

A full-page illustration of Super Saiyan Goku from Dragon Ball Z. He is shown from the waist up, with his signature spiky white hair and intense expression. He wears his orange gi with blue wristbands and a blue sash. His fists are clenched, and a bright blue energy aura surrounds him. The background is a dark blue space filled with white stars and a crescent moon in the bottom right corner.

DRAGON BALL RPG

GRIADOR: CLERON

ÍNDICE

1 SISTEMA DAEMON

1.1 Dragon Ball RPG

1 Personagens

1.1 Sayajins

1.2 Namekuseijins

1.3 Androides

1.4 Humanos

1.5 Meio Sayajins

1.5 Changeling

2 Lista de Perícias

3 Aprimoramentos

4 Aprimoramentos Negativos

5 Lista de Técnicas

6 Técnicas Especiais

7 Tabela de Avanço de Nível

- 7.1 Poder de Luta

8 Tabela de Poder de luta

8.1 Tabela de Poder de luta (continuação I)

8.2 Tabela de Poder de luta (continuação II)

9 Novas Regras de Combate

9.1 REGRA DE PODER SUPREMO

10 Transformações

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...

DRAGON BALL RPG

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. Dragon Ball permite criação muito vasta de personagens e tipos de poderes. Basicamente todos aprimoramentos e Magias (já que também existem no universo de Dragon Ball). Então um jogador pode criar um personagem com aprimoramento bizarro e dizer que é uma raça alienígena. Ou seja, jogador consegue criar suas próprias raças e poderes nesse Universo.

Bem, vamos começar

PERSONAGENS

Aqui é personagem de qualquer raça pode criar seu personagem, certos valores como atributos e Perícias dependem da raça que personagem escolher.

FICHA DE PERSONAGEM

Nível: 1.

Nome: .

Raça: .

Atributo de Ki: .

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

Pontos de Ki: Constituição + Força de Vontade.

Atributos: Valor depende da Raça do Personagem.

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

Perícias: Valor Base da Raça + Inteligência X 5.

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

Técnicas: técnicas que personagem começa ou aprende durante o jogo.

Em Dragon Ball existem várias raças alienígenas, nas próximas páginas vamos mostrar as regras para as raças mais icônicas da série, como Sayajin, Namek etc. Todas elas são aprimoramentos únicos, que precisam ser comprados na criação do personagem.

SAYAJINS

Os Sayajins são uma raça de guerreiros originais do planeta Sadala, o planeta foi destruído em uma guerra entre os Sayajins. Eles fugiram e foram para planeta Vegeta. Nascidos para lutar, tem natureza selvagem e agressiva, eles acabam sendo contratados por Freeza para ajudar em suas conquistas pelo Universo. Eles dominavam planetas eliminando todos os habitantes e vendendo para Freeza. Freeza viu o potencial ilimitado de poder dos Sayajins e com receio resolveu elimina-los, principalmente por causa da lenda do SuperSayajin.

SAYAJIN (4 PONTOS)

Atributos: sayajins tem 110 Pontos de atributos para distribuir

Pontos de Perícia: 200 + Inteligência X 5

Técnicas: começam com 3 pontos de Técnicas.

Super Atributos: sayajins nascem em um planeta com gravidade 10x maior que o da Terra, então suas capacidades físicas são superiores a de um humano normal. Eles ganham +5 em todos os Atributos Físicos.

Disparo de Energia: sayajins começam com a técnica capaz de disparar sua energia (ki).

Voar: capacidade de voar, velocidade igual ao atributo Agilidade

Zenkai: sayajins nasceram para combater, e cada vez que lutam ficam mais fortes. Toda vez que em combate (apenas combate) chegam a PV´s negativos e depois se recuperam (de alguma forma), eles recebem o valor (pela metade) somado em Força, Agilidade, Destreza e Constituição. então caso Sayajin chegue a -4 Pontos de Vida e se recupere, ele receberá +2 nos atributos descritos.

Oozaru: todo os Sayajins quando olham para a Lua cheia, se transforma em um macaco gigante louco por destruição, ele ganha +10 em Força e Constituição, seus Pontos de Vida (atuais) aumentam (não divide por 2 quando soma FR e CON) e recupera metade dos seus Pontos de Ki. Ele é capaz usar a técnica Disparo de Ki (porém sem limite de gasto). A transformação só acaba quando a Lua passa ou a cauda do Sayajin é cortada. Em regras ele perde controle do personagem, a não ser que passe em um teste de Força de Vontade difícil, se tiver sucesso no teste então toda vez que se transformar ele manterá o controle.

Cauda: caso a cauda de um Sayajin é cortada, ele não consegue se transformar mais em Oozaru, a transformação é cancelada e por alguns dias (até se acostumar) ele perde o equilíbrio. Todos os testes de Agilidade e Destreza (e perícias que usam esses atributos) são difíceis.

Orgulho Sayajin: Sayajins farão de tudo para participar de uma luta, ignorando qualquer risco para desafiar alguém mais forte que eles, mesmo que isso custe sua destruição ou a destruição de outros.



NAMEKUSEIJINS

Namekuseijin ou Namek, são a raça de Namekusei. Eles estão entre as raças mais importantes da série, pois eles são os criadores das Esferas do Dragão. Namekuseijins são humanoides com características de plantas e lesmas, incluindo pele verde e antenas. O nome "Namekuseijin" vem da palavra namekuji, que significa "lesma" em japonês. Em Dragon Ball, os Namekuseijins na série eram conhecidos como Clã Demônio e pensava-se que eram terrestres.

NAMEK (3 PONTOS)

Atributos: tem 120 Pontos de atributos para distribuir

Pontos de Perícia: 300 + Inteligência X 5

Técnicas: começam com 5 Pontos de Técnica.

Disparo de Energia: começam com a técnica capaz de disparar sua energia (ki).

Voar: capacidade de voar, velocidade igual ao atributo Agilidade

Sentir Ki: nameks podem sentir a intensidade e direção do ki de outros seres vivos, quanto maior a Percepção dele, melhor a capacidade dele se perceber o Ki de seus alvos.

Sentido Aumentado: nameks tem Sentido Aguçado Aprimorado.

Sobrevivência: só precisam beber água para sobreviver.

