

1ª Edição



RPG

Editorial

Este livro virtual (ou E-BOOK) foi escrito por Enrike Saint Silver,

que não está lucrando com nada aqui presente, pois a distribuição deste é gratuita.

Este livro utiliza o sistema de RPG aberto da Daemon, que pode ser encontrado no endereço
<http://www.daemon.com.br>

Se você quer criar seu próprio RPG de Anime, não deixe de visitar esta página!

Agradecimentos:

- Em primeiro lugar a Deus, Jesus Cristo e tudo o que faz raiva aos neo ateus modinhas da internet.
- Ao Hades, mestre, jogador, senhor do submundo e múltiplo graduado, além de professor de Matemática.
- Ao Marcelo Del Debbio, que criou o sistema.
- A todos os meus amigos que ainda não matei.
- A todos que, como eu, amam este incrível jogo.
- Aos etc...
- E a você que esta prestigiando meu mais novo projeto, obrigado.

Considerações

Consiga Compradores Mas Não Venda Este Livro!

Direitos Reservados:

Tudo aqui contido são somente para o uso de divulgação. As marcas e nomes aqui citados pertencem as suas respectivas empresas (Deamon Editora e Toei Animation).

Duvidas ou sugestões:

lordnogard@bol.com.br

One Punch-Man RPG

O universo do jogo é o mundo de One Punch-Man; o anime/mangá, apesar das motivações pessoais dos personagens, exige a tradição de GRUPO, ou seja, os personagens formam um time que atua em conjunto; Por esse motivo, recomenda-se que todos os jogadores criem os seus personagens juntos e com uma história interligada. No mundo de OnePunch-Man, heróis são fixos na luta contra monstros para proteger a humanidade. Os personagens não são realmente definidos por seus poderes, mas por seus objetivos, atitudes e perspectivas. Comece como um herói sem registro e faça o seu caminho até as fileiras, ou reivindique um renome entre a elite dos heróis. O outro caminho que você pode tomar é o caminho escuro, um com personagens de monstros e monstros humanos...

Peculiaridades

O mundo de One Punch-Man é um planeta Terra semelhante ao nosso na era contemporânea. porém com menos continentes e a presença constante de monstros vindo de dentro e fora do planeta; aqui a atividade de heroísmo passou a ser regulamentada e remunerada há três anos com a fundação da Associação dos Heróis; porém desde sempre houve pessoas com capacidades sobre humanas que ajudaram, ou prejudicaram, a humanidade.

Neste mundo, devido a uma natureza em constante luta pela sobrevivência, os seres humanos são expostos a muitos perigos que traz muita consequência; apesar dos ataques de monstros, a ocorrência de mutantes, organizações do mal terroristas, submundo, delinquentes e robôs destrutivos, existem os perigos de inundações, terremotos e todo tipo de desastre natural. No entanto, em meio a todo este caos, coisas absurdas podem acontecer: aqui uma picada de inseto pode mudar seu código genético ou você pode treinar seu corpo ao ponto de perder o cabelo.

A demonstração dos resultados através de complementos mecânicos, conversão em ciborgue, modificação genética, medicação secreta ou treino costuma ser na forma de ataques especiais ou mudança de forma física. Geralmente as criaturas, tanto humanos como monstros, usam habilidades físicas e armas naturais devido a falta, ou inexistência, de energias de manipulação como Magia, Chi, Ki ou qualquer outra manifestação de potência metafísica.

No entanto, aptidões psíquicas e mediúnicas, foram vistas na história deste mundo porém o desenvolvimento de soluções contra a força bruta de criaturas misteriosas neste mundo criou diversas técnicas para o aprimoramento do corpo: de templos de artes marciais a academias de ginástica, passando por especialidades em perícias mundanas no uso como combate e capacidades acima de um humano comum; no universo de One Punch-Man com talento ou dedicação é possível alcançar força e habilidade sobre humanas tanto para pessoas comuns quanto para criaturas.

Assim como o trabalho é essencial para a manutenção em nosso mundo, no mundo de One Punch-Man a carreira de herói é, ao mesmo tempo, uma necessidade e um desejo; usando da utilidade social e da auto realização, um herói ganha a vida como freelancer recebendo pelos trabalhos relatados a Associação de Heróis.

Para filtrar pessoas capacitadas de pessoas de má índole, a Associação dos Heróis realiza processos de recrutamento e seleção, sendo o candidato aprovado, ele é ranqueado num processo de desenvolvimento onde os heróis passam a subir no ranking de classificação.

