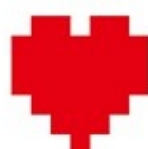
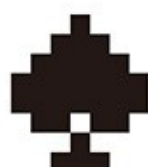


# SACADA DAEMON

Uma alternativa para o uso do D10



By R.M.Lehnemann

---

# Índice

<b>Introdução .....</b>	<b>03</b>
<b>Sacada Daemon .....</b>	<b>04</b>
<b>O Baralho .....</b>	<b>04</b>
<b>A Sacada .....</b>	<b>04</b>
<b>O Valor das Cartas .....</b>	<b>04</b>
<b>Observações .....</b>	<b>04</b>
<b>Exemplo .....</b>	<b>05</b>
<b>Regra Opcional - Vantagem &amp; Desvantagem .....</b>	<b>05</b>
<b>O Destinho nas Cartas .....</b>	<b>06</b>
<b>O Baralho .....</b>	<b>06</b>
<b>Os Quatro Pilares .....</b>	<b>06</b>
<b>A Cruz .....</b>	<b>06</b>
<b>O Centro .....</b>	<b>06</b>
<b>Reposicionando as Cartas .....</b>	<b>07</b>
<b>Calculando os Valores Finais .....</b>	<b>08</b>

# Introdução

O Sistema Daemon é um sistema de RPG livre e acessível para qualquer um, seu sistema de regras baseado em portagem se torna intuitivo para iniciantes, tornando as qualidades e defeitos de um personagem evidentes, mesmo em uma passada de olhos rápida... Mas ele tem um grave problema, o Sistema Daemon é baseado em D10.

Mesmo no auge dos anos 90, para um recém chegado, encontrar os dados necessários para se jogar poderia ser um desafio. Já hoje com o advento da internet encontrar esses tipo de material se tornou mais fácil, mas não necessariamente mais barato, pois ainda precisamos levar em conta o valor do frete e se é possível comprar apenas um ou dois pares de dados.

Após ler o Trevas 1ª Edição e refletir um pouco sobre ele problema é que tive a "*sacada*" para resolver definitivamente essa questão, mesmo que com um atraso de 10 anos. Apresento hoje a você jogador(a) ou mestre(a) a **Sacada Daemon**.

# Sacada Daemon

A Sacada Daemon consiste em substituir os tão famigerados d10 por cartas de baralho, de uma forma que é possível substituir qualquer rolagem percentual de dados por uma "sacada" percentual de cartas. Um detalhe importante, a Sacada Daemon não altera nenhuma regra presente no sistema.

## O Baralho

Primeiro passo, é necessário ter um baralho comum de 4 Naipes, em seguida divide o baralho em dois, deixando cada metade com dois naipes qualquer. Uma metade ficará com os jogadores e outra com o mestre.

## A Sacada

Sempre que o jogador precisar fazer um teste, ele fará uma sacada de cartas (esqueça o termo rolagem aqui), para isso ele embaralha o baralho e em seguida saca duas cartas sem revelar e as coloca na mesa. Ele deve então colocar as cartas lado a lado (ele escolhe como), para somente então revelar que cartas são. A carta da esquerda será considerada a carta da **Dezena** e a carta da direita a carta da **Unidade**.

## O Valor das Cartas

A maioria das cartas terá um valor, mas algumas cartas terão apenas a uma **Habilidade Especial** que altera o valor da outra carta sacada.

Carta	Valor	Habilidade Especial
<b>Coringa</b>	-	Cada outro jogador e o mestre saca uma carta sem revelar, o jogador escolhe duas e as posiciona, essa será sua sacada.
<b>K</b>	-	O valor da sacada será igual a 0 + o valor da outra carta.
<b>Q</b>	-	Jogador saca mais duas cartas e substitui o Q pela carta de maior valor.
<b>J</b>	-	Jogador saca mais duas cartas e substitui o J pela carta de menor valor.
<b>10</b>	-	Multiplica o valor da outra carta por 10, esse será o resultado da sacada.
<b>9</b>	9	-
<b>8</b>	8	-
<b>7</b>	7	-
<b>6</b>	6	-
<b>5</b>	5	-
<b>4</b>	4	-
<b>3</b>	3	-
<b>2</b>	2	-
<b>AS</b>	1	-

**Observações:** O coringa anula toda a jogada, indiferente da carta que tenha sido revelada com ele. Caso na sacada sejam obtidos dois 10, o resultado será 100. Caso sejam obtidos dois reis o resultado será 0.