Membros Elásticos: podem esticar pernas e braços e atingir alvos a média distância (Força / 2 metros).

Regeneração: podem regenerar qualquer parte do corpo decepada em instantes apenas gastando energia, custo depende dos pontos de vida perdidos, na proporção 1:1.

CLÃS

Nameks existem descritos hoje três clãs, cada clã se foca em um aspecto de poder, quando jogador cria um Namek, pode optar entre os três (caso queira), cada um tem vantagens e exigências, ou ele pode criar sua própria versão de clã com seu próprio background.

- **Clã Guerreiro:** grupo de Nameks focados inteiramente em combate. Eles ganham +3 pontos em todos atributos físicos. Pontos de Perícia igual a 200 + Inteligência X 5.
- **Clã Dragão:** nameks focados em habilidades mais místicas e mágicas. Podem aprender técnicas especiais do clã (ver na página de Técnicas).
- **Clã Demoníaco:** nameks dedicaram totalmente as forças do mal, conquista e destruição são seus objetivos, existem técnicas que só eles podem ter (ver página de Técnicas).



ANDROIDES

Humanos criados artificialmente ou humanos com partes robóticas melhoradas, em Dragon Ball são todos chamados de Androides, criados em geral para um propósito e combate, podem aprender novas técnicas e evoluir.

ANDROIDES (3 PONTOS)

Atributos: 130 Pontos de atributos para distribuir

Pontos de Perícia: 200 + Inteligência X 5

Disparo de Energia: Androides começam com a técnica capaz de disparar sua energia (ki).

Técnicas: começam com 3 pontos de técnicas.

Voar: capacidade de voar, velocidade igual ao atributo Agilidade

Energia Ilimitada: androides tem fonte de energia inesgotável, ou seja, ela se regenera sempre, em regras um Androide recupera Pontos de Ki toda rodada, o valor é definido pela metade do bônus de Constituição, ou seja, Androide de Constituição 30 (Bônus 8), regenera 4 de Ki por rodada. Esses pontos NUNCA podem superar o valor máximo de ki do Personagem.

Incapacidade 1: Androides NÃO podem ter as técnicas Controlar Ki ou Sentir Ki.

Incapacidade 2: não começam com técnicas especiais a escolha.



HUMANOS

Nascidos na Terra, versáteis e capazes de criar uma incrível quantidade de técnicas variadas, muitos são mestres poderosos e sábios.

HUMANOS (0 PONTO)

Atributos: 110 Pontos de atributos para distribuir

Pontos de Perícia: 200 + Inteligência X 5

Versatilidade: podem aprender novas técnicas e criar novos poderes com mais facilidade que maioria das outras raças. Começam com 7 pontos de técnicas.

Controle Mental: começam com a técnica Sentir o Ki e Controlar o Ki.



MEIO SAYAJINS

Mistura da raça sayajin com humanos, nascem com a versatilidade dos seres humanos, possuem uma quantidade incrível de poder oculto dentro deles. Eles também nascem com a cauda e podem se transformar em Oozaru, com as mesmas forças e fraquezas.

MEIO SAYAJINS (2-3 PONTOS PONTO)

Atributos: 110 Pontos de atributos para distribuir

Pontos de Perícia: 200 + Inteligência X 5

Versatilidade: podem aprender novas técnicas e criar novos poderes com mais facilidade que maioria das outras raças. Começam com 5 pontos de técnicas

Controle Mental: começam com a técnica Sentir o Ki e Controlar o Ki.

Oozaru: todo os meio sayajins quando olham para a Lua cheia, se transforma em um macaco gigante louco por destruição, ele ganha +10 em Força e Constituição, seus Pontos de Vida (atuais) aumentam (não divide por 2 quando soma FR e CON) e recupera metade dos seus Pontos de Ki. Ele é capaz usar a técnica Disparo de Ki (porém sem limite de gasto). A transformação só acaba quando a Lua passa ou a cauda do Sayajin é cortada. Em regras ele perde controle do personagem, a não ser que passe em um teste de Força de Vontade difícil, se tiver sucesso no teste então toda vez que se transformar ele manterá o controle.

Poder Oculto: meio sayajins nascem com poder oculto acumulado. Eles começam com Poder Oculto 1.

Zenkai: recebem a mesma habilidade dos Sayajins de ficarem mais fortes conforme lutam e sobrevivem caso paguem 3 pontos pelo aprimoramento.

Cauda: caso a cauda de um meio Sayajin é cortada, ele não consegue se transformar mais em Oozaru, a transformação é cancelada e por alguns dias (até se acostumar) ele perde o equilíbrio. Todos os testes de Agilidade e Destreza (e perícias que usam esses atributos) são difíceis.



CHANGELING

É a espécie misteriosa da qual a família de Freeza faz parte. Esta tribo é introduzida pela primeira vez na série na Saga Namek de Dragon Ball Z. As espécies foram referidas como Frost Demons ou como A Linhagem do Mau. Aqui eles são chamados de Changeling.

CHANGELING (5 PONTOS)

Atributos: 110 Pontos de atributos para distribuir

Pontos de Perícia: 200 + Inteligência X 5

Técnicas: começam com 3 pontos de Técnicas.

Super Atributos: Changeling nascem em um planeta com gravidade 20x maior que o da Terra, então suas capacidades físicas são superiores a de um humano normal. Eles ganham +8 em todos os Atributos Físicos.

Disparo de Energia: Changeling começam com a técnica capaz de disparar sua energia (ki).

Voar: capacidade de voar, velocidade igual ao atributo Agilidade

Sobrevivência: Changeling podem suportar as pressões, temperaturas e a falta de ar do espaço. Então podem estar no completo vácuo do espaço sem problemas.



LISTA DE PERÍCIAS

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

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.

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!

Artes* (0): 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)

Artes Marciais (AGI/AGI): Perícia de PORRADA mais elegante.

Briga (DEX/DEX): Perícia de PORRADA

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.

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 conjuradores, pois permite a eles não perder a concentração e continuar sua conjuração. Sob aprovação do Mestre, um Teste da Perícia Concentração pode substituir um Teste de Resistência de WILL quando envolve concentração. Além disso, quando um Personagem esta conjurando uma Magia, se ele vier a sofrer dano geralmente ele perde a concentração e não consegue usar a Magia. Caso ele obtenha sucesso em um Teste de Concentração ele não perderá a concentração e ainda poderá continuar a usar a Magia (embora ainda sofra o dano normalmente).