A Associação de Heróis vive das doações feitas a Fundação dos Heróis, que atua a parte do Governo na solução contra as criaturas que aparecem repentinamente de lugar nenhum.

A Política, Economia são semelhantes ao do nosso mundo, no entanto a Religião ainda não foi apresentado nas histórias de One Punch-Man, nem criaturas etéreas ou dimensões intangíveis. Porém não existe qualquer tabu contra a existência do poder da Fé nem de seres imateriais.



Conceitos Básicos

Como em qualquer jogo, é preciso conhecer as regras e os termos utilizados, para se poder jogar. O RPG não é uma exceção. No decorrer do jogo, ou mesmo quando você estiver criando seu Personagem, nós utilizaremos muitos termos que talvez você não esteja familiarizado. Esses conceitos termos usados no sistema de Magias e combates também são tratados neste capítulo.

Personagem: antes de começar a jogar, cada Jogador precisa criar um Personagem, que é a representação deste Jogador no mundo fictício. Um Jogador pode criar um Personagem mago ou guerreiro, conforme desejar. Durante o jogo, o Personagem realiza as ações propostas pelo Jogador. Um Personagem não vai jogar os dados ou consultar as tabelas, da mesma forma que o Jogador não vai pular pela janela ou lutar com um vampiro.

Ficha de Personagem: planilha onde são anotadas as características de cada Personagem. A ficha de Personagens encontra-se no final deste livro. Ela NÃO deve ser preenchida; cada Jogador deve tirar uma fotocópia da ficha para seu uso.

Mestre ou Narrador: É o Jogador que ficará responsável pelas regras do jogo. É uma espécie de diretor ou coordenador do jogo. Cabe a ele controlar todos os outros Personagens que não são controlados pelos Jogadores (ver NPCs) e criar e executar as Aventuras. Muito do sucesso ou fracasso de uma Aventura depende dele. Durante uma partida, é o Mestre quem irá propor um problema ou um mistério que os Jogadores tentarão resolver.

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

Campanha: Uma sucessão de Aventuras, envolvendo a saga dos Personagens, desde a primeira partida.

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

Atributos: Funcionam como uma forma de transportar um Personagem para o mundo fictício e estabelecer comparações entre ele e as diversas criaturas. São os Atributos que descrevem seu Personagem como ele é. São em número de 8, divididos em físicos e mentais. Os Atributos físicos são **Constituição**, **Força**, **Destreza** e **Agilidade** e os mentais são **Inteligência**, **Força de Vontade**, **Percepção** e **Carisma**.

Os Atributos variam de acordo com seus dados de comparação, sendo que um humano possui

normalmente 3D, com Atributos variando de 3 a 18 (ver Dados de Comparação).

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

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

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

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

Pontos de Magia: São os pontos que um Personagem mago possui, para indicar o quanto de Magias ele é capaz de fazer. Quanto mais pontos um Personagem possuir, mais poderoso ele será. Personagens que não são magos não possuem pontos de Magia.

Ponto de Focus: Focus é a unidade que indica o quão avançado um mago está em determinado Caminho e os limites que aquele mago pode possuir em cada Caminho que escolher. Quanto mais Pontos de Focus um mago possuir, maior os poderes dele naquele Caminho ou Forma.

Forma: São as divisões da forma como o mago pode manipular os elementos. Existem 3 formas de manipulação:

Entender, Criar e Controlar, baseadas nos Sephiroths da Cabala.

Os magos utilizam-se das Formas para moldar os Caminhos de Magia, por exemplo, para conjurar uma Bola de Fogo, utiliza-se **Criar** e **Fogo**. Para ler a mente de uma pessoa, o feiticeiro utiliza-se de **Entender** e **Humanos** e assim por diante...

Caminhos de Magia: São divisões da Magia que um feiticeiro pode escolher para aprender. Existem 6 Caminhos de Magia Elementais: Fogo, Água, Ar, Terra, Luz e Trevas. Além deles, existem outros 6 Caminhos: Humanos, Animais, Plantas, Arkanun, Spiritum e Metamagia.

Rituais: São Magias mais elaboradas, para magos mais experientes. Ao contrário dos Caminhos de aprendizados, os Rituais devem ser escritos em livros de Magias e memorizados para poderem ser usados pelo mago.