**Exemplo 1:** *Mirian foi testar Alquimia 43%, ele saca duas cartas e as coloca uma ao lado da outra, a da esquerda revela-se um 3 e a da direita um AS, resultado da sacada foi 31 e Mirian foi bem sucedido.*

**Exemplo 2:** *John foi testar Ocultismo 78%, ela saca duas cartas e obtém um 10 e 8, considerando a habilidade especial do 10, o valor obtido na rolagem é 80. John fracassou.*

**Exemplo 3:** *Natali foi testar Condução 51%, ela saca duas cartas e obtém um J a esquerda e um 3 a direita, considerando a habilidade especial do J ela saca mais duas cartas e obtém um 7 e 4, em virtude da habilidade especial o J é substituído pelo 4 e o resultado final fica 43, Natali foi bem sucedida.*

**Exemplo 4:** *Mauro estava em um duelo com seu mestre, e para acertá-lo ele precisaria tirar 13% ou menos, ele saca duas cartas, o obtém um 9 na da esquerda, sem muita esperança vira a da direita e percebe que se trata de um K! Graças a habilidade especial da carta seu resultado ficou como 09, um sucesso inesperado!*

### **Regra Opcional: Vantagem & Desvantagem**

Caso o mestre decida modificar um pouco as regras do Sistema Daemon é possível ele substituir todos os modificadores de % por um sistema simples de **Vantagem & Desvantagem**. Sempre que o jogador estiver em uma situação favorável ou muito mais simples que o convencional ele receberá uma **Vantagem** em sua sacada. Sempre que ele estiver em uma situação desfavorável ou muito mais complicada que o normal ele receberá uma **Desvantagem** em sua sacada.

Quando realizamos uma sacada com uma Vantagem, o jogador tem a opção reposicionar as cartas de forma a obter o melhor resultado, caso seja uma Desvantagem o jogador deverá realinhar as cartas de forma a mostrar o pior resultado. Desta forma um resultado 82 pode virar 28 ou um 28 pode virar 82!!!

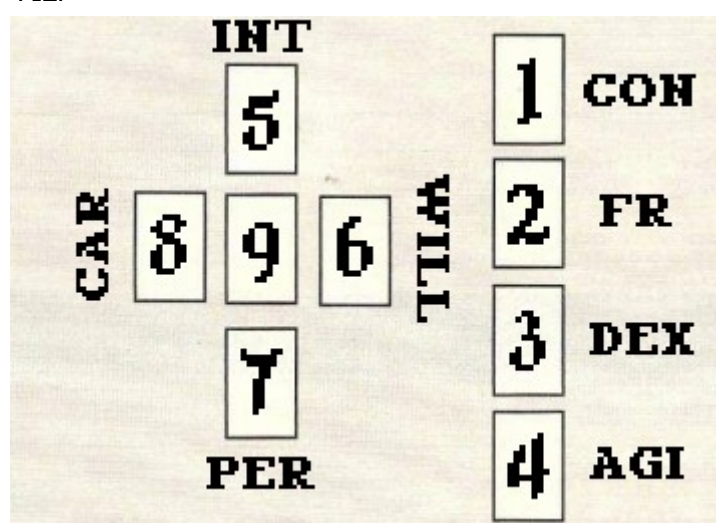
**Coringas** são considerados o CAOS, e sempre que são sacados eles anulam todas as Vantagens e Desvantagens de uma sacada.

# O Destino nas Cartas

As regras a seguir foram baseadas nas regras criadas pelo próprio Marcelo Del Debbio para o Trevas 1ª edição, elas buscam trazer um sistema de construção alternativo que permita aos jogadores obterem os valores dos atributos do seu personagem simulando em uma jogada alegórica de cartas de Tarot, ela pode ser usada para manter uma aura mística pra o jogo.

## O Baralho

Para a construção de personagem dessa forma, é um baralho completo com 4 Naipes e dois Coringas. O mestre irá embaralhar as cartas e o jogador sorteará 9 cartas formando o seguinte desenho. Todas as cartas devem ser postas com a face voltada para baixo na ordem indicada e reveladas de uma única vez.



