

# System.Daemon.Core

Versão 1.0.0



**Autor:** Marcelo Dell Debbio

**Edição:** Rodrigo M. Lehnemann

## Atributos

Os Personagens possuirão 100 pontos para distribuir em seus Atributos (FOR, DES, CON, INT, PER e CAR). Coloque estes valores ao lado de cada Atributo correspondente, onde está escrito Valor Original. Nenhum atributo pode inicialmente ter um valor maior que 18 e menor que 3.

A segunda coluna, Valores Modificados só deve ser preenchida se o Personagem possui algum tipo de Aprimoramento, Perícia ou Equipamento que modifique tais valores.

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.

O Atributo SOR será igual a duas vezes o carisma e seu valor de teste será igual ao seu valor base.

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%
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>		

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

## Perícias

Os pontos de Perícia são calculados da seguinte maneira:

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

O jogador poderá distribuir esses pontos entre as perícias disponíveis de acordo com a campanha. Nenhuma perícia poderá ter um valor inicial maior que 50 + valor do atributo e nenhum jogador poderá começar com mais de 500 pontos por século de vida.

Perícias descritas como *Nome (Atributo)* indicam que seu valor inicial é igual ao valor daquele atributo. Perícias descritas como *Nome(0)* começam com o valor zerado. Perícias com *Nome (-)* indicam que o atributo inicial varia de acordo com o subgrupo.

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%
<b>Total</b>	<b>340</b>			

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. O valor do crítico será igual ao valor total do ataque dividido por quatro e arredondado para baixo.

Perícia	Gasto	Total	Crítico
Briga	20 / 20	33% / 33%	8%
Espadas	10 / 0	23% / 13%	5%
<b>Total</b>	<b>50</b>		

## Aprimoramentos

Cada Personagem dispõe de 5 pontos de Aprimoramento. Não existem aprimoramentos negativos.

## Outros Valores

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

Personagem que cheguem a 0 pontos de vida ficam inconsciente e passam a perder 1 ponto de vida por turno, caso cheguem a -5 eles morrem.

Pontos de Magia são iguais a 2.

Nível de Focus inicial é igual a 0.

Sorte tem um valor igual e teste ao Carisma x2.

O Índice de Proteção (IP) depende das armaduras que o Personagem estiver usando. Cada armadura possui um IP e uma penalidade para DEX e AGI.

## Testes

Toda vez que o personagem estiver em uma situação incerta, ele deverá fazer um teste de perícia ou atributo, neste caso ele rola 1d100, se o resultado for igual ou menor que o valor da perícia / atributo ele foi bem-sucedido, caso contrário ele falhou. Rolagens que resultem em um resultado acima de 95% sempre serão consideradas falhas.

## Atributo em Vez de Perícia

Sempre que um personagem for usar uma ação para o qual ele não tenha uma perícia adequada, ele pode usar o seu valor do atributo como se fosse a perícia. O mesmo vale para testes de perícia vs atributo.

## Perícia vs Perícia

Toda vez que um personagem está em uma disputa contra outro, determina-se quem é o ativo (que faz ação) e o passivo (que resiste a ela) e faz-se o cálculo:

$$\text{Perícia Ativa} + 50 - \text{Perícia Passiva} = \text{Margem}$$

Valores iguais ou maiores a 100 sempre serão considerados sucessos automáticos, valores iguais ou menores a zero serão considerados falhas automáticas.

## Dificuldade

Sempre que o personagem estiver em uma situação adversa que dificulte sua ação, ele deve realizar o teste com metade do valor. Caso essa situação adversa favoreça ele, ele usará o dobro do valor.

## Usando a Sorte

A qualquer momento o personagem pode usar a sorte para decidir a ação, ao fazer isso deverá fazer um teste de sorte. Caso seja bem-sucedido, ele realizou a ação com sucesso, caso contrário ele falhou.

Em combate o jogador pode usar a sorte para evitar todo o dano sofrido em um ataque, ele pode fazer isso uma vez a cada 4 turnos.

## Combate

1. Os personagens agem na ordem de sua iniciativa.
2. Todo personagem que realizar um ataque corporal faz um teste resistido de perícia do atacante vs perícia do defensor.

3. Todo personagem que realizar um ataque a distância faz um teste resistido de perícia da arma.

4. Caso acerte o ataque o personagem rola o dano da arma, diminui o IP do adversário e o restante é reduzido dos pontos de vida do oponente. Sempre será causado no mínimo 1 ponto de dano.

5. Caso seja atingido enquanto realiza uma magia, um mago precisará passar em um teste de WILL ou perderá a magia.

6. Caso o atacante obtenha na rolagem um valor igual o menor que seu índice de crítico, ele automaticamente acerta o alvo e rola duas vezes o dado de dano (entretanto só aplica o bônus de força uma vez).

## Nível

Todos os personagens inicial no Nível 0, ao subir de nível eles devem escolher em um upgrade Místico ou Mundano. Não existe limite de níveis, mas o indicado é 15. Nenhuma perícia pode ser elevada a mais de 10 pontos por nível e podem ser gastos no máximo 15 pontos com perícias em armas.

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

## Equipamentos

Toda arma branca terá um valor de Dano (geralmente indicado em dados), o dano é o valor provocado quando ela acerta o oponente.

Armas de fogo tem os mesmos atributos que armas brancas com a diferença que possuem um valor de pente e cadência. O pente indica quantos disparos ela realiza antes de ficar descarregada e a cadência indica quantos disparos consegue realizar por turno em uma única ação. Recarregar uma arma de fogo leva 1 turno inteiro.

Armaduras tem apenas um valor de IP que indica qual será o IP daquela armadura, o valor de IP de uma armadura além de representar a proteção oferecida, também representa uma penalidade na DEX e na AGI, nenhum personagem pode usar uma armadura que reduza um desses atributos a menos que 5.

## Usando a 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 da Magia

Toda magia dura 2d6 + Nível 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

Poderes psíquicos serão tratados como perícias, entretanto 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 ponto de focus queimado concede 10 pontos de perícias psíquicos. 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 feito 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.