Círculos de Magia: Corresponde à quantidade máxima de Focus dentro do maior Caminho que um mago sabe fazer. Um mago com quatro pontos de Focus em Água, pode fazer Rituais do primeiro ao quarto Círculo de Magia, no Caminho da Água. Quanto maior o Círculo, mais poderosa é a Magia. Por exemplo, criar fogo suficiente para acender um cigarro é uma Magia do Primeiro Círculo, enquanto conjurar uma Bola de Fogo pode necessitar de 4 ou 5 Pontos de Focus.

Nível: Em um jogo de RPG, normalmente precisamos de alguma coisa para comparar Personagens entre si. Saber o quão poderoso um mago é ou se uma Aventura está bem balanceada para o grupo. Por causa disto, o Sistema Daemon utiliza níveis para diferenciar os Personagens. Os níveis variam de 1 a 15 mas, ao contrário de outros RPGs, Personagens de níveis diferentes podem ser colocados em uma mesma Aventura, pois o que os diferencia é a quantidade de conhecimentos adquiridos e não apenas de poder. A cada nível, o Personagem fica mais sábio e mais experiente, ganha 25 pontos de Perícia bem como 1 ponto para gastar em Atributos e 1 PV para adicionar aos que já possui.

Dados: Em RPGs, normalmente são utilizados vários tipos de dados e não somente os tradicionais dados de 6 lados. Neste RPG usaremos dados de 6 e 10 lados. As notações utilizadas são 1d6 e 1d10. Jogar 1d3 não é uma jogada de um dado de três lados, mas a jogada de um dado de 6 faces dividido por dois e arredondado para cima. 1d100 quer dizer dois dados de 10 lados, sendo que um deles será a dezena e o outro a unidade, obtendo-se assim um número entre 1 e 100. Um resultado de 00 significa 100.

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

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

Pontos de Vida, ou PV: É a forma como representamos a “energia” que um Personagem possui. Quanto mais PVs um Personagem possui,

mais difícil é matá-lo. Personagens humanos geralmente possuem de 12 a 20 pontos de vida. Um Personagem recupera 1 PV por dia de descanso completo.

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

Rodada: Medida de tempo que equivale a aproximadamente 10 segundos. É utilizada para marcar o tempo durante as Aventuras. É uma medida abstrata e utilizada somente pelo Mestre e Jogadores, suficiente para todos os Personagens efetuarem uma ação.

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

Teste: Em todo RPG, os Personagens fazem Testes para verificar se conseguiram abrir uma porta trancada, se encontraram o livro que procuravam na biblioteca ou para saber que arma matou o corpo que investigam. Isto é chamado Teste. Os Testes são feitos com porcentagens. Joga-se 1d100 com os modificadores e verifica-se se o número sorteado nos dados foi MENOR ou IGUAL ao número de Teste. Neste caso o Teste foi bem sucedido.

Ataque e Defesa: No Sistema Daemon, ataque e defesa são muito simples. Basta observar-se a Perícia de ataque ou de defesa com determinada arma. Joga-se 1d100 e se o número obtido for MENOR ou IGUAL ao valor da Perícia, considera-se o ataque ou defesa corretamente efetuado.

Índice Crítico: Divida o valor de Teste de ataque por 4. O valor, arredondado para baixo, é o índice crítico. Se a jogada de 1d100 for igual ou menor do que o índice crítico, considera-se que o golpe foi desferido contra um centro vital (cabeça, coração, pulmão, garganta...). O dano, nesse caso, é jogado duas vezes e somado aos bônus de força e outros. Por exemplo, alguém que possui Espada 50/30, acertará um golpe crítico sempre que tirar 12 ou menos em 1d100 em sua jogada de ataque.

IP (Índice de Proteção): A “armadura” que seu personagem está utilizando. Pode ser uma armadura medieval, um colete à prova de balas ou um escudo energético. Cada IP protege contra um ou mais tipos específicos de dano (contusão, tiros, eletricidade, fogo, gelo, ácido, gases, etc.)

Live Action: Ação ao Vivo. Regras para jogar com Personagens como se fosse teatro, ao invés de simplesmente sentar ao redor de uma mesa e interpretar.

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

Criação de Personagens

Na maioria dos RPGs, os Jogadores são os únicos responsáveis pela criação de seus Personagens. No Sistema Daemon isto também é permitido, mas recomendamos que os Personagens sejam construídos apenas pelo Mestre ou com grande participação deste. Isso ajuda a conseguir um grupo lógico e coeso:

jornalistas, universitários, policiais, agentes do governo, detetives particulares, astronautas ou marinheiros.