Pilotagem(DEX): O Personagem consegue dirigir qualquer veículo mecânico ou eletrônico no Universo de Dragon Ball

Engenharia(0): Perícia para construir novos aparelhos, objetos ou construções novas. reparos permite consertar, Engenharia permite criar.

Escudo (0/DEX): O Personagem utiliza um escudo como defesa em combates. A vantagem de usar um escudo é que, além de proporcionar uma defesa tão efetiva contra o ataque, o escudo possui um IP próprio. Por outro lado, o escudo mantém uma mão ocupada durante o combate.

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).

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.

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

Hacker (0): Em dragon ball maioria já sabe usar computador, é conhecimento comum, mas hackear sistemas é algo que somente especialista poderia fazer.

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.

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.

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.

Mineração* (0): Esta Perícia dá ao Personagem os conhecimentos necessários para obter minérios (ouro, prata, cobre, ferro, chumbo, carvão) ou pedras preciosas. Isto é, encontrar um local onde se possa explorar algo ou executar a mineração em si sem virar parte do minério (evita acidentes e soterramentos). O Mestre deve pré-determinar se e onde existe algum material explorável. Caso um Jogador deseje que seu Personagem procure uma mina, deve se lembrar que deve procurar por alguma coisa específica. Não se pode procurar por tudo ao mesmo tempo. Investigar uma simples montanha é um trabalho de várias semanas, ao fim das quais o Mestre rola em segredo e informa ao Personagem se ele achou alguma coisa. Esta Perícia também pode ser usada para construir uma mina sem que ocorram desabamentos.

Montaria (AGI) O Personagem sabe montar um animal (em geral, cavalos). Também pode usar montarias mais exóticas, como elefantes ou camelos. Quanto mais exótica a montaria, maior tem que ser o valor da perícia para montá-la.

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.

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.

Rastreo(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 rastreo por qualquer motivo. Uma falha crítica leva a uma trilha errada.

Reparos(INT): Perícia usada para consertar objetos mecânicos e eletrônicos, desde naves, outros veículos e sistemas inteiros até Androides.

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).

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.

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).

Arma Mágica: Possuir uma arma ou objeto mágico é algo incomum. Existem poucas armas e objetos mágicos e menos ainda são os magos que confiam tais armas a terceiros. Ao escolher este aprimoramento, o Jogador deve definir o que especificamente deseja:

2 pontos: o Personagem pode possuir uma arma mágica pequena ou média (adaga ou espada curta), com bônus de +1 (+1 para dano e +10% para dividir entre ataque e defesa), ou um objeto mágico simples.

3 pontos: o Personagem pode possuir uma arma mais poderosa, com bônus de até +3 (+3 para dano e +30% para dividir entre ataque e defesa, conforme a arma). Pode ser um amuleto de sorte ou um amuleto de proteção contra um elemento.

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 Furtivo: Se o Personagem puder pegar um oponente incapaz de defender-se bem do seu ataque, pode atingir um ponto vital para causar dano adicional. O ataque furtivo causa dano adicional sempre que seu alvo não puder se defender OU ter dificuldade na defesa (teste difícil por exemplo). Se o Personagem conseguir um acerto crítico com um ataque furtivo, este dano adicional não é multiplicado. Ataques à distância podem contar como ataques furtivos somente se o alvo estiver dentre 9 metros. Só é possível atacar furtivamente criaturas vivas com anatomias discerníveis—mortos-vivos, constructos, geleias, plantas e criaturas incorpóreas não têm áreas vitais para atacar. O Personagem precisa ser capaz de ver o alvo suficientemente bem para escolher um ponto vital e ser capaz de alcançar tal ponto.

1 ponto: dano adicional de 1d6.

2 pontos: dano adicional de 2d6.

3 pontos: dano adicional de 3d6.

Ataque Poderoso (X Ponto): O personagem torna-se capaz de deferir ataques mais poderosos corpo-a-corpo ou com armas brancas (ou as próprias mãos). 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 executa-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..

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.

Companheiro Animal (2 pontos): Um companheiro animal é uma criatura absolutamente normal que acompanha o Personagem. Pode ser um grande felino (leões e tigres, por exemplo), grandes símios (gorilas, orangotangos, etc), um elefante, rinoceronte, serpente (constritora), urso ou grandes mamíferos (cães, lobos, gatos, gambás, etc). A princípio está criatura não terá nenhuma habilidade especial. Entretanto, para oferecer mais equilíbrio na determinação do companheiro animal, as regras a seguir podem ser aplicadas. Personagens iniciantes terão companheiros mais fracos, mas que se tornam mais fortes conforme o Personagem avança de nível. Em regras, o Jogador deve criar a ficha de seu companheiro, sempre se baseando nas estatísticas oficiais da criatura. Um companheiro animal terá 80 pontos de Atributo e 50 pontos de Perícia no momento em que se une ao Personagem (geralmente no 1° ou no 2° nível). Para cada nível que o Personagem aumenta (a partir deste nível), o companheiro animal recebe mais 3 pontos de Atributo e mais 10 pontos de Perícia. A criatura também terá todos os ataques e habilidades raciais do animal pertinente, exige é claro aprovação do Narrador.

Conhecimentos Arcanos (2 pontos): o Personagem conhece algum método de prever a sorte relacionado ao Universo. Ele é capaz de interpretar corretamente os sinais místicos capturados na aleatoriedade de certos rituais (cartas moedas etc) O Jogador pode fazer uso desses métodos uma vez por sessão de jogo, conseguindo até três respostas, do tipo SIM, NÃO ou IRRELEVANTE.

Concentração (2 pontos): O Personagem é capaz de concentrar-se em seus afazeres com extrema facilidade. Ele torna a dificuldade do ato que esteja realizando mais fácil (um Teste Difícil torna-se um Teste Normal). Essa habilidade funciona em meio a um combate. Apenas para ações que exigem concentração. Magos que tenham essa habilidade reduzem a dificuldade para testes para magias e feitiços que exigem Teste de Concentração (difícil se torna normal, normal se torna fácil, fácil se torna sucesso automático).

