

The background of the cover is a vibrant, action-packed collage of Ben 10 characters and villains. At the top center is the Omnitrix symbol. To its right is the fiery, red and orange form of Heatblast. Below these, a large black banner contains the title 'BEN 10 RPG' in white serif font. The rest of the image is a dense, colorful assembly of various alien forms, including the green, crystalline Diamondhead, the large, black and red armored figure of Four Arms, the green, multi-eyed alien from the bottom center, and many others. The overall color palette is dominated by bright greens, yellows, and oranges, creating a high-energy, chaotic scene.

BEN 10 RPG

CREADOR: CLERON

ÍNDICE

1 - Ficha de Personagens

2 - Humanos

3 - Petrosapien (Diamante)

4 - Pyronitas (Chama)

5 - Kineceleran (XLR8)

6 - Galvaniano (Massa Cinzenta)

7 - Tetramandos (Quatro Braços)

8 - Raças Alienígenas

8.1 Aprimoramentos de Raças (Positivos)

8.2 Aprimoramentos de Raças (Negativos)

9 - Encanadores

10 - Aprimoramentos

11 - Aprimoramentos Negativos

12 - Perícias

12 - Construindo veículos

12.1 Explicações

12.2 Construindo Veículos

12.3 Vantagens para Naves

12.4 Vantagens para Naves Parte 2

12.5 Regras de Combate

13 - Explicação de Armas e Equipamentos

13.1 Tabela de Armas

13.2 Explicação das Armas

13.3 Tabela de Armas Brancas

13.4 Tabela Equipamentos

15 - Omnitrix

SISTEMA DAEMON

UM SISTEMA LIVRE

Todos nós sabemos que o sonho de todo Mestre é um dia poder ver seu Universo de Jogo publicado em algum livro ou net-book, 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. A própria TSR, detentora dos direitos do Dungeons & Dragons, chegou a processar judicialmente muitos Mestres que utilizavam seu sistema em livros e net-books, acusando-os de pirataria e aplicando pesadas multas sobre eles! Isso acabava frustrando os Mestres 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 Mestres com universos inteiros escritos em casa, sem chance de publicá-los porque não possuem nenhum sistema de regras próprio. Como na DRAGÃO e na Daemon, o RPG sempre foi considerado uma forma de diversão acima de tudo, nós decidimos liberar o Sistema Básico para que os Mestres de todo o Brasil possam utilizá-los em suas criações e adaptações. Com isso, os jogadores passam a contar com dois sistemas inteiros para desenvolverem suas campanhas: o 3D&T para campanhas baseadas em anime e videogames e 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...

UM MUNDO DE BATALHAS

Nunca pensei em adaptar esse cenário, mas foi um pedido de vários jogadores do meu Discord, querendo jogar, então bem, essa é minha tentativa. Essa adaptação usa as regras de Daemon, jogador pode usar o Netbook Básico do Sistema Daemon e (recomendação) livro Animes RPG, Supers RPG, Trevas RPG entre outros do Sistema Daemon. (www.daemon.com.br), aqui são as regras explicadas e colocadas de uma maneira lógica. Sabendo as regras básicas de Daemon, somente esse Netbook é suficiente para jogar Ben 10 RPG.

Bem, vamos começar

PERSONAGENS

Os jogadores, podem ser humanos ou aliens

FICHA DE PERSONAGEM

Nome: para que seus inimigos lembrem das suas atitudes épicas.

Nível: Nível do Personagem.

Pontos de Vida: (Força + Constituição) / 2.

Pontos Heroicos: não preciso explicar.

Classe / Kits: Pensou que não tinha? Mas tem.

Idade: Acima de 18 por favor.

Atributos:

Atributo	Valor	%
Força(FR)		Valor X 4
Agilidade(AGI)		Valor X 4
Dextreza(DEX)		Valor X 4
Constituição(CON)		Valor X 4
Inteligência(INT)		Valor X 4
Força de Vontade(WILL)		Valor X 4
Percepção(PER)		Valor X 4
Carisma(CAR)		Valor X 4

Atributos Varia com a Raça do Personagem, Limite Mínimo 8, Limite Máximo 18 para Humanos.

Perícias: Depende da Raça ou Classe

Aprimoramentos: 5 pontos para distribuir e até -3 em desvantagens.

Habilidades Especial: caso você tenha.

Equipamentos: precisa de mais espaço para Munição..

HUMANOS

Humans, also known as Terrans, Homo Sapiens are the main inhabitants of Earth, Saturn (in Original Series Future Timeline) and Legerdomain.

HUMANOS (0 PONTOS)

Atributos: 101

Perícias: pontos são calculados: com $250 + 5 \times \text{Inteligência}$.

Habilidades Extras: Podem se tornar Psíquicos



PETROSAPIEN (DIAMANTE)

Petrosapiens são feitos de um material superduro, verde/azul, parecido com diamante. Eles são um pouco mais altos que os humanos. Eles têm quatro dígitos nas mãos e nenhum nos pés. Petrosapiens machos têm um espinho na parte de trás da cabeça semicúbica e dois a seis nas costas com braços mais grossos e quadrados; as fêmeas têm cabeças lisas e planas. As fêmeas jovens não têm espinhos tão cedo quanto os machos, enquanto as fêmeas adultas podem ter dois pequenos espinhos nas costas com braços mais finos e dormentes

PETROSAPIEN (4 PONTOS)

Atributos: 105

Atributos Extras: Força +5 e Constituição +5

Perícias: pontos são calculados: com $250 + 5 \times \text{Inteligência}$.

Pele Dura: Bônus de Constituição do petrosapien serve como IP contra qualquer tipo de dano.

Manipulação Corpôrea: permite kodificar cristais do seu corpo (membros) formando armas cortantes ou perfurantes. As armas tem dano baseado no Nível de Personagem dividido por 3. Então personagem de Nível 6, pode produzir armas com dano base de 2d6 ($6/3=2$), os ataques somam bonus da Força normalmente.

Disparo de Cristal: Pode criar cristais e disparar para atingir oponentes a longa distância. dano é igual ao dano da arma base gerada (vide acima), mas sem o bônus de Força. Ele pode disparar uma vez a cada três rodadas.

Regeneração: Podem regenerar partes do seu corpo com cristais, sejam braços ou pernas. Exige uma rodada completa de turno, mas não recupera os pontos de vida perdidos.

Fraqueza: Seu IP não funciona contra danos sônicos na qual eles são fracos (levam mais dano por esse tipo de ataque).



PYRONITAS (CHAMA)

Pyronitas são uma espécie humanoide baseada em plasma que é composta por um corpo de plasma interno brilhante coberto por rochas vulcânicas. Como entidades baseadas em fogo, seus corpos irradiam grandes quantidades de calor. Seus pés têm um design ligeiramente oval com apenas dois dedos e um dedo traseiro.

PETROSAPIEN (3 PONTOS)

Atributos: 105

Poderes de Fogo: Permite gerar e controlar chamas que ele mesmo cria em forma de ataques, em área, disparos, envolver punhos etc. O dano das chamas é sempre igual ao Nível do Personagem. Então Personagem de Nível 3, gera chamas de 3d6 de dano. O limite é efeito gerado que não pode ser acumulado. Ou seja, se Alien envolve chamas no seu punho para aumentar dano dos seus socos, ele não pode disparar chamas até desfazer as chamas do seu punho.

Perícias: pontos são calculados: com $250 + 5 \times \text{Inteligência}$.

- **Imunidade a Fogo:** São Imunes a Fogo e Calor
- **Fraquezas:** São fracos contra danos de gelo ou água. Sempre levam mais dano vindo dessas fontes.



KINECELERAN (XLR8)

Kineceleranos lembram velociraptors, de pele azulada e olhos brancos. Eles têm caudas longas e pré-angulares que podem ou não ter listras pretas sobre elas. Suas mãos tem três dedos. Em seus pés tem rodas, o que lhes permite viajar rapidamente. Eles têm lábios pretos, marcas faciais pretas e anéis pretos ao redor de seus olhos.

KINECELERAN (3 PONTOS)

Atributos: 105

Atributos Extras: Dextreza + 5, Agilidade + 10

Perícias: pontos são calculados: com $250 + 5 \times \text{Inteligência}$.

Corrida: Permite que ele corra em alta velocidade por muito tempo sem se cansar, independente de sua Constituição.

Corrida sem Limite: Eles podem correr em qualquer superfície como água, lava etc, sem serem afetados pelo ambiente, porém gelo ainda os desacelera um pouco.



GALVANIANO (MASSA CINZENTA)

Galvanianos são uma espécie de pequenos seres bípedes parecidos com sapos acinzentados. Eles tem aproximadamente 12 centímetros no geral, e seus corpos são compostos de ossos flexíveis e macios, permitindo que eles entrem facilmente em lugares apertados ou escapem de algum perigo. Os Galvanianos tem olhos grandes e bulbosos. Galvanianos normais tem olhos verdes, com exceção de Albedo, que tem olhos vermelhos.

GALVANIANO (3 PONTOS)

Atributos: 105

Atributos Extras: Inteligência + 10

Perícias: pontos são calculados: com $400 + 5 \times \text{Inteligência}$.

Físicos: Atributos Físicos dos Galvanianos nunca superam 10 pontos (exemplo, não pode ter Força maior que 10)

Baixa Resistência: Pontos de Vida são calculados $(\text{Força} + \text{Constituição}) / 4$

Anfíbio: Pode respirar debaixo da água normalmente.



