____ Sexo: _____ Altura: _____ Peso: _____
Classe Social / Profissão: _____ Idade Real: _____ Aparente: _____
Ancestralidade: _____ Idioma: _____ Religião: _____

Atributos	Valor	Atual	Teste (%)
Constituição (CON)			%
Força (FOR)			%
Destreza (DEX)			%
Agilidade (AGI)			%
Inteligência (INT)			%
Vontade (WILL)			%
Percepção (PER)			%
Carisma (CAR)			%
Sorte (SOR)			%
Total			

Nível	PV
<input type="text"/>	<input type="text"/>
Focus	PM
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Aprimoramentos	Custo

Arma	Valor	Crit.	Dano
Briga	/		1d4+
	/		
	/		
	/		
	/		

Manobras de Combate	Gasto
	()
	()
	()

Perícias	Atrib.	Gasto	Total
Língua Nativa	(INT)		%
	()		%
	()		%
	()		%
	()		%
	()		%
	()		%
	()		%
	()		%
	()		%

Armaduras e Proteções	IP

Equipamentos	Peso
	kg
	kg
	kg
	kg
	kg
	kg
	kg
	kg
	kg
	kg

Perícias Psíquicas	Atrib.	Gasto	Total
Compreensão	(WILL)		%
Domínio	(WILL)		%
Força Vital	(WILL)		%
Mediunidade	(WILL)		%
Projeção	(WILL)		%
Sensitividade	(WILL)		%
Telecinesia	(WILL)		%
Telepatia	(WILL)		%

Recursos e Dinheiro