Converter Energia (2 pontos): Personagem é capaz de converter sua energia em Vida e vice-versa, Personagem gasta um turno completo e pode usar o Ki para se regenerar (1 ponto de Ki = 1 Ponto de vida), ou transformar seus pontos de vida em energia (na mesma proporção).

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, Lábria e Liderança.

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).

Estilo Especial (3 Pontos): personagem dominou uma forma de combater bem diferente do normal, em regras ele escolhe outro atributo para perícia de artes marciais (ou briga) que não seja Destreza ou Agilidade.

Forma Alternativa (2 pontos): seu Personagem possui duas formas diferentes (construídas separadamente, mas cada um deles possui este aprimoramento) que se alternam em determinadas circunstâncias. A explicação para esta segunda forma e seus poderes deve ser explicada detalhadamente. A desvantagens permanecem a mesma e a raça também, mas resto pode ser mudado.

Fúria Feminina (1 ponto): Quando a personagem é assediada ou atormentada por qualquer Personagem masculino, ela recebe um bônus de +6 em FR e +10 em todos os ataques contra aquele indivíduo específico.

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 poções e alquimia.

Mestre (2 pontos): seu Personagem ainda possui contato com a pessoa que lhe ensinou tudo o que sabe (ou parte de seus conhecimentos). Pode ser um guerreiro veterano, um velho sábio, um mestre ninja ou um mago que o aceitou como aprendiz. Em caso de necessidade seu Personagem pode tentar contatá-lo para buscar informações, ajuda ou aprender novas técnicas (Narrador decide as técnicas do mestre). O ponto negativo é que de tempos em tempos, ELE é que pedirá que o seu personagem lhe faça um favor ou resolva alguma missão de menor importância.

Memória Expandida (2 pontos): sua memória é infalível e gigantesca. Pode lembrar cenas, gestos, sons e odores perfeitamente. Se personagem é capaz até de imitar alguma perícia que tenha visto alguém executar (até o limite de 25%), mesmo que nunca tenha feito nada parecido antes. Personagem pode aprender certas técnica com esse aprimoramento, apenas olhando elas uma vez.

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.

Pele resistente (X Pontos): Para cada ponto de aprimoramento, personagem ganha IP 1 contra qualquer tipo de dano.

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 Heroicos que compra todo Nível que sobe. Pontos Heroicos 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.

Poder Oculto (variável): Seu Personagem possui uma reserva de energia que pode ser aplicada uma vez por batalha em seus atributos, aumentando-os até níveis sobrehumanos. Cada nível de Poder Oculto fornece +1d6 que podem ser adicionados a quaisquer atributos Físicos (CON, FOR, AGI ou DEX). Caso o Personagem possua Poderes Ocultos 2 ou 3, ele pode eventualmente adicionar +2d6 ou +3d6 a um único atributo em uma batalha, ou dividir estes dados como quiser entre os atributos. Ele gasta um turno ativando esse poder e só pode ser usado em batalha (não pode ser ativado antes).

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 atordoá-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 500 Tares
2 pontos: Renda de até 1000 Tares
3 pontos: Renda de até 2000 Tares
4 pontos: Renda de até 4000 Tares
5 pontos: Renda de até 8000 Tares

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). Esse aprimoramento garante bônus de +3 na 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.

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).

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.

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

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.

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.

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).

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!

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.

Devoção (-2 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.

Má Fama (-3 ponto): Você é alguém famoso, mas devido aos seus crimes. Basicamente funciona exatamente como o Aprimoramento Fama, porém de uma maneira negativa, que faz a sociedade considerá-lo uma “má pessoa” ou um elemento perigoso, e conhecido de maneira negativa por todo o Universo.

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.

Marca do Predador (-1 ponto): os animais reconhecem o personagem como uma ameaça, fugindo quando o sentem sua aproximação. Em alguns casos, os animais podem ser mais agressivos e tentar atacá-lo para se protegerem, ou a suas proles.

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.

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.

Código dos Cavaleiros (-1 ponto): nunca ataca uma mulher seja qual for a situação. O Personagem pode apenas se desviar dos golpes dados. Também não deixa seus colegas homens atacarem mulheres (apenas mulheres podem combater com mulheres). Também nunca se recusa a atender os pedidos de uma mulher, mesmo correndo o risco claro de ser enganado ou prejudicado.

Glutão (-1 ponto): o Personagem é desesperado por comida. Não participará de nenhuma aventura ou esforço físico se não for recompensado com fartos banquetes. Caso não coma pelo menos algum doce a cada três horas, ficará fraco (perda de -3 FR e CON) até que coma qualquer coisa.

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.

Precisa Sempre se Apresentar (-1 ponto): o herói nunca ataca pelas costas ou de emboscada. Precisa SEMPRE chamar a atenção dos vilões e se apresentar, gritando a plenos pulmões seu nome e poderes para somente então começar a lutar. Em regras ele SEMPRE perde a iniciativa, por que se apresenta primeiro.

Cópia Maligna (-2 pontos): deve ser escolhido durante a criação de Personagem. Existe uma cópia maligna com poderes idênticos aos de seu Personagem, que é também um inimigo mortal dele. As razões para o aparecimento da cópia maligna e suas intenções, bem como a adequação ao background fica a cargo do Mestre.

LISTA DE TÉCNICAS

As técnicas são habilidades extras que personagens podem ter, técnicas podem ser aprendidas com mestres ou outros personagens. Jogador inicialmente começa com pontos para comprar as técnicas abaixo. Ele pode guardar esses pontos para comprar mais para frente. Porém ele ainda precisa ter VISTO a técnica ou ser ensinado (ele não pode aprender ela do nada). Em geral personagem ganha 1 ponto de técnica por Nível que sobe. Pontos iniciais dependem da Raça do Personagem.

VOAR

Custo: 1 Ponto de Técnica

Personagem tem a habilidade de voar, sua velocidade depende da sua AGI.

SENTIR O KI

Custo: 1 Ponto de Técnica

Personagem pode sentir a intensidade e direção do ki de outros seres vivos, quanto maior a Percepção do personagem melhor a capacidade dele se perceber o Ki de seus alvos.