TETRAMANDOS (QUATRO BRAÇOS)

Os Tetramandos são uma espécie humanoide com várias cores, incluindo azul, marrom e a mais comum, vermelho. São caracterizado por terem dois pares de braços, que podem ou não ter espinhos em seu bíceps, e de olhos, que são geralmente amarelos. Tetramandos podem ter pelos faciais, provado por Quatro Braços e pelo Padre Tetramando, que são geralmente pretos ou brancos (muito provavelmente devido a idade). Os Tetramandos mais jovens são menores e mais magros que os adultos, e tem olhos e cabeça desproporcionais.

TETRAMANDOS (3 PONTOS)

Atributos: 105

Atributos Extras: Força + 10

Perícias: pontos são calculados: com $250 + 5 \times \text{Inteligência}$.

Resistência: Tem IP igual ao bônus de COnstituição, esse Ip serve contra ataques físicos (corte, contusão e perfuração)

Ambidestria x2: Eles podem executar 4 ações que envolve os braços por turno. Exemplo, executar 4 socos em um turno.

Fraqueza: Sofrem dano extra por eletricidade.



RAÇAS ALIENÍGENAS

Cenário de Ben 10 é cheio de vida e várias raças aliens. Existem tantos que é impossível adaptar todas elas, então pênsei em uma forma diferente e criativa para esse problema. Nas próximas páginas terão uma lista de aprimoramentos positivos e negativos que podem ser combinados para que jogador possa criar sua própria raça alien. Esses aprimoramentos contam nos pontos totais de aprimoramento de um personagem jogador, mas podem ser combinados com as desvantagens formando um "aprimoramento único" que representa aquela raça alien que o jogador está criando. Ele pode criar sua história origem e até seu nome. Obviamente, ele não pode inventar que seja líder ou coisa assim sem ter que comprar aprimoramentos corretos (como Status e Riqueza). Porém existe uma regra ABSOLUTA. Ao criar esse aprimoramento único, O PERSONAGEM NÃO PODERÁ SE PARECER COMO UM HUMANO NORMAL, SEMPRE TERÁ ALGUMA COISA DIFERENTE VISÍVEL, como uma cauda, cor diferente (azul ver) etc etc etc.



APRIMORAMENTOS DE RAÇAS (POSITIVOS)

Aumento de Atributos (X pontos): a raça do personagem tem mais atributos que um simples humano. Em regras cada 1 ponto nesse aprimoramento confere +3 em um Atributo a escolha do personagem (qualquer Atributo). Quanto mais aprimoramentos ele gastar, mais pontos ele tem, então por exemplo, ele poderia comprar Aumentos de Atributo 3, e somar +9 em sua Força.

Ambiente Favorável (1 ponto): a raça do personagem age melhor em certos ambientes diferentes. Nesses ambientes todos os seus testes de perícia e atributo são considerados mais fáceis. Essa vantagem não funciona se personagem estiver dentro de uma nave ou veículo. Ele pode escolher entre os seguintes ambientes, mas só pode escolher UM: Florestas, Locais Extremo Frio, Locais Extremo Calor, Desertos, Água, Cavernas Escuras etc. Ambiente não pode ser "dentro de naves" ou "ambientes urbanos".

Asas (2 pontos): raça do personagem tem asas (a forma e cor que ele decidir) e permite voar. em regras ele pode voar e se movimentar valor total de sua Agilidade em Metros (em regras personagem só se movimenta METADE do valor de sua Agilidade em metros). Combinando com aprimoramento Sobreviver no Espaço, o personagem poderia "voar" no espaço.

Capaz de Enxergar Auras (2 pontos): o personagem é capaz de enxergar a aura das pessoas (através de um Teste de Percepção), obtendo assim varias informações sobre as emoções e estado de espírito delas.

Pele resistente (X Pontos): A raça do personagem possui uma pele muito resistente, carapaças ou escamas (seja o que for) Para cada ponto de aprimoramento, personagem ganha IP 1 contra qualquer tipo de dano.

Não Precisar Beber ou Comer (3 pontos): a raça do personagem é capaz de sobreviver absorvendo energia a sua volta como luz do sol e não precisa beber ou comer.

Infravisão (1 ponto): o personagem possui uma visão especial, além da visão normal. Esta é a habilidade de enxergar no escuro através do calor dos corpos. Ele vê tudo que emita qualquer forma de temperatura corporal, de modo que ele visualiza os corpos quentes sob formas avermelhadas e corpos frios em tons azulados. Essa visão, porém, só mantém-se ativa quando existe pouca claridade, pois qualquer fonte de luz que produz calor atrapalha a infravisão, transformando tudo em uma grande mancha avermelhada. Um personagem também não consegue distinguir as pessoas simplesmente através do calor de seus corpos.

Garras: A raça do personagem tem garras grandes suficientes para serem usadas como armas, em regras ele usa sua própria perícia de Briga ou Artes Marciais para usar as Garras. O dano depende do aprimoramento, maior o aprimoramento MAIOR são as garras.

1 ponto: 1d6 de dano + bônus de Força do Personagem.

2 ponto: 2d6 de dano + bônus de Força do Personagem.

3 ponto: 3d6 de dano + bônus de Força do Personagem.

Sentidos Aguçados (1 ponto para cada sentido): o Personagem possui sentidos mais aguçados do que os outros Personagens. Sua visão, audição, tato, olfato e/ou paladar são muito mais desenvolvidos. Em Testes de Percepção que utilizem esses sentidos, o Mestre deve reduzir a dificuldade em um nível (um Teste Difícil torna-se Normal; um Teste Normal torna-se Fácil; e para um Teste Fácil não é preciso rolar os dados).

Visão Noturna (2 pontos): tanto à noite quanto em ambientes fechados, o personagem pode ver normalmente sem sofrer qualquer penalidade devido ao escuro do ambiente. No entanto, deve haver algum tipo de iluminação, como uma tocha ou vela, dentro do campo de visão do personagem. Sem isso torna-se impossível enxergar na escuridão total.

Vida Longa : A raça do personagem vive MUITO mais que o normal da maioria das raças da Galáxia. Por causa disso você ganha mais experiência em forma de pontos de perícia.

2 pontos: o personagem já viveu cerca de 100 a 150 anos, e recebe um bônus de +100 pontos de Perícias.

3 pontos: o personagem já viveu cerca de 200 a 250 anos, e recebe um bônus de +150 pontos de Perícias.

4 pontos: o personagem já viveu cerca de 300 a 400 anos, e recebe um bônus de +200 pontos de Perícias.

Imunidade a Venenos:

2 pontos: por algum motivo, seu Personagem nasceu imune a venenos naturais e recebe um bônus de 1D contravenenos mágicos ou artificiais.

3 pontos: além dos venenos naturais, seu Personagem também possui imunidade a venenos artificiais, criados através de tecnologia ou química

Presa Peçonhenta (2 pontos): A raça do personagem tem a capacidade de inocular veneno através de suas garras ou mordidas, dependendo do valor do aprimoramento, o veneno tem efeitos maiores. Personagem precisa causar dano com seu ataque (seja mordida ou garras) para inocular. Alvo tem direito a teste de Constituição contra o Atributo de veneno do personagem (ele escolhe o Atributo pra comparar, uma vez escolhido não pode mais mudar, pode ser Força, Constituição, Destreza etc), se o alvo falhar, receberá 1d6 pontos de dano por rodada até cair a zero OU penalidade nos atributos igual ao Nível do Personagem (Nível 3, gera -3 em todos atributos físicos). Veneno é natural e pode ser retirado pelos métodos normais.

Resistir a Elementos (2 pontos cada): A raça do personagem é bem mais resistentes a certos climas ou efeitos. Então além de não se prejudicar pelo clima intenso, ele também resiste a dano daquele elemento. Existem apenas essas opções: Climas quentes (IP igual a Constituição contra danos de Fogo), Climas Frios (IP igual Constituição contra danos de Frio e Gelo), Climas carregados (IP igual Constituição contra danos elétricos). Essas proteções não protegem o alvo contra ataques de blasters, iônicos ou Sabres de Luz.

Sobreviver no Espaço (2 pontos): a raça do personagem consegue sobreviver as pressões, radiações e falta de ar do espaço, podendo viver normalmente.

Anfíbio (2 pontos): raça que evoluiu debaixo da água, então pode nadar, se mover e se comunicar debaixo da água sem penalidades, exatamente como tritões ou sereias.

Cauda: A raça do personagem possui uma cauda ou rabo, que pode ser utilizada como arma ou um quinto membro podendo pegar coisas e se mover.

2 Pontos: cauda tem dano 1d6 + bônus de Força do personagem.

3 Pontos: cauda tem dano 1d6 + bônus de Força do personagem e permite ataque extra a cada turno sendo ataque com a cauda.

APRIMORAMENTOS DE RAÇAS (NEGATIVOS)

Pelo (-1 ponto): a raça do personagem é visivelmente toda peluda, isso pode trazer problemas principalmente lidando na água ou com fogo.

Vulnerabilidade (-1 ponto cada): raça do personagem devido a sua biologia e ambiente é mais fraca contra certos tipos de dano ou ambiente. Para cada -1 ponto ele tem penalidade por clima. Em regras o personagem sempre se sente fatigado em climas intensos desse elemento e sofre 50% mais dano quando atingido por esses elementos em forma de ataque. São esses: Fogo, Frio, Eletricidade e Som.