Personagens de TORMENTA, ARKANUN, TREVAS, INVASÃO, INIMIGO NATURAL, ANJOS, DEMÔNIOS, VAMPIROS, TEMPLÁRIOS e INQUISICÃO são construídos utilizando as regras do Sistema Daemon.

Você sabe, o Personagem não!

Interpretar um papel é bem mais do que mudar o tom de voz e ficar repetindo frases de efeito. Quando se joga RPG, você precisa se tornar outra pessoa. Fazer o que ela faria, agir como ela agiria e, principalmente lembrar-se do que ela lembraria.

Uma das coisas mais importantes ao interpretar um Personagem é separar as coisas que você sabe das coisas que ELE sabe. Lembre-se, seu Personagem é uma pessoa que está apenas começando a descobrir a verdade sobre os anjos e demônios. Ele sabe muito pouco, ouviu rumores, presenciou cenas confusas.

Você, por outro lado, conhece mais sobre o mundo de TREVAS (porque leu aqui ou em outro lugar).

Quando cria seu Personagem, você precisa imaginar quais são suas lembranças e não pode excedê-las. O Personagem provavelmente sabe que existem Vampiros, bruxas e Demônios, mas dificilmente saberá de início como derrotá-los.

Um Mestre realmente habilidoso pode conduzir o jogo de modo que os Jogadores NUNCA saibam mais do que seus Personagens. Para isto, basta mudar o que está no livro. SIM, Sacaneie!

O Mestre PODE e DEVE fazer isto! Jogadores que confiarem demais nas informações contidas aqui podem se arrepender mais rápido do que imaginam.

Passo 1: Campanha e Cenário

Este primeiro passo servirá para determinar o tipo de Personagens a serem criados, bem como limitará a escolha de Perícias e Aprimoramentos compatíveis com a Época escolhida. Assim se evita Personagens com Atributos exagerados em uma Campanha de Terror, ou Personagens com “atirar com metralhadora” em uma Campanha medieval... O Mestre sempre deve vetar Perícias ou Aprimoramentos que julgar não compatíveis com a Época e Local escolhido para o Início da Campanha.

Tipos de Campanha

Existem alguns tipos comuns de Campanhas de RPG. Naturalmente, as possibilidades são infinitas. Crie seus próprios cenários de jogo e surpreenda seus Jogadores.

One Punch-Man/Realista/Terror/Ação/Artes Marciais/Heroico: Os Personagens começam com 101 pontos de Atributos (entre 5 e 25), 5 pontos de Aprimoramento e podem chegar a até 500 pontos em Perícias. Possuem 1 inimigo inicial. Geralmente são ambientados na época moderna (dias de hoje), mas pode ser realizado em qualquer período. Ex: TREVAS, INVASÃO, INIMIGO NATURAL, TORMENTA, ARCÁDIA, TEMPLÁRIOS, ARKANUN, INQUISICÃO, ANJOS, DEMÔNIOS, VAMPIROS e SPIRITUM.

Outros Ambientes: O Sistema Daemon possui regras genéricas podendo ser utilizado em qualquer tipo de ambientação. Além dos exemplos acima o Mestre pode ambientar sua Campanha em outros tempos e locais, como por exemplo II Guerra Mundial, Egito Antigo, Piratas, Japão Feudal, Renascença, Império Romano, Aventuras Futuristas, Guerra do Vietnã, entre tantos outros.

Passo 2: Passado

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

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

História

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

Objetivos / Motivação

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

Personalidade

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

Gostos e preferências

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

Ambiente

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

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

Nosso personagem-exemplo será Jack Peterson, um recém formado do ensino médio nascido na cidade A. Filho mais novo de três irmãos, Jack perdeu a mãe durante um ataque de um monstro retalhador e desde então passou a se dedicar à carreira de músico, chegando inclusive a abandonar a bolsa de estudos na universidade, na cidade vizinha. Jack teve uma namorada no colegial chamada Lyria e alguns amigos que praticam esportes regularmente e com quem sai constantemente.