CONTROLAR KI

Custo: 1 Ponto de Técnica

Personagem pode reduzir seu Ki para zero (ou variá-lo), porém quando chega a zero não pode usar Técnicas ou Habilidades que gastem Pontos de Ki.

DISPARO DE ENERGIA

Custo: 1 Ponto de Técnica

Personagem consegue disparar raios, ou esferas de energia no oponente, cada disparo custa 1 ponto de Ki e causa 1d6 de dano, então se personagem gastar 3 pontos de ki, executará disparo de 3d6 de dano. O limite é o Nível do Personagem, então somente ao Nível 3, ele pode gastar 3 pontos de Ki para executar um disparo de 3d6 de dano. Atributo usado para disparo é escolhido pelo jogador na criação do Personagem, o atributo não pode ser mesmo de Combate Corpo a Corpo ou Agilidade.

DISPAROS MÚLTIPLOS DE ENERGIA

Exigências: Disparo de Energia

Custo: 1 Ponto de Técnica

Personagem consegue executar mais de um disparo por turno. Em regras personagem consegue executar uma quantidade de disparos igual Nível X 3. Personagem gasta o ki para cada disparo e executa os ataques individualmente.

PROTEÇÃO DE KI

Custo: 1 Ponto de Técnica

Personagem concentra ki em seu corpo e permite bloquear os danos de ataques de Ki (ou que usam Ki), gastando 1 ponto de Ki (por ataque que receber) a IP (bônus de Atributo) de sua Constituição pode ser usado para danos de energia (ki).

PROTEÇÃO DE KI APRIMORADA

Exigências: Proteção de Ki

Custo: 2 Pontos de Técnica

Semelhante à proteção de Ki, mas custa 3 pontos de Ki quando usado, o personagem aumenta a sua IP para ataques de energia, seu IP se torna igual à sua Constituição por todo turno (ou Força de Vontade, personagem escolhe), qualquer quantidade acima da Constituição recebida em todo turno personagem sofre o dano, infelizmente quando usa essa técnica ele não consegue se mover, perdendo sua próxima ação.

ATAQUE ESPECIAL

Custo: 3 Pontos de Técnica

Personagem tem um ataque extremamente poderoso, semelhante com Disparo de Energia, mas maior, o ataque é de energia pura (ou elemental). Ele causa uma quantidade de dano igual ao DOBRO do Pontos de Ki gastos (limite igual à sua Constituição ou Força de Vontade, escolha na criação do personagem). Infelizmente quando usa o Ataque Especial, ele fica vulnerável na próxima rodada, tendo testes de Defesa e Esquiva difíceis.

GOLPES DE KI

Custo: 2 Pontos de Técnica

Personagem concentra energia em seus golpes corpo a corpo, toda vez que executa um golpe ele gasta 1 ponto de Ki e seu soco ignora o IP de Constituição do personagem como se fosse um disparo de energia.

ATAQUES MÚLTIPLOS

Custo: 1 Ponto de Técnica

Personagem consegue executar vários ataques corpo a corpo em uma ação, é semelhante ao Disparo de Ki, mas com ataques de socos e chutes. Personagem gasta 1 ponto de ki para cada ataque, então executar 5 ataques, ele gasta 5 pontos de Ki. Ele pode executar uma quantidade de ataques igual a Nível + 1.

DEFLEXÃO

Custo: 3 Pontos de Técnica

Personagem consegue bloquear os ataques de Ki e Ataques Especiais, sem necessidade de esquivar, ele bloqueia e desvia o golpe para lado ou para longe. Em regras ele faz teste de disputa de Atributos, escolhe Constituição, Força de Vontade, Força ou Destreza (uma vez escolhido não pode mudar) e faz o teste, se tiver sucesso o ataque é defletido e o personagem não leva dano. Em caso de acerto crítico na defesa, o disparo se volta ao atacante (menos para ataque especial).

ENERGIZAR

Exigências: Disparo de Energia

Custo: 2 Pontos de Técnica

Personagem consegue acumular mais energia para executar um disparo (ou golpe) mais poderoso. Ele se concentra e cada turno concentrando, ele adiciona 1d6 de dano ao ataque (mais o dano do disparo que personagem gastar), quando ele se concentra ele não pode fazer mais nada, fica parado se concentrando e indefeso. Não há limite para o dano alcançado através do Energizar, o único limite é a quantidade de turnos concentrando.

CURA ENERGÉTICA

Exigências: Namek Clã Dragão

Custo: 1 Ponto de Técnica

Personagem consegue usar seu Ki para curar seus ferimentos ou ferimentos de outros. Ele gasta turno completo e cada Ponto de Ki usado, ele cura 1 Ponto de Vida. Essa técnica não permite regenerar membros perdidos. Mas permite acordar um oponente desmaiado.

GOLPE PODEROSO

Exigências: Golpe de Ki

Custo: 3 Pontos de Técnica

É considerado um ataque especial mas para golpes corpo a corpo. Para cada ponto de ki gasto ele adiciona 1 ponto de dano ao seu golpe corpo a corpo nesse ataque, sendo limite máximo seu atributo como Constituição ou Força de Vontade Infelizmente ele tem a mesma regra do Ataque Especial, uma vez usado.

ATAQUE TELEGUIADO

Exigências: Disparo de Energia ou Ataque Especial

Custo: 2 Pontos de Técnica

O disparo de energia que personagem usa fixa no alvo e o persegue, uma vez que ataque seja feito, toda rodada em seguida ele precisa evitar o ataque de novo como se fosse um ataque extra ou outro oponente. Em regras o ataque persegue o alvo por um número de rodadas igual Nível X 2. Executar uma ataque desse custa o DOBRO de ki usado para Disparo de Energia ou Ataque Especial.

DAIOUKEN

Custo: 2 Pontos de Técnica

Personagem usa seu ki para criar brilho muito forte cegando e atordoando o oponente (e os oponentes próximos a ele). É uma técnica muito útil para fugir. Os alvos que são atordoados pela luz ficam com testes difíceis por 1d4 turnos. Técnica custa 10 de Ki e exige teste de Atributo do personagem (que ele usa para ataques de Ki) contra Constituição dos alvos. Se é a primeira vez que a técnica usada contra esse oponente, então oponente tem teste difícil para resistir.