Código de Honra (-1 ponto cada): a raça do personagem tem código em sua cultura que ele NUNCA quebra não importa a situação, não é algo individual, TODOS os membros dessa raça seguem esse código até a morte. Em geral baseado em sua cultura, uma raça de caçadores terá código do caçador etc. O Código tem que seguir background da raça criada (Narrador julgará). Existem muitos códigos de honra, como o Código dos Cavaleiros (que impede o personagem de atacar, sob qualquer circunstâncias, mulheres ou fêmeas de qualquer espécie), o Código de Combate (nunca usar armas superiores ao do seu adversário, nem atacar oponentes caídos ou em desvantagem numérica), o Código do Caçador (nunca abandonar uma caça abatida ou matar filhotes ou fêmeas grávidas de qualquer espécie, no máximo combater e capturá-los) e o Código dos Heróis (sempre cumprir sua palavra, sempre proteger qualquer pessoa ou criatura mais fraca que você, jamais recusar um pedido de ajuda).

Visão Monocromática (-1 ponto): seu personagem enxerga apenas em preto, branco e tons de cinza.

Péssima Reputação (-2 pontos): a raça do personagem fez algo muito ruim no passado e ficou conhecido por toda galáxia (olha ele é sayajin, eles destruíram vários planetas, olha ele é mandaloriano eles são mercenários sem honra). Personagem não é perseguido, mas todos testes sociais e de Carisma são sempre difíceis e as pessoas tendem a culpar você por tudo de ruim que acontece e que você esteja próximo.

Forma Diferente (-1 ponto): a forma e tamanho do corpo da raça do personagem é tão diferente que não existe armaduras ou veículos que se vendem normalmente que servem para o personagem. Armaduras e veículos para ele devem ser feitos sob encomenda e especial.

Idioma Desconhecido (-1 ponto): personagem é de uma raça tão antiga ou quase extinta que seu idioma é totalmente desconhecido pela maioria. Se ele não tiver as perícias idiomas 30% Comum (linguagem comum) ele precisa usar gestos ou outras formas das pessoas o entenderem. Até mesmo Aparelhos Tradutores Universais desconhecem o idioma dessa raça.

Cego (-1 ponto): a raça do personagem vive em cavernas, locais de escuridão completa ou subterrâneo, não usando a visão e evoluindo sem olhos. Apesar de se comunicar e identificar o mundo sem necessidade da visão (vai depender das vantagens escolhidas pelo jogador), ele não consegue entender o conceito de imagem.

ENCANADORES

Os Encanadores são policiais intergalácticos que fazem uso de vários dispositivos de alta tecnologia para proteger seus respectivos planetas de ameaças alienígenas. A tropa faz o uso de diversas tecnologias avançadas que os ajudam em suas perigosas missões.

ENCANADOR (3 PONTOS)

Atributos: Eles são bem treinados para o serviço e começam com 120 Pontos.

Perícias: pontos são calculados: com $300 + 5 \times \text{Inteligência}$.

Patrão: São financiados e obedecem aos líderes da organização.

Armas Genéticas: todas as Armas e itens dos encanadores são marcados com DNA dos seus membros, ou seja, apenas funcionam se portadas por um Encanador.

Distintivo: Distintivo dos Encanadores é usado para comunicação e apresentação, são reconhecidos em todo o Universo e em geral representam paz.

Traje dos Encanadores: Os Plumber Suits são trajes específicos que os Encanadores usam durante as missões. Eles são baseados em nanotecnologia e podem ter vários gadgets acoplados a eles. Com ele qualquer raça pode se adaptar a qualquer ambiente, nadar e respirar debaixo da água por exemplo ou resistir as condições do espaço profundo. Ele tem IP 2 contra qualquer tipo de dano e se adapta a qualquer tamanho.



APRIMORAMENTOS

Ambidestria (2 pontos): o Personagem pode manusear armas e instrumentos tanto com a mão direita quanto com a esquerda, com igual eficiência. Também pode usar duas armas brancas ao mesmo tempo, se forem pequenas o bastante para o uso com uma única mão. Estão fora dessa categoria arcos, bestas, lanças, a maioria dos machados e martelos e as grandes espadas. A ambidestria afeta apenas Perícias baseadas em Destreza, não em Agilidade: boxe, artes marciais e outras não recebem benefícios pela ambidestria.

Acrobático (1 ponto): O personagem é mais ágil que o normal. Para ele, todos os Testes de AGI que envolvam acrobacia ou movimentos corporais recebem um bônus de 10%. O Personagem recebe a perícia Acrobacias com 30% e recebe +5% por nível sem precisar gastar pontos de perícia para aumentá-lo. Personagem não pode colocar pontos de Perícia em Acrobacia quando comprar esse aprimoramento.

Aparência Inofensiva (1 ponto): você não aparenta ser perigoso. Na verdade, os oponentes menosprezam sua presença, ninguém acredita que você seja capaz de realizar algum grande feito e dificilmente o tomarão como uma ameaça (a não ser aqueles que já conhecem o Personagem há tempo suficiente para saber se isso é verdade ou não). Considere que o personagem automaticamente vence a Iniciativa quando um combate começar. Porém, depois de enfrentar um adversário uma vez, ele poderá já estar ciente do seu potencial e não lhe permitirá nenhuma vantagem (então a Iniciativa deve ser testada normalmente).

Ataque Desarmado Aprimorado:

(1 Ponto): Os ataques podem ser com punhos alternadamente ou mesmo com cotovelos, joelhos e pés. Este aprimoramento aumenta o dano natural do personagem. Ele causa dano de 1d6+bônus de FR quando faz um ataque desarmado.

(2 Pontos): Idem ao nível anterior, mas o dano é de 1d10+bônus de FR quando faz um ataque desarmado.

(3 Pontos): Idem ao nível anterior, mas o dano é de 2d6+bônus de FR quando faz um ataque desarmado.

Ataque Poderoso (X Ponto): O personagem torna-se capaz de deferir ataques físicos ou com armas (brancas ou corpo a corpo) mais poderosos. Durante sua ação, antes de fazer sua jogada de ataque, ele decide executar o ataque, caso acerte ele causa 1d6 de dano extra para cada ponto de aprimoramento. Porém ele demora uma quantidade específica de turnos para executar um novo ataque. Exemplo: Um personagem de Ataque Poderoso 2 pontos, executa um ataque mais forte que causa dano extra de +2d6, então ele precisa esperar dois turnos para executá-lo de novo. Sempre na proporção de X turnos de espera sendo que X é ponto gasto no aprimoramento. Um personagem pode escolher causar dano menor que seu valor comprado de ataque especial quando quiser, seguindo as regras de espera.

Ataque Múltiplo (X pontos): Personagem pode executar uma quantidade de ataques extras em um determinado turno, os ataques são normais e dependendo da quantidade de pontos comprados ele pode dar mais ou menos ataques. Eles podem ser executados a cada turno, mas cada nível tem gasto diferente de Aura.

1 Pontos: +1 Ataque Extra

2 Pontos: +2 Ataques Extras

3 Pontos: +3 Ataques Extras

E Assim por diante...

Personagem não tem uma ação extra, apenas ataques extras, estes ataques só podem ser ataques corpo a corpo ou com armas brancas. Quando usa os ataques o personagem só pode usá-lo de novo depois de três turnos.

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). Além disso, pessoas com esse aprimoramento tem acesso e conhecimento local de onde comprar e vender essas armas.

1 ponto: o Personagem tem permissão para usar as armas que são vendidas oficialmente e sabe como localização de lojas de armas e equipamentos em todas as cidades populosas e conhecidas da Galáxia.

2 pontos: personagem sabe onde se encontra as lojas e mercados ilegais de vendas de itens proibidos.

Cirurgia (1 ponto): Seu Personagem é capaz de executar procedimentos cirúrgicos no intuito de curar ferimentos. O Personagem pode usar a perícia Primeiros Socorros para realizar a cirurgia sem penalidade.

Contatos e Aliados Lembre-se que os aliados podem morrer com o passar do tempo (bom, até mesmo seres sobrenaturais podem morrer...). Quando isso ocorrer, assume-se que o Personagem conseguiu outro aliado no mesmo ramo, passou a conhecer os descendentes dele ou seu sucessor. O Mestre deve sempre se lembrar que os contatos e aliados do Personagem também tem seus próprios problemas, não estando à disposição de seu Personagem sempre que acontecer algum problema e que ocasionalmente também cobrarão favores ou pedirão ajuda a ele (isso pode ser usado como fonte de Aventuras pelo Mestre). 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.

Classe Social: Trata-se de um local especial que você possui, um tipo de imóvel que lhe foi dado como herança ou mesmo construído por você. Não é preciso ter Recursos e Dinheiro para ter Classe Social, nem vice-versa. Esse local é símbolo de nobreza do seu planeta ou Reino. Isso o torna membro da Nobreza de um planeta ou realeza de alguma cultura ou povos da Galaxia.

2 pontos: O personagem possui uma mansão, com cerca de 5 ou 6 empregados, ou um comércio qualquer. Pode, ainda, trabalhar a serviço de um outro Nobre ou Realeza.

3 pontos: O personagem possui um prédio ou feudo, ou é relacionado com Pode ainda possuir vários comercios ou uma companhia de navegação. Dinheiro Inicial x 5

5 pontos: O personagem pertence à nobreza de um planeta, podendo ser um embaixador com vários servico e auxiliares. Dinheiro Inicial x 7

Duro de Matar (1 ponto): seu Personagem é mais resistente que uma pessoa normal e consegue aguentar mais pancadas. Ele possui +3 Pontos de Vida e pode ir a até -8 antes de morrer (o normal é -5).

Eloquente (1 ponto): você fala bem, com força ou doçura, conforme a ocasião exige, trazendo outras pessoas para o seu lado com discursos audaciosos. Você recebe um bônus igual a +20% em qualquer Teste envolvendo Etiqueta, Impressionar, Lábia e Liderança.