Em cerca de um ano trabalhando como músico freelance pelos bares da cidade, Jack foi assaltado algumas vezes e acaba de comparecer ao velório de sua ex-namorada; agora está prestes a investigar o caso que pode ser o mais importante de sua carreira: Nas últimas duas semanas, três corpos de garotas com idades variando entre 15 e 19 anos foram encontrados abandonados no becos escuros da metrópole, ao norte da Cidade A com diversas

marcas de cortes na forma de “x” entalhados em seus corpos. A polícia suspeita de atividades de algum serial killer, mas Jack Peterson acredita que existe alguma coisa além de um simples homicida por trás desses assassinatos.

Passo 3: Atributos

Como estamos trabalhando com uma Campanha de One Punch-Man/ Realista/ Terror/ Ação/ Artes Marciais/ Heroico, os Personagens possuirão 101 pontos para distribuir em seus 8 Atributos, sem contar com modificações posteriores.

Os Atributos devem ser distribuídos de acordo com a sua concepção do Personagem. Como você imagina que ele é? Forte como um touro, ou magro e franzino? Inteligente? Um perito em acrobacias? Os Atributos servem para colocar suas ideias no mundo imaginário de sua Campanha...

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

Os números de Teste são usados para fazer testes referentes a um determinado Atributo. Para encontrar o Valor de Teste, multiplique o Atributo por QUATRO.

Atributos	Valor Original	Valor Modificado	Teste Normal	Teste Fácil	Teste Difícil
FR	11	11	44%	88%	22%
CON	16	16	64%	128%	32%
DEX	13	13	52%	104%	26%
AGI	12	12	48%	96%	24%
INT	17	17	68%	136%	34%
WILL	9	9	36%	72%	18%
PER	10	10	40%	80%	20%
CAR	13	13	52%	104%	26%
TOTAL	101				

Jack Peterson já tem os atributos base para se tornar aventureiro, com 101 pontos ele é treinado e mais capacitado do que as pessoas comuns (que tem entre 60 pontos – crianças- e 80 + 1d10 pontos de atributo – adultos comuns). Esse treinamento foi involuntário graças a sua vida saudável praticando esportes radicais com seus amigos de academia e escola.

Jack Peterson sabe que existem heróis mais aptos para caçar monstros ou pessoas mais qualificadas para caçar bandidos, mas os sinais que encontrou são claramente semelhantes, se não idênticos, à morte da sua mãe.

Jack Peterson sabe que precisará estar preparado para lutar caso se depare com o responsável pelas mortes da sua mãe e de sua ex-namorada

Tabela de Valores de Atributos

Atributo	Carregar	FR Bônus	Levantar de dano	AGI	Velocidade
	(kg)	(kg)			(m/s)
1D 1-2	15	30	-3		1,5
3-4	20	40	-2		2,0
5-6	25	50	-1		2,5
2D 7-8	30	60	-1		3,0
9	35	70	0		3,5
10	40	80	0		4,0
11	45	90	0		4,5
12	50	100	0	Caminhar	
3D 13	55	110	0		5,5
14	60	120	0		6,0
15	70	140	+1		7,0
16	80	160	+1		8,0
17	90	180	+2		9,0
18	100	200	+2		10
4D 19	110	220	+3		11
20	125	250	+3	Soco pesado	
21	140	280	+4		14
22	160	320	+4	Chute pesado	
23	180	360	+5		18
24	200	400	+5		20
5D 25	225	450	+6		22
26	250	500	+6		25
27	280	560	+7		28
28	310	620	+7	100km/h	
29	355	710	+8		35
30	400	800	+8		40
6D 31	450	900	+9		45
32	500	Carro	+9		50
33	560	1120	+10		56
34	630	1260	+10		63
35	710	1420	+11	Ferrari	
36	800	1600	+11		80
7D 37	900	1800	+12		90
38	1000	2000	+12		100
39	1100	2200	+13		110
40	1250	2500	+13		125
41	1400	2800	+14		140
42	1600	3200	+14		160
8D 43	1800	3600	+15		180
44	2000	4000	+15		200
45	2200	4400	+16		220
46	2500	5000	+16		250
47	2800	5600	+17	Tiro .38	
48	3200	6400	+17	SOM	
9D 49	3600	7200	+18		360
50	4000	8000	+18	Tiro médio	
51	4400	8800	+19		440
52	5000	10000	+19		500
53	5600	11200	+20		560
54	6400	12800	+20		640
10D 55	7200	14400	+21		720
56	8000	16000	+21		800
57	8800	17600	+22		880
58	10000	20000	+22	Fuzil AR-15	
59	11200	22400	+23		1120
60	12800	25600	+23		1280
11D 61	14400	28800	+24		1440

28D 167 299.792.458 m/s (com esse valor em AGI o personagem já alcançaria a velocidade da luz)

Passo 4: Aprimoramentos

A próxima etapa é lapidar um pouco mais a história de seu Personagem. Para isto servem os pontos de Aprimoramento.