ATAQUE PENETRANTE

Exigências: Disparo de Energia, Ataque Especial ou Ataque Poderoso

Custo: 3 Pontos de Técnica

Técnica que quando combinada com outros ataques (nas exigências), faz o golpe atravessar defesas ou resistências a danos como Defesa de Ki e Defesa Aprimorada de Ki. Ele só não atravessa o aprimoramento Pele Resistente. Em regra o ataque custa DOBRO de Ki para ter efeito Penetrante.

SEPARAÇÃO

Custo: 3 Pontos de Técnica

Técnica que permite o personagem criar clones iguais exatos dele mesmo para lutar, ele pode criar quantas cópias puder, ele precisa dividir seu ki total IGUALMENTE entre personagem e as cópias (arredondando para baixo). Ou seja, se Personagem tem 30 Pontos de Ki, pode criar 2 cópias e ficar 10 de ki para cada um, ele também fica com 10 de ki. Atributos Físicos e habilidades continuam as mesmas para cada cópia.

MATERIALIZAÇÃO MÁGICA

Exigências: Namek Clã Dragão

Custo: 1 Pontos de Técnica

Técnica mágica usada para criar objetos simples (não especiais e não mágicos) como roupas e armas simples. A variedade de objetos criados depende do Nível do conjurador. Porém toda vez que usa tal técnica ele gasta 5 pontos de ki.

TELEPATIA

Exigências: Namek Clã Dragão

Custo: 1 Pontos de Técnica

Permite ler a mente de uma pessoa (tocando nela ou a distância) ou se comunicar através do pensamentos a grandes distâncias (dependendo da Percepção do usuário). Caso seja feito contra vontade exige teste de Força de Vontade contra a Vontade do alvo. Essa técnica quando usada em combate exige turno completo e o teste de Força de Vontade é difícil e o usuário tem testes fáceis contra o alvo durante a batalha.

FUSÃO NAMEK

Exigências: Namek

Custo: 1 Pontos de Técnica

Fusão entre membros da raça Namek, um deles serve de receptáculo e os outros se transformam em energia, as vezes vestígio da consciência ainda ficam (caso de Neil e Kamisama com Piccolo). O escolhido aumenta seus poderes consideravelmente e de forma permanente. Em regras, o escolhido recebe pontos de atributo igual aos bônus de cada atributo de cada outro namek que cede seus poderes. Então, se Namek que se transforma em energia tem Força 21, o escolhido recebe + 4 em Força, mesmo processo se repete para cada atributo. O nível do escolhido se torna o Nível dos outros (se for maior) e ele ganha as mesmas técnicas (caso seja técnicas que ele não tenha).

GIGANTIFICAÇÃO

Exigências: Namek Clã Demônio

Custo: 1 Pontos de Técnica

Técnica que Namek se torna um gigante, aumentando sua Força e Constituição. Seus pontos de vida também aumentam (se tornam FR+CON ai invés do padrão). Técnica custa 20 pontos de KI e aumenta Força e Constituição do Namek em +10. Ele ainda pode usar suas outras técnicas e habilidades normalmente.

DESPERTAR

Exigências: Namek Clã Dragão

Custo: 1 Pontos de Técnica

Técnica usada pelo clã Dragão para extrair o poder adormecido de um alvo, permitindo-lhes usar todo o seu potencial no momento. Ele permite despertar esse potencial adormecido caso a pessoa tenha se treinado durante determinado tempo, mas sem a necessidade de treinamento e repercussão.

RESSUREIÇÃO MALIGNA

Exigências: Namek Clã Demônio

Custo: 1 Pontos de Técnica

Nameks se reproduzem assexualmente cuspidando um ovo. Membros do clã demoníaco usam a mesma técnica, mas para prolongar sua existência. Quando acha que será destruído, um Namek do clã demoníaco pode cuspir um ovo contendo sua alma, esse ovo leva alguns meses para crescer a um adulto normal, mas isso o mantém vivo. Em regras quando Namek morre pode fazer teste de Carisma, se tiver sucesso, cuspirá um ovo com sua alma. Atributos são os mesmos, porém podem ser divididos de forma diferente agora. As técnicas e Níveis são todos perdidos. Personagem volta ao nível 1, mas mantém os pontos de atributo.

LUA ARTIFICIAL

Exigências: Saiyajin

Custo: 1 Pontos de Técnica

Lua Artificial é uma esfera de energia usada por Saiyajins para imitar a presença de uma lua cheia. Combinando ki com a atmosfera do planeta, uma esfera de Raios Blutz condensados é criada. Usando isto, o Saiyajin consegue a transformação Oozaru mesmo sem a lua cheia. Porém, usar esta técnica é aparentemente muito cansativa, assim até Saiyajins que conseguem usá-la preferem usar a lua (Vegeta menciona a Goku que ele planejou sua viagem a Terra coincidir com a lua cheia para tentar não precisar usar a técnica). Em regras ele gasta um turno completo pra usar essa técnica e se transforma imediatamente, mas não recupera metade do Ki como acontece quando vê a Lua Cheia verdadeira.

KAIOKEN

Custo: 6 Pontos de Técnica

Técnica aumenta o poder de combate do personagem por algum tempo, porém gasta muita energia e exige muito controle. Em regras para cada nível de Kaioken ele aumenta os atributos físicos do personagem em +1 ao custo de 1 Ponto de Ki por turno (a partir da ativação). Ou seja, Kaioken 3x, aumenta +3 em todos Atributos Físicos e custa 3 de Ki por turno. Ativar Kaioken exige um turno. Máximo que personagem pode ativar de Kaioken é igual ao seu bônus de Constituição dividido por 2, ou seja, alguém que tenha CON 30, pode ir até Kaioken 4x (Con 30 bônus é +8).

Além do limite: algumas vezes o personagem pode ir além do seu limite ao ativar Kaioken, caso faça, todo valor acima do seu limite começa a consumir Pontos de Vida em vez de Pontos de Ki. Então alguém que tenha CON 30, (que só pode ir até Kaioken 4x), fazer Kaioken 10x, começa a perder 6 pontos de vida por turno. Se a luta terminar antes do personagem chegar a ZERO de Pontos de Vida, a perda de vida para e ele tem penalidade nos pontos de atributo durante 1 mês. CUIDADO, personagem pode morrer caso ultrapasse demais seus limites. Kaioken NÃO pode ser desativado, ele continua até acabar energia do personagem, até ele morrer ou até a luta acabar.