Expert em Combate Corporal O Personagem possui um talento natural para armas brancas e lutas em geral. Quando escolhe este aprimoramento, o Jogador marca na ficha de seu Personagem as perícias nas quais ele é um expert e, conforme o Personagem vai avançando em níveis, as perícias escolhidas vão aumentando também. No primeiro nível, as perícias escolhidas estão em 30/30 (este aprimoramento não permite somar o valor de DEX à perícia) e cada nível que ele avança, recebe automaticamente +5/+5 em cada uma delas.

1 ponto: 3 perícias.
2 pontos: 5 perícias.
3 pontos: 7 perícias.

Expert Armas de Fogo O Personagem possui um talento natural para armas de fogo em geral. Normalmente, o personagem não treina estas perícias, apenas possui um domínio natural sobre elas. Quando escolhe este aprimoramento, o Jogador marca na ficha de seu personagem as perícias nas quais ele é um expert e, conforme vai avançando em níveis, as perícias escolhidas vão aumentando também. No primeiro nível, as perícias escolhidas estão em 50/0 (este aprimoramento não permite somar o valor de DEX à perícia) e cada nível que ele avança, recebe automaticamente +5% em cada uma delas. Contudo, o Jogador não pode acrescentar pontos de perícia que recebe com o avanço de níveis a estas perícias.

1 ponto: 3 perícias.
2 pontos: 5 perícias.
3 pontos: 7 perícias.

Evasão (1 ponto): O personagem pode evitar ataques mágicos ou explosões com grande agilidade. Se resistir por Agilidade contra um ataque que normalmente causa metade do dano a quem resistir, ele ao invés não toma dano. Um Personagem indefeso não ganha o benefício de evasão.

Empatia com Animais (1 ponto): os animais não veem ameaça algum no personagem, chegando até a verem-no como um semelhante. Sua presença não afugenta animais selvagens e sua aproximação não os fará atacá-lo (a menos que estejam sendo controlados).

Patrono (2 pontos): um patrono é alguém ou uma organização para qual o Personagem trabalha. Pode ser um governador, um vampiro, uma ordem militar religiosa, um clube de caça, etc. O seu patrono fornece, dentro de certo limites, todo o tipo de equipamento, armamento e financiamento que o personagem precisar, mas em troca ele deve realizar todas as missões, cumprir ordens e obter todos os resultados que lhe forem solicitados.

Pontos Heroicos: Pontos Heroicos funcionam como Pontos de Vida a mais que um personagem possui, mas que só podem ser gastos quando ele executa atos heroicos (durante uma briga com mais de um oponente, quando cai de uma janela, atacado pelo sopro de um dragão, recebe flechadas ou outros atos dignos de um Aventureiro). Cabe ao Mestre aprovar o uso de Pontos Heroicos em uma campanha. Assim, se ele permitir o uso de Pontos Heroicos, tanto personagens quanto NPCs poderão possuí-los. Personagem ganha valor de Pontos Heróicos que compra todo Nível que sobe. Pontos Heróicos só podem ser comprados na criação do Personagem.

1 ponto: Corajoso. 1 Ponto Heroico por nível.
2 pontos: Valoroso. 2 Pontos Heroicos por nível.
3 pontos: Intrépido. 3 Pontos Heroicos por nível.
4 pontos: Herói. 4 Pontos Heroicos por nível.

Prontidão (2 pontos): o Personagem não pode ser pego de surpresa. Ele está sempre preparado pra qualquer emboscada e nunca perde o direito de fazer um teste de defesa quando é atacado, mesmo se for um ataque surpresa de seus oponentes. Ele ganha também +3 em testes de Iniciativa.

Resistência à Dor (2 pontos): o personagem possui alta resistência à dor, não importa quanto dano físico sofra, ele não sentirá os ferimentos com a mesma intensidade que as demais pessoas sentem, e nem receber penalidades correspondentes por isso. Considere que o personagem mantém-se consciente mesmo quando seus PVs atingirem o valor 0, e só desmaiará (morrer) quando chegarem a -5 (à exceção de golpes localizados na cabeça, desferidos para atordoa-lo).

Recursos e Dinheiro É quanto de dinheiro, jóias e posses seu Personagem conseguiu reunir ao longo de seus anos de vida. Inclui propriedades e outras fontes de renda que levam tempo até serem convertidas em dinheiro. O Personagem possui ao todo cerca de 50 vezes o valor de sua renda.

1 ponto: Renda de até 2000 Dolares.
2 pontos: Renda de até 4000 Créditos.
3 pontos: Renda de até 8000 Créditos.
4 pontos: Renda de até 16000 Créditos.
5 pontos: Renda de até 32000 Créditos.

Sábio (1 ponto): existe uma Perícia (exceto Perícias de combate) na qual seu Personagem conhece absolutamente tudo o que existe a respeito. Considere que ele tenha 90% nessa Perícia, além de experiência, contatos e conhecimentos relacionados a essa área. Cada Personagem pode escolher este Aprimoramento somente UMA vez e no máximo dois Personagens de cada grupo podem escolhê-lo. Durante o Jogo, o Mestre pode ajudar o Personagem em questões relacionadas a Perícia escolhida, com ideias, sugestões e o melhor procedimento a ser tomado. A perícia nunca irá subir acima de 90%.

Saque Rápido (2 ponto): Em geral sacar uma arma exige um movimento (ou dependendo da arma uma ação), com esse aprimoramento você pode sacar uma arma como uma ação livre. Um personagem que selecione este Aprimoramento pode usar armas de alcance na sua taxa normal de ataques (assim como um personagem com arco). Em um stand of esse aprimoramento garante vitória na Iniciativa inicial. Em regras ele ganha +3 em Iniciativa.

Saúde de Ferro (1 ponto): seu Personagem recupera 3 Pontos de Vida a cada dois dias, ao invés dos dois normais. Pontos Heroicos são recuperados normalmente (um por dia). Além disso, ele normalmente nunca fica doente ou incapacitado e tem uma resistência natural a doenças comuns. Seus testes de Constituição descem uma dificuldade.

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!).

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.

Sono Leve (1 ponto): seu Personagem possui sono leve e pode acordar com qualquer barulho, movimento brusco ou agitação próximo do local onde ele está dormindo. Muito bom para os que não querem ser pegos de surpresa durante o descanso.

Sortudo (2 pontos): este personagem é portador de uma sorte incrível. Uma vez por aventura (definida pelo narrador), o jogador pode escolher um Teste e declarar que foi um sucesso crítico — o melhor resultado possível —, sem precisar jogar os dados. Ele deve anunciar essa decisão ANTES de rolar os dados.

Talento (1 ponto por Arte): todos os Testes Normais ligados a uma determinada Arte (Perícia) são feitos como se fossem Testes Fáceis e Testes Difíceis são feitos como Normais. A critério do Mestre, outras Perícias podem ser escolhidas pelo Jogador, desde que não sejam Perícias de Combate.

Tiro Certeiro (1 ponto): Você ganha um bônus de +10% nas jogadas de ataque e +1 nas jogadas de dano com armas de ataque à distância brancas (não pode ser armas de Fogo).

Vontade de Ferro (2 pontos): o Personagem tem uma inabalável perseverança e força de vontade. Por mais difícil que a situação se apresente, ele sempre tentará encontrar força para seguir adiante. Acrescente um bônus de +25% em qualquer Teste envolvendo Resistência mental (WILL).

APRIMORAMENTOS NEGATIVOS

Alcoólatra (-1 ponto): O personagem é viciado em álcool, ou uma bebida específica. Sempre que ele estiver próximo da bebida, o Mestre deve exigir um Teste de WILL caso ele queira evitá-la. Para um personagem bêbado, TODOS os Testes são Difíceis.

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

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

Código de Honra (-1 ponto cada): o personagem segue algum rígido código de conduta e jamais poderá desobedecê-lo, nem mesmo que sua vida dependa disso. Existem muitos códigos de honra, como o Código dos Cavalheiros (que impede o personagem de atacar, sob quaisquer circunstâncias, mulheres ou fêmeas de qualquer espécie), o Código de Combate (nunca usar armas superiores ao do seu adversário, nem atacar oponentes caídos ou em desvantagem numérica), o Código do Caçador (nunca abandonar uma caça abatida ou matar filhotes ou fêmeas grávidas de qualquer espécie, no máximo combater e capturá-los, desafiar sempre a fera mais forte de um local) e o Código dos Heróis (sempre cumprir sua palavra, sempre proteger qualquer pessoa ou criatura mais fraca que você, jamais recusar um pedido de ajuda).

Cleptomaniaco (-2 pontos): seu personagem PRECISA roubar alguma coisa de todos os lugares que visita. Pode ser algum tipo específico de objeto, coisas aleatórias, e até mesmo objetos de muito valor. Muitas vezes a cleptomania funciona de maneira inconsciente – o personagem não se lembra de ter roubado o objeto.

Devoção (-1 Pontos): Sua vida é devotada a algum objetivo específico. O Personagem persegue incessantemente esse objetivo, e todos seus atos são guiados por ele. Toda a vida dele é regida por esta causa e nada o fará desistir dela, pois ele acredita que valha qualquer sacrifício em seu nome. Pode ser fanatismo religioso, nacionalismo fervoroso, a busca incansável por um artefato lendário, uma vingança pessoal, etc.

Defeito de Ryoga (-1 ponto): o personagem é algum perdido no mundo. Ele não possui o menor senso de direção e distância, sendo que os sentidos de direção (norte, sul, horizontal, vertical) regras métricas e até mesmo o tempo para transpô-las não lhe significam nada. Para ele não há diferença entre norte ou sul, ou entre um metro e um km, além do que, ambos demoram mais de um mês para serem percorridos!