## Os Quatro Pilares

As cartas empilhadas a direita do desenho representam os 4 pilares que sustentavam a terra, as quatro forças primordiais e por tanto a constituição física do personagem. De cima para baixo cada carta representa respectivamente CON, FR, DEX e AGI.

## A Cruz

A esquerda dos 4 pilares está situada a Cruz que representa a rosa dos ventos e dos direcionamentos espirituais do personagem. Em sentido horário ele representa respectivamente: INT, WILL, PER e CAR.

## O Centro

O centro representa o destino e os fios que nos ligam ao universo, essa carta não influencia nenhum atributo diretamente, entretanto ela influencia a Idade Real do Personagem, que passa a ser 12 + valor da carta no centro. A carta no centro também será referência para diversas alterações de valores que ocorrerão posteriormente com todos os demais atributos.

## O Valor das Cartas

Cada carta posta no na mesa dessa forma terá um valor onde os Naipes **Vermelhos** representam valores bons e os **Pretos** valores ruins conforme indicado na tabela abaixo.

<b>Naipes Vermelhos</b>	<b>Valores</b>	<b>Naipes Pretos</b>	<b>Valores</b>
<b>J</b>	11	<b>J</b>	10
<b>Q</b>	11	<b>Q</b>	10
<b>K</b>	12	<b>K</b>	10
<b>ÁS</b>	12	<b>ÁS</b>	9
<b>2</b>	13	<b>2</b>	9
<b>3</b>	13	<b>3</b>	9
<b>4</b>	14	<b>4</b>	8
<b>5</b>	14	<b>5</b>	8
<b>6</b>	15	<b>6</b>	8
<b>7</b>	15	<b>7</b>	7
<b>8</b>	16	<b>8</b>	7
<b>9</b>	16	<b>9</b>	7
<b>10</b>	17	<b>10</b>	6
<b>Coringa</b>		18	

## Reposicionando as Cartas

Todos temos controle sobre nosso destino através das escolhas que fazemos, da mesma forma podemos alterar o posicionamento das cartas, no entanto para isto existem algumas regras.

**Regra 1:** Só é possível trocar a posição de duas cartas simultaneamente entre si, a Carta A vai para a posição de B e B vai para a posição de A.

**Regra 2:** Uma carta que já foi trocada de posição **NÃO** pode ser trocada de lugar novamente, as trocas feitas **NÃO** podem ser desfeitas.

**Regra 3:** A Carta do centro é a única carta que pode trocar de posição com qualquer outra, mesmo com as que já foram sido movidas. No entanto a carta do centro só pode ser trocada de posição **UMA** vez.

## Calculando os Valores Finais

Os jogadores devem então somar todos os pontos distribuídos pelas cartas nos atributos, a soma não pode ultrapassar a definida pelo mestre para a campanha (normalmente 101). Caso a soma dos atributos passe esse valor, o jogador deverá ir reduzindo o valor dos resultados até chegar ao total indicado. Caso falte ele faz o processo inverso. Essa distribuição no entanto tem algumas regras.

**Redução (Carta no Centro com Naipes Preto):** Jogador vai retirando pontos do seu maior atributo ao menor até atingir a contagem, individualmente nenhum atributo pode ser reduzido em mais de 5 dessa forma ou para menos de 6, caso isso ocorra passa para o próximo maior.

**Redução (Carta no Centro com Naipes Vermelho):** Jogador vai retirando pontos do seu menor atributo ao maior até atingir a contagem, individualmente nenhum atributo pode ser reduzido em mais de 5 dessa forma ou para menos de 6, caso isso ocorra passa para o próximo menor.

**Incremento (Carta no Centro com Naipes Preto):** Jogador vai colocando pontos do seu menor atributo ao maior até atingir a contagem, individualmente nenhum atributo pode ser aumentado em mais de 5 dessa forma ou ficar maior que 18, caso isso ocorra passa para o próximo menor.

**Incremento (Carta no Centro com Naipes Vermelho):** Jogador vai colocando pontos do seu maior atributo ao menor até atingir a contagem, individualmente nenhum atributo pode ser aumentado em mais de 5 dessa forma ou ficar maior que 18, caso isso ocorra passa para o próximo maior.