No caso desta Campanha, cada Personagem dispõe de 5 pontos de Aprimoramento, (podendo chegar até a 8 positivos, com Aprimoramentos Negativos para balancear a conta).

De acordo com a história, o Jogador decidiu escolher os seguintes Aprimoramentos, com os custos já calculados. Sua ficha ficará assim:

Aprimoramento Custo

Ambidestria 2

Pontos Heróicos 4

Obsessão (desvendar a morte da mãe) -1

Total 5

Passo 5: Profissão e Perícias

Dependendo da época da Campanha, tipo de Aventuras e tipo de grupo, existem infinitas possibilidades de profissões para escolher. Nos anos 90, a quantidade possível de empregos, subempregos ou bicos que uma pessoa pode fazer é extenso demais para ser listado aqui.

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

Os pontos de Perícia são calculados da seguinte maneira:

$$\text{Pontos} = 10 \times \text{Idade} + 5 \times \text{INT}$$

OBSERVAÇÃO: Recomenda-se distribuir PRIMEIRO os pontos de Perícia "brutos" (ou seja, aqueles que seu Personagem tem direito) e DEPOIS acrescentar os bônus iniciais de Atributos. Isto lhe poupará muito tempo e cálculos.

Jack Peterson possui 19 anos e INT 17 (275 Pts no total).

Perícia	Gasto	Atributo	Total
Acrobacia	25	13	38
Artes – música	15	17	32
Ciências – Biologia	20	17	37
Ciências – Física	10	17	27
Ciências – História	20	17	27
Ciências – Matemática	10	17	27
Ciências Proibidas - Alquimia	10	17	27
Manip. - Interrogatório	10	17	27
Manip. - Intimidação	10	9	19
Manip. - Lábia	10	13	23
Manip. - Liderança	10	13	23
Total	150		

Passo 6: Perícias de Combate

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

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

Exemplos de Perícias de combate incluem Artes Marciais (Karate, Judo, Aikido, Kung-Fu, jiu-Jitsu, Capoeira, etc.) e Armas Brancas (Espada, Machado, Adaga, Lança, etc.) Dos 125 pontos que sobraram, Jack gastou seus pontos em Briga e em manuseio de bastão, da seguinte maneira:

Perícia	Gasto	Original	Final
Briga	30/30	13/13	43/43
Bastão duplo	35/30	13/13	48/43

Passo 7: PVs, IP

Agora é só uma questão de matemática.

Pontos de Vida são iguais à soma de Força mais Constituição divididos por 2 e arredondando para cima. Lembre-se de acrescentar 1 ponto por Nível. O Índice de Proteção (IP) depende das armaduras que o Personagem estiver usando. Cada armadura possui um IP e uma penalidade para DEX e AGI.

Jack Peterson tem Força 11 e Constituição 16. Somando-se e dividindo os pontos (e somando 1 ponto, pois Jack *está no primeiro nível*) *chega-se a 14 Pontos de Vida. Jack Peterson não usa armaduras de qualquer tipo, portanto seu Índice de Proteção é Zero, e sua Agilidade é 12, portanto sua Iniciativa é igual a 12.*

Passo 8: Pontos Heróicos

Pontos heróicos funcionam como um reforço aos PVs do Personagem. São pontos que podem ser usados em situações que envolvam atos heróicos. O Personagem os adquire através de algum tipo de preparo que valide sua coragem.

Jack Peterson tem 4 Pontos Heróicos, pois tem o Aprimoramento Pontos Heróicos 4 e está no 1o nível. Se estivesse no 2o nível, teria 8 Pontos Heróicos.

Passo 9: Equipamentos e Armas

As posses de um Personagem vão depender da história e do contexto da Campanha, bem como de sua profissão, contatos, Aprimoramentos e Perícias. A suprema regra do bom senso deve ser seguida. Existem sérias restrições legais a respeito, principalmente quanto à armas automáticas!

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

Jack Peterson mora em uma casa de três quartos no subúrbio da Cidade A, possui instrumentos musicais diversos em seu quarto, uma bicicleta e uma conta no banco deixada por seus familiares.