Indiferente (-1 ponto): o Personagem faz seu trabalho, ignorando qualquer tipo de pedido de ajuda, choro ou sofrimento. Ele não se comoverá com as vítimas da guerra. Qualquer tipo de teste social será feito com penalidade de 20%

Excesso de Confiança (-1 ponto): Você se enxerga mais forte, sábio e competente do que realmente é. Estará sempre se gabando de sua superioridade e procurando oportunidades para demonstrá-las a todos à sua volta. Sempre que você se envolver em uma situação onde suas habilidades não são capazes de resolver o problema, ou você estiver em desvantagem numérica, só vai abandonar a tarefa ou a luta se for bem-sucedido num teste de Força de Vontade e mesmo assim vai culpar algum fator externo pelas coisas não terem saído certo.

Fanfarronice (-1 Ponto): O personagem é um trovador. Sempre está contando vantagem de si mesmo. Conta histórias absurdas sobre coisas que fez (ou que os outros fizeram, dizendo que foi ele mesmo), se julga superior aos outros e não gosta que lhe olhem atravessado. Quer se demonstrar o maior e isso geralmente incomoda os outros (não é um Megalomaniaco, mas às vezes pode agir como tal).

Má Fama Intergaláctica (-3 ponto): Existem pessoas muito odiadas em toda a galáxia, mas você supera... Por algum motivo, sua cabeça está a prêmio, seja por que você é alvo da obsessão doentia de Darth Vader, seja por que você deve dinheiro a Jabba, the Hutt. Durante boa parte do seu tempo, você é atacado por caçadores de recompensa que o querem levar até o seu algoz, vivo ou morto. Personagem pode aparecer em público sem problema se mantendo discreto, mas no momento que cham atenção, como briga de bar ou confusão na praça, todos imediatamente o reconhecem.

Fobia

-1 ponto: você teme algo (lugares fechados ou altos, aranhas, espinhos, mortos, cobras, fogo, demônios), e quando se vê próximo ao objeto de seu temor, deve fazer um Teste de WILL. Caso falhe, todos os Testes seguintes que forem Fáceis passam a serem Normais, os Normais passam a serem Difíceis e os Difíceis serão considerados falhas automáticas. No caso de uma falha crítica, você simplesmente entra em desespero e foge imediatamente.

-2 pontos: idêntico ao anterior, mas aqui você sente um pavor indescritível por algo, e caso se depare com a causa deste medo irracional, deverá fazer um Teste de WILL. Em caso de uma falha, o personagem foge em pânico. Se for uma falha crítica, ele fica paralisado e impedido de realizar qualquer ação por 3d6 rodadas.

Fúria (-1 pontos): se o Personagem receber uma quantidade elevada de dano físico em um único ataque (mais de 5 pontos de dano), ele deve fazer um Teste de WILL para não entrar em um estado de fúria cega. Nesse estado, o Personagem perde a noção dos seus atos, atacando inconscientemente TODOS que estiverem em seu caminho, sejam aliados ou inimigos.

Inimigo (-1 ponto): o personagem representa perigo para alguém, ou alguém o quer morto por algum motivo. Seu inimigo sempre será bem mais forte que você, e caso o vença, ele será substituído por outro ainda mais forte. O Mestre deve criar os inimigos e utilizá-los como NPCs durante as aventuras.

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

Megalomaniaco (-2 ponto): você não se considera mais uma pessoa, e sim um deus! Sua motivação é poder e sua ambição é o poder total. Não importam o que digam, para você ninguém mais é tão forte ou digno da supremacia. Esse excesso de confiança pode variar de sentido, desde a inocente compulsão por ser o garoto mais forte do bairro, até a auto elevação para um patamar de invulnerabilidade e invencibilidade. Um personagem com Megalomania precisa realizar um Teste de WILL para não se enfurecer toda a vez que sua “divindade” for posta à prova.

Sanguinário (-1 ponto): quando o personagem entra em uma batalha, esta será até o fim. Não existe misericórdia ou rendição: um dos dois lados deve perder obrigatoriamente. Para o Personagem, a luta se prolongará até que ele reduza seus inimigos à poças de sangue. Assim como não aceita rendições, o próprio personagem nega-se a desistir, preferindo morrer em combate a entregar-se.

Sem Memória (-1 ponto): o Personagem não possui lembrança de nenhum fato ou acontecimento de determinada parte de sua vida. Estas memórias podem ter sido apagadas propositalmente (por alguma experiência da qual o Personagem foi vítima) ou acidentalmente.

Pacifista Existe algum forte motivo, que deve ser explicado no background do personagem que o leva a evitar as situações de combate. Pode ser algum fator cultural, religioso ou ético.

-1 ponto: o personagem é misericordioso com seus oponentes, permitindo que vivam depois de derrotá-los.

-2 pontos: o personagem só lutará se for a última saída, preferindo sempre encontrar um meio de fugir ou contornar a situação.

-3 pontos: o personagem jamais luta. Pode defender-se dos golpes dos oponentes, mas em hipótese alguma atacará.

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

PERÍCIAS

Animais* Alguns subgrupos possíveis: Treinamento de animais (0), Montaria (AGI), Doma (0), Veterinária (0).

Androides e robôs (0): Conhecimentos lógicos para a construção e programação de androides.

Armadilhas (PER): É a capacidade de armar e preparar qualquer tipo de armadilha. Também pode ser usada para desarmar armadilhas, mas, nesse caso, precisa estar ciente da existência da mesma.

Arremesso (DEX): usado para lançar machadinhas ou facas ou bombas.

Armas Brancas* (DEX/DEX) Alguns subgrupos possíveis: Facas, Adagas, Punhais, Espadas, Machados, Chicotes, Manguais, Maças, Martelos, Lanças. Existem armas brancas que não se encaixam nesses subgrupos, como nunchakus, armas orientais bizarras ou armas demoníacas. Neste caso, cada arma será considerada um subgrupo próprio.

Armas Brancas Longa distância* (DEX/0) Armas brancas de longo alcance incluem arco e flecha, bestas e fundas, entre alguns outros. Em geral elas seguem as mesmas regras que as demais Armas Brancas, mencionadas a cima. Entretanto, elas são um pouco diferente. Toda arma branca de longo alcance tem Defesa 0; ou seja, o Personagem nunca pode usar seus pontos para aumentar a Defesa, pois estas armas não podem ser usadas para se defender, apenas atacar. Uma arma branca de longo alcance é mais difícil de ser utilizada. Em regras, ela custa mais pontos para ser aprendida. Para ter 1% no Ataque com uma arma branca de longo alcance o Personagem deve gastar 2 pontos de Perícia. Ou seja, cada 2 pontos oferecem 1%. Então, para ter 10% no Ataque deve-se gastar 20 pontos de Perícia!

Armas de Projétil* (DEX/0) Personagem sabe usar qualquer arma que dispara projéteis físicos. Segue as mesmas regras de armas de fogo, valor da perícia custa dobro. Então para ter 30%, gasta 60 pontos.

Armas Pesadas (DEX): qualquer arma pesada que não pode ser carregada por um humano facilmente, como canhões, também inclui lança granadas, lança misseis etc. Segue as mesmas regras de armas de fogo, valor da perícia custa dobro. Então para ter 30%, gasta 60 pontos.

Artilharia (DEX): Usada para armas de grande cadência de tiro e pouca (ou nenhuma) mobilidade, como os canhões das naves ou de veículos. Segue as mesmas regras de armas de fogo, valor da perícia custa dobro. Então para ter 30%, gasta 60 pontos

Artes: 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), Prestidigitação (DEX), Redação (INT).

Artífice* (DEX) Alguns Subgrupos Possíveis: Carpinteiro (Madeira), Costureiro (Tecidos), Coureiro (Couros), Ferreiro (Metais), Pedreiro (Pedras), Joalheiro (Gemas), Armeiro (Armas)

Blaster (DEX): personagem sabe usar qualquer arma estilo blaster (disparo de energia). Segue as mesmas regras de armas de fogo, valor da perícia custa dobro. Então para ter Blaster 30%, gasta 60 pontos.

Burocracia (INT): Usada para resolver problemas envolvendo as leis da República, Império ou de quem estiver no comando.

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

Construção e Reparos (0): Mostra a habilidade de concertar armas, veículos e naves (desde que esteja com as peças, ferramentas e tempo a disposição), ou mesmo construí-los (muitas, peças, muitas ferramentas e MUITO tempo!)

Ciências* (INT) 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.

Concentração (WILL) Esta Perícia determina a capacidade de um Personagem em manter-se concentrado. É especialmente útil para usuários da Força para ativar seus poderes especiais.

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. Testes de Disfarce geralmente são usados em Testes Resistidos contra a PER de um outro Personagem, especialmente se ele estiver sendo procurado.

Esquiva (AGI): 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. Permite usar essa perícia para esquivar de golpes corpo a corpo ou longa distância e as vezes até magias.

Esportes* Outros subgrupos possíveis: Acrobacia (AGI), Alpinismo (AGI), Arremesso (DEX), Basquete (DEX), Caça (PER), Corrida (CON), Natação (AGI), Salto (AGI), Pesca (PER).

Etiqueta (CAR): Esta Perícia permite ao Personagem saber como falar, vestir-se e comportar-se educadamente de acordo com a situação. É útil em festas, bailes e discussões diplomáticas. Um Teste bem-sucedido de Etiqueta não garante que o Personagem vai livrar-se de uma encrenca, mas pelo menos evita que seja mal interpretado. A Perícia garante apenas que ele diga as coisas da maneira correta. O conteúdo do diálogo deve ser resolvido através da atuação do Jogador por seu Personagem.

Especies Alienigenas(0): Conhecimentos básicos de costumes, habitat, cultura, etc de variadas raças.

Falsificação (INT): Técnica usada para criar cópias convincentes de cartas, documentos, obras de arte e demais objetos.