MAFUBÁ

Custo: 5 Pontos de Técnica

Técnica projetada para selar os demônios, sugando-os para um recipiente com um ofuda especial nele. O movimento requer enorme resistência para ser executado, se o usuário não tiver força vital suficiente, ele morrerá logo após executá-lo, apesar do sucesso da técnica. Esta técnica, no entanto, pode ser usada em qualquer organismo vivo, independentemente de serem maus ou não. Portanto, esta técnica pode ser particularmente perigosa se tiver caído nas mãos erradas. Qualquer tipo de recipiente pode ser usado, desde que possa ser selado após a conclusão da técnica. No entanto, quanto menor o recipiente, mais difícil é mirar o alvo em sua abertura. Personagens de origem maligna como Clã demoníaco ou Demônios são bem vulneráveis a essa técnica. Executa-la custa 20 pontos de Ki. Exige teste de Força de Vontade do usuário contra a Constituição do alvo. Se é a primeira vez que o alvo vê a técnica o teste para prende-lo é fácil. Se usuário está a par da técnica (ou a conhece) o teste é difícil para prende-lo. Seres demôniacos tem teste difícil para resistir a técnica (fácil para o usuário). Seja o que for

GENKI DAMA

Custo: 10 Pontos de Técnica

Personagem pode acumular energia indefinidamente para executar um ataque extremo. Ele pode usar todo seu ki e absorver o ki de todos os seres vivos e ambiente de uma região, planeta ou até da Galáxia (dependendo do qual a área ele consegue sentir o ki através do valor de sua Percepção). Além do seu, qualquer outro personagem pode passar valor de ki para o personagem gastando seu turno completo. Personagem consegue acumular um valor igual à sua Percepção de ki por turno absorvido do ambiente ou planeta, ou seja, alguém de PER 15, pode absorver 15 de ki por turno de concentração. A quantidade de ki que um planeta ou local tem, depende do Narrador. Personagem pode ficar acumulando energia por quanto tem quiser, contanto que não seja interrompido (perder consciência etc). Ataque tem dano igual ao valor de Pontos de Ki acumulados. Esse ataque tem efeito mais forte em alvos de tendência maligna. Enquanto acumular energia ele não pode fazer mais nada. Essa técnica também ajuda o personagem a absorver melhor energia de outras fontes.

TABELA DE AVANÇO DE NÍVEL

XP	Nível	Perícias	Aprimoramentos	Pontos de Vida	Pontos de Ki
-	1	-	-	-	-
5	2	+25	+1	+1	+1
15	3	+25	-	+1	+1
30	4	+25	-	+1	+1
50	5	+25	+1	+1	+2
80	6	+25	-	+1	+2
120	7	+25	-	+1	+2
180	8	+25	+1	+1	+3
250	9	+25	-	+1	+3
400	10	+25	-	+1	+3
550	11	+25	+1	+1	+4
800	12	+25	-	+1	+4
1100	13	+25	-	+1	+4
1600	14	+25	+1	+1	+5
2000	15	+25	-	+1	+5

PODER DE LUTA

Método se avaliar potencial de combate de cada ser, apesar de não ser algo que garanta a vitória, poder de luta é uma das formas de melhorar a estratégia dos personagens quando enfrentam alguém de poder superior. O cálculo aqui apesar de complexo foi testado e é até bem fiel ao anime e mangá. Primeiro é somar todos os atributos físicos do personagem (Força + Constituição + Destreza + Agilidade). Guarde esse número. Depois some todas as técnicas que personagem possui (exemplo Disparo de Energia, Ataque Especial), Pegue esse valor e multiplique por 6, guarde esse número. Agora somar todos os pontos de aprimoramento que possam ser usados em combate (como Ambidestria etc), pegue essa soma e multiplique por 6, guarde esse número. Agora some tudo, Somatório de Atributos Físicos, Técnicas e Aprimoramentos. Pegue esse valor total e divida por 6 (arredondando para baixo). Agora com esse valor consulte a tabela na próxima página e terá poder de luta do seu Personagem.

TABELA DE PODER DE LUTA

Base	Poder de Luta
1	140
2	160
3	180
4	200
5	220
6	250
7	280
8	320
9	360
10	400
11	440
12	500
13	560
14	640
15	720
16	800
17	900
18	1000
19	1.100
20	1.250
21	1.400
22	1.600
23	1.800
24	2.000
25	2.250
26	2.500
27	2.800
28	3.200
29	3.600
30	4.000
31	4.400
32	5.000
33	5.600
34	6.400
35	7.200
36	8.000
37	9.000
38	10.000
39	11.000
40	12.500

TABELA DE PODER DE LUTA (CONTINUAÇÃO I)

Base	Poder de Luta
41	14.250
42	16.000
43	18.000
44	20.000
45	22.500
46	25.000
47	28.000
48	32.000
49	36.000
50	40.000
51	44.000
52	50.000
53	56.000
54	64.000
55	72.000
56	80.000
57	90.000
58	100.000
59	110.000
60	125.000
61	140.000
62	160.000
63	180.000
64	200.000
65	225.000
66	250.000
67	280.000
68	320.000
69	360.000
70	400.000
71	440.000
72	500.000
73	560.000
74	640.000
75	720.000
76	800.000
77	900.000
78	1.000.000
79	1.100.000
80	1.250.000

TABELA DE PODER DE LUTA (CONTINUAÇÃO II)

Base	Poder de Luta
81	1.400.000
82	1.600.000
83	1.800.000
84	2.000.000
85	2.250.000
86	2.500.000
87	2.800.000
88	3.200.000
89	3.600.000
90	4.000.000
91	4.400.000
92	5.000.000
93	5.600.000
94	6.400.000
95	7.200.000
96	8.000.000
97	9.000.000
98	10.000.000
99	11.000.000
100	12.500.000

NOVAS REGRAS DE COMBATE

RESISTÊNCIA SOBRENATURAL

Guerreiros Z são mais poderosos que normal, por isso não podem ser feridos facilmente. O bônus de Constituição de qualquer personagem guerreiro da mesa se torna seu IP (Índice de Proteção) contra qualquer ataque mundano, como socos, chutes, armas de fogo, facas etc. Ele NÃO funciona para ataques usando Ki, magia ou de fontes sobrenaturais.