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

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

Idiomas (0): Para aprender outro idioma é preciso comprá-lo com pontos de Perícia. Cada idioma é considerado uma Perícia.

Hacker (0): No mundo de Star Wars, todos já sabem usar computador para ativar equipamentos (pelo menos o básico) a não ser que o personagem tenha alguma desvantagem específica. Porém Hackear ou umtrapassar sistemas computacionais exige essa perícia.

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 (PER), Dados (DEX), Tabuleiro (INT), Adivinhas (INT).

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

Manuseio de Fechaduras(DEX): 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.

Manobras de Combate*

Esta categoria de Perícias é um caso excepcional. São apresentadas aqui algumas manobras especiais de combate. Elas não são utilizadas como Perícias, na medida em que não se faz Teste de Manobra. O Personagem simplesmente sabe realizá-la. As manobras têm um custo fixo em pontos de Perícia, listados entre parênteses. Não há valor inicial nem limitante.

Bloqueio de Armas (30): Personagem consegue bloquear golpe de armas cortantes ou perfurantes usando apenas as mãos sem se ferir. Ele poderia segurar a lâmina de uma espada sem problemas em uma manobra defensiva.

Lutar com duas Armas (25): Personagem consegue usar duas armas, desde que elas sejam do mesmo tipo e uma seja menor que a outra (exemplo, espada longa e espada curta, espada curta e adaga etc). Se combinado com o Aprimoramento Ambidestria, pode se usar armas maiores de uma mão (exemplo duas espadas longass), mas nunca armas de duas mãos (exemplo duas montantes ou nodachis).

Lutar as Cegas (20): Personagem consegue lutar cego ou na escuridão total sem penalidades, vale apenas para combate corpo a corpo e físico (armas ou briga).

Imobilização (20): Personagem usa seu próprio corpo ou alguma técnica de luta própria para imobilizar o oponente. Personagem anuncia o ataque para imobilizar (quando é possível), faz ataque normal, se tiver sucesso não causa dano, mas imobiliza o inimigo. Inimigo no seu turno pode fazer teste de Força x Força do personagem, se tiver sucesso ele escapa (perde sua ação pra isso), fracasso ele continua preso e perde a ação (essa é a manobra básica para tentar escapar).

Chave de Membro (20): segue as mesmas regras de imobilização, mas prende um membro do inimigo, como segurar um braço etc.

Quebramento (+10): Complemento para Chave de Membro, nesse caso personagem pode tentar quebrar os ossos do oponente (membro preso), com um teste de Força VS Constituição do alvo.

Projeção (25): O Personagem pode deslocar o ponto de equilíbrio de seu oponente e arremessá-lo com esse esforço longe, só pode ser usado para combates corpo a corpo (Briga ou Artes Marciais), exige teste de ataque bem sucedido E um teste de Força X Força do alvo (se qualquer um falhar o ataque é anulado). O oponente será projetado à 1 metro a cada ponto de dano causado, ele precisa fazer teste de Agilidade, se falhar, perde o seu movimento no seu próximo turno.

Ricochete (25): Usado para personagens que tem ataques de longa distâncias arco e flecha, arremesso etc. Personagem faz o ataque ricochetear em alguma coisa (parede, piso, etc) tentando pegar oponente despercebido. Personagem declara o ataque dessa forma, fazendo a Esquiva do oponente se tornar difícil (ou defesa dependendo do que acontece). Porém ao fazer isso o dano do ataque se reduz a metade.

Ataque Furtivo (25): Ataques furtivos são executados quando personagem consegue esconder sua presença do alvo e apenas é revelado quando o ataque é bem sucedido. Em regras alguém furtivo não pode ser visto ou detectado pelo alvo (usando furtividade ou camuflagem), nesse caso personagem tem ataques fáceis contra ele (inimigo tem direito um teste de PER para tentar defender no último minuto). Quando isso acontece personagem causa dano, tendo essa manobra, o dano é dobrado.

Mira Aprimorada (20): quando personagem usa a manobra mirar (gasta turno mirando para ter acerto mais fácil no próximo turno), quando utiliza essa manobra, ele pode somar bônus de sua Percepção ao dano da arma. Segue as mesmas regras de mirar, personagem não pode se mover e se for atacado perde a mira. Essa habilidade só serve para Revolveres e Pistolas

Tiro Certo (20): personagem consegue acerto mais preciso no primeiro turno (serve apenas no primeiro turno), podendo somar bônus de sua Destreza no dano da arma. Só serve para armas que acertam um alvo por vez apenas (revolveres, pistolas ou Arco e Flechas, Adagas Arremessadas, etc).

Tiro em Movimento (30): Atirar em quanto está montado a cavalo, correndo ou em carro em alta velocidade é considerado teste difícil, mas com essa perícia o personagem não tem essa penalidade.

Navegação Planetária (INT): Conhecimentos sobre a localização de planetas e Luas.

Pesquisa/ Investigação (PER) Esta Perícia esta 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.

Primeiros Socorros (INT) O Personagem sabe fazer curativos em ferimentos, imobilizar fraturas, deter sangramentos, aplicar curativos e outros procedimentos que devem – ou NÃO devem – ser tomados em caso de acidentes com vítimas. A Perícias permite restaurar 1d4 Pontos de Vida de uma vítima sob seus cuidados, ou o dobro disso em caso de um Acerto Crítico. É permitido apenas um Teste por pessoa para cada acidente ou ferimento. Golpes diferentes de um mesmo combate são considerados como uma única ocorrência. Além disso a Perícia não pode ser usada em combate ou em movimento, deve-se estar concentrado e dedicado ao procedimento. Observação: Um Teste de Primeiros Socorros não pode restaurar mais Pontos de Vida do que o ferimento causou.

Pilotagem (DEX): Perícia necessária para conduzir naves, veículos e outros. No universo de Star Wars Pilotagem serve para qualquer veículo, desde naves, speeder bikes, navios ou qualquer veículo tecnológico.

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. Caso esteja procurando alguém, geralmente deve-se realizar um Teste Resistido entre a Perícia Procurar e a Perícia Camuflagem.

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. Rastrear em trilhas de barro, areia ou alguém arrastando algo é um Teste Fácil; rastrear em terra batida, grama ou mata fechada é um Teste Normal; o Teste será Difícil em terrenos rochosos, sob chuva ou neve, ou quando a criatura seguida tenta disfarçar a trilha. A Perícia deve ser testada novamente se o Personagem interrompeu o rastreio por qualquer motivo. Uma falha crítica leva a uma trilha errada.

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).

Venefício (INT) Venefício é apenas um tipo de Conhecimento. Um Personagem com esta Perícia será capaz de identificar, manipular e até mesmo fabricar venenos de todos os tipos. O Personagem sabe, até mesmo, como proceder em casos de envenenamento ou até como retirar o veneno de uma criatura morta ou imobilizada. É preciso fazer um teste de Venefício por dose do veneno. Venenos podem ser aplicados às armas, mas só terão efeito no primeiro ataque, se causarem algum dano (para venenos sanguíneos) ou acertarem de alguma forma a pele da vítima (para venenos de contato). Três ataques mal sucedidos com a arma também acabam com o veneno. Obter uma falha crítica num teste de Venefício quer dizer que o próprio personagem acaba se envenenando. Fabricar veneno depende do material disponível que pode ser proibido de vender ou raro de encontrar.

CONSTRUINDO VEÍCULOS

Os veículos de Ben 10, adaptados para o sistema Daemon, são como fichas de personagem, com atributos. No caso os atributos são Força, Destreza, Agilidade, Constituição.

- **Força (FR):** Potência. Veículos utilizam potência para resistir a pressões, forças que os estejam atraindo ou repelindo. Também envolve a quantidade de armas do veículo, o bônus de Força é a quantidade de armas que o veículo pode ter, ou seja, uma nave com Força 30, pode ter 8 armas diferentes. Também forma Pontos de Vida da Nave
- **Destreza (DEX):** Manobrabilidade dos veículos, capacidade de desviar ataques, asteroides, virar, etc. Esse atributo é somado a perícia Pilotagem relacionada ao veículo usado (podendo superar 100% apenas para testes relacionados a batalhas de veículos).
- **Agilidade (AGI):** Velocidade total, maior velocidade que a nave chega em linha reta. Também soma a perícia de Pilotagem caso seja necessário testar.
- **Constituição (CON):** Capacidade de resistir a danos e quantidade de carga capaz de carregar e pessoas necessárias para fazê-lo funcionar. O IP também depende do bônus do atributo Constituição contra ataques.

EXPLICAÇÕES

Resistência a danos: Veículo pode resistir a qualquer dano, com valor de IP (Índice de Proteção) igual ao bônus de Constituição, ou seja, um veículo de Constituição 30, pode resistir a 8 pontos de dano (IP8).

Pontos de Vida: $(\text{Constituição} + \text{Força}) / 2$.

Recuperação de danos: veículos não regeneram naturalmente exigem consertos que só podem ser executados fora de combate em tranquilidade, feito com pessoas usando perícias Reparos.

Criando veículos: Um engenheiro pode criar seu navio, contanto que tenha tempo e material disponível.

Destruição: Veículo com zero de vida é automaticamente destruído em uma pequena explosão (ou maior dependendo do tamanho).

CONSTRUINDO VEÍCULOS

Criamos aqui um sistema que envolve gastar Pontos de Tecnologia, cada ponto de tecnologia para comprar as vantagens abaixo assim formando um veículo. Pontos de tecnologia representam material usado para algum engenheiro construir o veículo. Material também pode ser comprado e jogador criar sua própria nave, mas cada ponto tem custo de créditos.

1 Ponto de Tecnologia = 50 mil Créditos.

Escala: Atributos da nave são diferentes dos atributos de personagem em uma escala de 5:1, ou seja, Nave com Força 20, tem Força 100 em relação a um Personagem, mesmo vale para armas, uma arma da nave de 1d6, contra um alvo humana causa 5d6.

VANTAGENS PARA NAVES

Força (X Pontos): Cada ponto dá Força 3 para o veículo, então 3 pontos gera veículo de Força 9.

Constituição (X Pontos): Cada ponto dá Constituição 3 para o veículo, então 3 pontos gera veículo de Constituição 9.

Agilidade (X Pontos): Cada ponto dá Agilidade 3 para o veículo, então 3 pontos gera veículo de Agilidade 9.

Destreza (X Pontos): Cada ponto dá Destreza 3 para o veículo, então 3 pontos gera veículo de Destreza 9.

Blaster (X Pontos): Armas de blaster acopladas ao veículo, cada ponto é uma arma de 1d6 (até máximo 3d6). Mais pontos pode indicar mais armas na nave, então Blaster 6, pode indicar três armas de 2d6 ou duas armas de 3d6, varia com a ideia do jogador.

Terrenos (1 ponto para cada terreno): Compra indica terrenos que o veículo consegue passar, Ar, Areia, Terra, Espaço, Água, Gelo etc. Então uma nave interestelar teria Terreno 2, voar pela Atmosfera normal E Espaço Sideral.

Dobra (2 pontos): Apenas para Naves Espaciais Permite a nave usar motor de dobra podendo ir para hyper espaço, chegando em qualquer ponto da Galaxia em minutos.

Computador de Bordo (1-5 Pontos): Computador que permite fazer cálculos para pulo no hyper espaço (dobra) de forma segura, não deixando a nave bater em asteroides ou estrelas. Cada ponto indica maior velocidade no cálculo do computador, terminado os cálculos a dobra pode ser feita.

1 ponto – 5 rodadas

2 pontos – 4 rodadas

3 pontos – 3 rodadas

4 pontos – 2 rodadas

5 pontos – 1 rodada

Dróides de Reparo (2 Pontos): Um acessório muito útil em veículos, estes Dróides consertam avarias no veículo. Considere que eles reparam 1 PV do veículo por turno (até um máximo de 10 Pvs).

Aparelhagem de Comunicação (1 Ponto): Veículo equipado com o que há de melhor em tecnologia comunicativa, permite comunicações em velocidades maiores que a da luz.

Controle Central (X Pontos): Quanto maior o veículo maior a quantidade de pessoas usadas para fazê-lo funcionar, esse aprimoramento envolve tecnologia para reduzir o número de pessoas no comando. Em regras cada ponto reduz a quantidade de pessoas pela metade. Então uma nave com Constituição 30, exige 8 pessoas, comprando 3 pontos dessa vantagem, reduz o número de pessoas para 1 (8 para 4, 4 para 2, 2 para 1).

Escudo Energético (2 Pontos): Dispositivo que dobra o IP do veículo contra ataques de Blaster (energia).

VANTAGENS PARA NAVES PARTE 2

Escudo Cinético (2 pontos): Dispositivo que dobra o IP do veículo contra ataques de projétil (físicos).

Mísseis de Íons (X Pontos): Armas de projéteis ionizados acopladas ao veículo, cada ponto é uma arma de 1d6 (até máximo 10d6). Mais pontos pode indicar mais armas na nave, então Mísseis de Íons 6, pode indicar três armas de 2d6 ou duas armas de 3d6, varia com a ideia do jogador. Cada arma tem carga de 5 projéteis. Esses mísseis ignoram o IP da Nave contra danos, caso a Nave tenha os dois Escudos (cínéticos e energético), então o IP da nave funciona normal.

REGRAS DE COMBATE

Atacar: naves tem suas armas, e perícia específica para disparar é Artilharia, então o jogador soma o valor de sua Perícia, e soma a Destreza do Veículo, podendo superar 100%.

Movimentação: A movimentação de uma nave e sua velocidade é medida em Movimentos por hora. Sempre sendo valor da sua Agilidade, uma nave com Agilidade 30, se move a 30 movimentos. Porém apenas quando ele está em linha reta, usando máximo de sua velocidade. Caso ele mude isso por qualquer motivo, sua velocidade e distância cai para METADE, exemplo, ao manobrar pra evitar disparos de nave inimigas. Para esquivar de ataques, se faz teste de Pilotagem + Agilidade da Nave contra a Ataque do inimigo (em geral Artilharia + Destreza da Nave)

Manobras: Seja para escapar de obstáculos ou locais estreitos, as manobras são feitas por testes de Pilotagem, evitar ataques é sempre teste entre Pilotagem contra a Perícia de Armas do inimigo. Mesmo vale para usar “contra manobras” para tirar vantagem da localização das naves, seria um teste de Pilotagem VS Pilotagem. Nesse caso se soma Destreza da Nave quando são Manobras contra outro Piloto. Quando são obstáculos, então se soma a Agilidade da Nave na perícia do Piloto.

Saraivadas: Uma nave pode executar dependendo da disposição das suas armas, uma Nave com Força 30, pode ter até 8 armas, separadas pelas áreas naves. No caso o criador da nave escolhe a localização delas. Cada arma pode ser controlada por no mínimo uma pessoa. (Uma pessoa não pode controlar mais de duas armas ao mesmo tempo).

EXPLICAÇÃO DE ARMAS E EQUIPAMENTOS

Blasters: mantidos por carregador de energia ilimitada, ele não precisa ser recarregado, mas quando trava (erro crítico) ele se torna inútil até ser consertado.

Armas de Projétil: Armas que usam balas, projeteis físicos, redes, dardos etc, apesar de nunca travarem, precisam ser carregadas.

Armas Pesadas: Canhões e artilharia pesada, em geral com tanques e ou que exigem gente muito forte carregando, como Lança foguetes e bazookas.

Artilharia: armas muito grandes que são acopladas a naves e tanques, não podendo ser carregadas por pessoas (não importando quão forte são). perícia suada em geral para usar em tanques e espaço naves.

Especial: venda é proibida ou são muitos raros a ponto de só ser encontrado em mercado negro (nem sempre). Ou seja, não é encontrado com facilidade. Ou é exclusivo de algum grupo militar, raça ou planeta

TABELA DE ARMAS

Armaa	Dano	Peso	Custo
Pistola Blaster Leve	1d6	1	650
Pistola Blaster Pesado	2d6	2	750
Rifle Blaster	3d6	4	2200
Rifle Pulso	Atordoante área maior	3	4000
Decksweeper	Atordoante área menor	2	500
Embaralhador ABQ	Atordoante (desmaio) área maior	1	500 cada
Pistola de Som	1d6 (atordoar)	1	3000 (especial)
Lança Redes	Prisão (área)	3	900
Pistola Disruptora	2d6 (desintegração)	2	5000 (especial)
Rifle Lança Projétil	2d6	3	1500
Inibidor Neural	Paralisia	2	5000
Rifle Blaster leve	2d6	3	
Blaster Pesado de Repetição	4d6	6	Especial
Detonador Térmico	4d6	1	Especial
Armadura Completa Soldado	IP 4	4	Especial
RPS-6 Lança Foguetes	6d6	6	Especial
Granada de Som	-	2	Especial
Pistola Ionizada	1d6	1	Especial
Rifle Ionizado	2d6	3	Especial
Lança Chamas	4d6	2	3000

EXPLICAÇÃO DAS ARMAS

Lança Redes: dispara uma rede que prende uma pessoa a curta ou média distância, ao atingir o alvo é presa pelos fios, para sair, exige teste de Força contra Força 25. É um disparo lento, então pode ser esquivado, usando perícia esquivar ou testes de Agilidade. Carga de apenas um disparo, novos disparos custam 100 Créditos.

Rifle de Pulso: dispara rajadas de ions em 60 graus, pegando até 5 pessoas próximas (ou lado a lado). A curta a média distância, pessoas atingidas precisam de teste de Constituição, caso contrário fica atordoado por 1d6 rodadas (todos testes ficam difíceis durante essas rodadas para os alvos). Usa a perícia Blaster.

Deck-sweeper: semelhante ao rifle de pulso, porém com menor área (até 3 pessoas lado a lado), usa a perícia Blaster.

Embaralhador ABQ: granada que pega em área (média distância), soltando som e produtos químicos no ar que causam irritação e atordoamento. Exige teste de Constituição, caso alvo falhe, alvos passam mal e desmaiam.

Pistola de Som: Arma simples capaz de causar 1d6 de dano a base de som, porém não pode ser bloqueado por Sabres de Luz e nem mesmo Armadura Mandaloriana. A arma tem dois modos, atordoar o alvo, se acertar tem direito a teste de Constituição, em caso de falha o alvo fica atordoado por 1d6 rodadas (todos testes do alvo ficam difíceis durante essas rodadas). Ou dano direto (ignora qualquer IP). Criada pelo Gacerites, ela é extremamente rara e seu uso é proibido.

Pistola Blaster Leve: disparo de energia, só permite um disparo por rodada.

Pistola Blaster Pesada: disparo de energia, só permite um disparo por rodada.

Rifle Blaster: disparo de energia, só permite um disparo por rodada.

Pistola Disruptora: dispara rajada de energia que desintegra alvos, se alvo chegar a zero de vida com disparo dessas armas é desintegrado, sobrando cinzas ou ossos apenas. É considerado um Blaster e é proibido, sua venda é contra lei. Ou seja, você não a encontra para vender em qualquer lugar.