DEFESA DE KI:

Ataques de ki (energia, especiais etc) pode ser defendidos normalmente (com teste de perícia) MAS o personagem leva mínimo de dano dos dados (mesmo que ele tenha resistência a Ki), ou seja, se for disparo de energia de 3d6 de dano, caso personagem consiga defender ele ainda leva 3 de dano. Em caso de ataques especiais ou Golpes físicos com ki, personagem leva 1/5 de dano, ou seja, um ataque especial de 50 de dano, ele ainda leva 10 de ferimentos. Única exceção é se o personagem tiver a técnica Deflexão, nesse caso ele não leva nenhum dano.

ATRIBUTOS DO KI

Personagem decide inicialmente qual seu atributo para ataques de ki (ou especiais). Uma vez escolhido não se muda mais. ele só não pode ser o mesmo Atributo de combate corpo a corpo ou Agilidade.

ESQUIVAR ATAQUES DE KI:

Personagem pode esquivar de ataques de Ki, testando Atributo de Ataque X Agilidade, ou seja, um oponente usando DEX dispara 4 esferas de energia ki, para esquivar o alvo precisa fazer teste da sua AGI VS DEX do atacante.

PERÍCIA ESQUIVA

Quando personagem tem a perícia Esquiva, ele pode usar para esquivar de golpes corpo a corpo. Pode ser usado para esquivar de disparos de energia, caso o Atributo de Ataque do Oponente seja 10 pontos maior que a Agilidade do personagem (o que seria falha automática para ele), ele pode optar por usar a perícia Esquiva. então Atributo de ataque é multiplicado por 4, gerando uma porcentagem e aí se compara a perícia do Personagem para tentar esquivar. Parece estranho, mas a prioridade é sempre a Perícia e conhecimento que apenas a força bruta.

REGRA DE PODER SUPREMO

Quando atacante tem atributo de ataque 6 pontos maiores que o atributo de defesa (ou esquiva) do defensor, todos os seus testes de defesa ou esquiva (perícias apenas), são difíceis. Seja para combate corpo a corpo ou disparos de energia.

Exemplo: Shussuke tem AGI 25, ele usa Artes Marciais (AGI) para golpear, ele ataca Ryuuro que tem AGI 19, Ryuuro tenta bloquear o soco, seu teste é sempre difícil (25 é 6 pontos acima de 19).

Em Daemon os valores DOBRAM a cada 6 pontos, ou seja, alguém que tem Agilidade 6 pontos maiores que a sua, tem o DOBRO de sua velocidade.

TRANSFORMAÇÕES

Existem várias transformações no universo de Dragon Ball, maioria delas é criação dos personagens, aqui coloco as mais conhecidas para a raça dos Saiyajins.

SUPER SAYAJIN

Super Saiyajin é uma transformação avançada usada por membros extraordinariamente poderosos da raça Saiyajin. A habilidade de se transformar em um Super Saiyajin era considerado nada além de uma lenda, pois não era visto faz mil anos. O primeiro Saiyajin a se transformar em Super Saiyajin foi Yamoshi, um Saiyajin de coração justo que se rebelou contra os Saiyajins maus com seus cinco companheiros, mas contra seus maiores números, ele se cansou e foi derrotado. Embora seja contado apenas como uma lenda, Freeza, que era considerado o mais forte do universo, ficou paranoico com a possibilidade da verdade atrás da lenda devido ao aumento constante do poder da raça Saiyajin. Por causa deste medo, Freeza chegou à conclusão que ele deveria aniquilar a raça Saiyajin destruindo o Planeta Vegeta, então aparentemente finalizando a lenda do Super Saiyajin. Porém, vinte e cinco anos depois, a lenda do Super Saiyajin se provou verdadeira quando Goku conseguiu se transformar durante a sua grande batalha contra o tirano, Freeza. A transformação é liberada em momentos de desespero e raiva, em regras o Narrador analisa a situação e interpretação do jogador e libera a forma de acordo com o julgamento. Ou seja, não existe pontos ou nível para se conseguir, depende unicamente do desenvolvimento, interpretação e história do personagem (analisada pelo Narrador). Quando um personagem consegue ativar a transformação, ele pode "ensinar" a outros Saiyajins e Meio Saiyajins. Abaixo existem as regras para cada transformação.

SUPER SAYAJIN I

EXIGÊNCIAS: SAYAJIN

Custo: 10 pontos de técnicas.

Super Atributos: Força+10, Agilidade+10, Destreza+10, Constiuição+10, Força de Vontade +10, Percepção+10

Primeira Transformação: Quando se transforma pela primeira vez, o personagem regenera todos seus pontos de vida e ki.

Energia: aumento de atributos aumenta também Pontos de Vida e Pontos de Ki

SUPER SAYAJIN 2

EXIGÊNCIAS: MEIO SAYAJIN

Custo: 10 pontos de técnicas.

Super Atributos: Força+20, Agilidade+20, Destreza+20, Constiuição+20, Força de Vontade +20, Percepção+20

Primeira Transformação: Quando se transforma pela primeira vez, o personagem regenera todos seus pontos de vida e ki.

Energia: aumento de atributos aumenta também Pontos de Vida e Pontos de Ki

SUPER SAYAJIN 3

EXIGÊNCIAS: ESPECIAL

Custo: 10 pontos de técnicas.

Super Atributos: Força+30, Agilidade+30, Destreza+30, Constiuição+30, Força de Vontade +10, Percepção+30

Custo: Manter essa transformação custa 3 pontos de Ki por turno, quando não conseguir mais pagar os Pontos de Ki a transformação acaba.

Energia: aumento de atributos aumenta também Pontos de Vida e Pontos de Ki

Especial: a transformação só pode ser feita através de um treinamento especial (como Goku fez no Mundo dos Mortos), ou seja, ela não pode ser ativada naturalmente como as anteriores

AVISO DAS TRANSFORMAÇÕES

As transformações não são cumulativas entre si

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.youtube.com/@Cleron_O_Andarilho

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