Rifle Lança Projétil: rifle que dispara projétil com tecnologia de feixe de luz que mantém no alvo, permite um ataque específico sem penalidade, alcance de 2 Km. Disparo único, necessita recarregar a cada disparo (disparar e recarregar leva uma rodada completa), Pente com 10 balas custa 200 Créditos.

Inibidor Neural: dispara dardos com toxinas a longa distância, paralisando os músculos do alvo. Carga de 10 disparos, cada carga custa 750 Créditos. Usa a perícia de Armas de Projétil. Pessoas com Resistência a venenos podem superar as toxinas com teste de Constituição.

Blaster Pesado de Repetição: carregada como uma “mini gun”, faz 5 disparos de laser a cada turno, exige Força 20 para carregar sozinho, em geral é usado por dois soldados ao invés de um.

Detonador Térmico: granada de energia explosiva, pega em uma área de 5 metros de raio.

Armadura Completa Soldado: armadura completa de Soldados seja, ela protege contra ataques cinéticos e projéteis (ataques de energia o IP é reduzido a metade). Usar reduz Destreza e Agilidade em -2.

Pistola Ionizada: pistola com projéteis ionizados, em caso de acerto crítico, ele causa dobro do dano. Munição de 10 projéteis cada pente. Usa perícia Arma de Projétil.

Rifle Ionizado: rifle com projéteis ionizados, permite cadência de tiros maior de 5 por turno (regra de rajada). Munição 30 projéteis cada magazine. Usa perícia Arma de Projétil.

RPS-6 Lança Foguetes: Bazooka que dispara 3 tipos de foguete, incendiário (dano por fogo), explosivo (área de 5 metros de raio) e Teleguiado que se foca apenas em bases e veículos. Esse último pode ser usado contra naves também. Disparo único, leva 1 rodada para carregar.

Lança Chamas: acoplado no braço e pulsos, pega apenas um alvo a curta média distância com jato de 4d6 de dano. Usuários de Sabre de Luz não conseguem defletir pelas chamas se espalharem. Tem somente 3 cargas, cada 3 cargas (máximo possível) custa 400 Créditos.

Granada de Som: um cilindro vermelho que explode em som causando 5d6 de dano em uma área de 10 metros de raio.

TABELA DE ARMAS BRANCAS

Armaa	Dano	Peso	Custo
Bastão Elétrico	2d6	3	2000
Vibroknife	2d6	3	500
Vibrosword	3d6	6	2000
Beskade	2d6	3	10000 Especial
Escudo de Seagle	IP 30	4	Especial
Espada de Cortosis	3d6	4	1000

Bastão elétrico: bastão de combate energizado com carga que se mantém ativa, causando dano maior pelo impacto e a energia. Ele é capaz de bloquear Armas de Energia. Exige perícia de combate Bastão.

Vibroknife: uma lâmina que usa gerador interno para fazer a lâmina vibrar. Essas vibrações podem transformar até mesmo um golpe superficial em um golpe enorme e horrível, tornando-a uma arma muito mais eficaz em combate corpo a corpo ou como ferramenta. Estas pequenas armas foram usadas abertamente por todos os habitantes da República Galáctica, desde comandos até cidadãos comuns. Ela causa dano híbrido físico e energia, então quando acerta uma proteção específica contra um dos dois (exemplo armadura que só protege contra ataques físicos), ela ignora metade do valor daquele IP. Infelizmente o usuário fica vulnerável a choques caso a faca entre em contato com algum mecanismo, a corrente passa diretamente ao usuário nesses casos. Por isso é usada mais em locais selvagens do que dentro de bases. pode ser usada para se defender de armas de energia. Exige perícia Adaga para usar.

Vibrosowrd: segue as mesmas regras da vibroknife, mas é uma espada que causa muito mais dano. Infelizmente devido a bateria ela é muito pesada e exige Força 18 para carregar uma delas. Exige perícia Espada para usar.

Beskade: uma faca usando aço especial, ela pode cortar sobre outras defesas, minando o IP de alguma armadura incluindo armadura especiais.

Espada de Cortosis: espada especial feita com minério mais forte que aço. Muito usada por tribos menos civilizadas ou em locais selvagens e caçadores. Exige perícia espada para usar.

Escudo de Seagle: escudo de energia capaz de parar maioria dos ataques, ele se ativa instantaneamente para proteger o usuário, formando escudo estilo cavaleiro, domo ou esfera em volta do usuário. Ele funciona com um pensamento e usuário precisa estar sabendo que o ataque virá. Qundo usado o usuário não pode se mover (perde movimento do turno), usuário também não pode executar ataques ou ações com escudo ativo.

TABELA EQUIPAMENTOS

Armaa	Dano	Peso	Custo
Respirador	-	1	500
Life Scanner	-	2	1000
Comunicador Espacial	-	3	2000
Jetpack	-	6	7000
Data Breaker	-	1	5000 (especial)
Lock System Override (LSO)	-	1	3000 (especial)
Ração	-	1	100

Respirador: pequeno aparelho, se coloca na boca e permite o usuário respirar debaixo da água por até 2 horas. Depois exige recarga pelo menos 30 minutos.

Life Scanner: detecta formas de vida (do tamanho de um lobo ou maior, qualquer coisa menores não é detectada) em uma área de 1 Km de raio.

Comunicador Espacial: permite se comunicar com outra pessoa que tenha esse comunicador em uma distância de até 100 Km de distância.

Jetpack: permite voar e ter movimento adicional a cada turno. Possui 10 cargas, depois exige recarga de pelo menos 2 horas. Recarga é automática, durante a recarga ele não pode ser usado (fica em stand by).

Data Breaker: aparelho para se conectar em sistemas e facilita testes da perícia Hacker (impossíveis ficam difíceis, difíceis ficam normais, normais ficam fáceis e fáceis ficam sucesso automático). Exige alguma conexão para funcionar, sua venda é proibida.

LSO: aparelho para se conectar em portas, entradas e portões facilitando testes de Manuseio de Fechadura ou Arrombamento (impossíveis ficam difíceis, difíceis ficam normais, normais ficam fáceis e fáceis ficam sucesso automático). Exige alguma conexão para funcionar, sua venda é proibida.

Ração: um tablete com vários nutrientes, muito usado em momentos de guerra. Alimenta um adulto por um dia inteiro, tem validade de 10 anos.

OMNITRIX



O Omnimatrix, mais conhecido como Omnitrix, era um dispositivo semelhante a um relógio que se prendia ao pulso de Ben Tennyson no início da série e é o dispositivo em torno do qual a franquia gira. O dispositivo é uma biblioteca portátil de dados genéticos intergalácticos que permitiam ao portador alterar seu DNA à vontade e rapidamente se transformar em uma variedade de espécies alienígenas diferentes, cada uma com suas próprias habilidades únicas. O Omnitrix foi criado por Azmuth como uma ferramenta de paz em um ato de arrependimento após a destruição causada por sua criação anterior, Ascalon, uma arma de poder terrível. Para o resto do universo, o Omnitrix tinha um propósito duplo. Um era promover a compreensão entre espécies, permitindo que outros seres experimentassem diferentes modos de vida. O outro era funcionar como um repositório para o DNA de mais de um milhão de espécies diferentes que Azmuth pensava serem inteligentes. As amostras foram escaneadas e, quando necessário, reparadas. Essa coleção de DNA foi então preservada no caso de qualquer uma das espécies catalogadas ser extinta, permitindo que o Omnitrix as restaurasse à vida.

COMO USAR

Apenas alterando as imagens do Omnitrix onde mostram uma silhueta dos Aliens gravados, permite que personagem se transforme naquele ser e usar suas habilidades. Em regras ele troca totalmente sua ficha, mas mantém alguns atributos e a personalidade do usuário. De começo as transformações são temporárias e exige tempo de carregar para trocar de alien.

Em regras segue o padrão abaixo, isso vale para apenas o primeiro Omnitrix sem que o usuário saiba exatamente como funciona (exatamente como Ben no começo da série).

Duração de Transformação: 1d10 rodadas.

Recarga: Teste de Carisma, falha a recarga dura 1 dia, sucesso a recarga leva 1d10 rodadas, sucesso crítico não tem recarga.

Recarga: Teste de Carisma, falha a recarga dura 1 dia, sucesso a recarga leva 1d10 rodadas, sucesso crítico não tem recarga.

Uma vez preso ao pulso do usuário retira-lo exige equipamento especial que poucos na Galáxia possuem.

Um Sistema Livre

Todos nós sabemos que o sonho de todo Mestre é um dia poder ver seu Universode Jogo publicado em algum livro ou net-book, 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. A própria TSR, detentora dos direitos do Dungeons & Dragons, chegou a processar judicialmente muitos Mestres que utilizavam seu sistema em livros e net-books, acusando-os de pirataria e aplicando pesadas multas sobre eles! Isso acabava frustrando os Mestres 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 Mestres com universos inteiros escritos em casa, sem chance de publicá-los porque não possuem nenhum sistema de regras próprio. Como na DRAGÃO e na Daemon, o RPG sempre foi considerado uma forma de diversão acima de tudo, nós decidimos liberar o Sistema Básico para que os Mestres de todo o Brasil possam utilizá-los em suas criações e adaptações. Com isso, os jogadores passam a contar com dois sistemas inteiros para desenvolverem suas campanhas: o 3D&T para campanhas baseadas em anime e videogames e 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 Mestre, 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, desenvolver raças fantásticas, monstros e deuses, projetar vilas, cidades, regiões, países e até mesmo 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!

— Módulo Básico Sistema Daemon v1.01, pág. 1.

Criador: Cleron O Andarilho

https://www.instagram.com/cleron_o_andarilho/

https://www.youtube.com/@Cleron_O_Andarilho