Costuma carregar duas baquetas de bateria feita de um metal leve, porém muito dura; detro de sua jaqueta larga com um tom frio, usa um boné vermelho e anéis em quatro dedos da mão direita, cada um com uma inicial do seu nome "J", "A", "C" e "K"; calça jeans e tênis de basquete.

Os bastões de Jack Peterson são considerados como um material de obra-prima, devido a sua resistência e leveza.

Passo 10: Extras (opcional)

Este é apenas um Módulo Básico, com regras para criar personagens REALISTAS, mas alguns Mestres gostam de acrescentar elementos sobrenaturais, ficcionais ou fantásticos às suas Campanhas.

Para isso, existem os chamados EXTRAS, que são habilidades fora do comum que alguns Personagens possuem.

O Sistema Daemon possibilita muitos tipos de Poderes Extras, de acordo com a Campanha que você pretende realizar.

Todos estes extras são 100% compatíveis entre si (ou seja, se você desejar rolar uma Campanha que tenha poderes PSI e Fé, basta utilizar os livros que contenham regras para estes extras).

Entre eles, podemos destacar:

- Raças de Fantasia Medieval (TORMENTA, ARCÁDIA),
- Magia no estilo Feitiçaria (ARKANUN, TREVAS),
- Magia no Estilo Fantasia Medieval (TORMENTA),
- Rituais Místicos (GRIMÓRIO)
- Poderes PSI (INVASÃO, SUPERS)
- Poderes de Fé (TORMENTA, INQUISIÇÃO)
- Cibernéticos (INVASÃO, ANIME),
- Simbiontes e mutações (INIMIGO NATURAL),
- Poderes Angelicais (ANJOS),
- Poderes Demoníacos (DEMÔNIOS),
- Poderes Vampíricos (VAMPIROS MITOLÓGICOS),
- Monstros (GUIA DE MONSTROS),
- Itens Mágicos (GUIA DE ITENS MÁGICOS),
- Armas e mais armas (GUIA DE ARMAS),
- Armas Medievais (GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS)
- Superpoderes (SUPERS)

Atributos

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

Os Atributos apresentados aqui são compatíveis com ARKANUN, TREVAS, ANJOS, DEMÔNIOS e VAMPIROS bem como com todos os RPGs lançados pela Daemon Editora.

São oito Atributos, divididos entre Físicos e Mentais. Os Físicos são a Constituição, Força, Destreza e Agilidade; os Mentais são a Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma.

Durante a criação do Personagem cada Jogador começa com um determinado número de pontos, de acordo com o tipo de Campanha, para distribuir entre esses Atributos.

Noventa e nove por cento das Campanhas de caçadores envolvem Personagens humanos, cujos Atributos variam de 5 a 18.

Atributos Físicos

Constituição (CON)

Determina o vigor, saúde e condição física do Personagem. De modo geral, um Personagem com um baixo valor em Constituição é franzino e feio, enquanto um valor alto garante uma boa aparência — ou um aspecto de brutamontes, você decide. Isso não significa necessariamente que o Personagem seja forte ou fraco; isso é determinado pela Força.

A Constituição determina a quantidade de Pontos de Vida — quanto mais alta a CON, mais PVs o Personagem terá. Também serve para testar a **resistência** a venenos, fadiga e rigores climáticos e físicos.

Força (FR)

Determina a força física do Personagem, sua capacidade muscular. A Força não tem tanta influência sobre a aparência quanto a Constituição — um lutador magrinho de karatê pode ser forte o bastante para quebrar pilhas de tijolos, mas um fisiculturista musculoso dificilmente poderia igualar a proeza.

A Força, como a Constituição, tem influência sobre o cálculo dos Pontos de Vida. Quanto maior a FR, mais PVs um Personagem terá. A Força também afeta o dano que ele é capaz de causar com armas de combate corporal, e peso máximo que pode carregar ou sustentar (por poucos instantes), como mostra a tabela na página seguinte.

Destreza (DEX)

Define a habilidade manual do Personagem, sua destreza com as mãos e/ou pés. Não inclui a agilidade corporal, apenas a destreza manual. Um Personagem com alta Destreza pode lidar melhor com armas, usar ferramentas, operar instrumentos delicados, atirar com arco-e-flecha, agarrar objetos em pleno ar...

Agilidade (AGI)

Ao contrário da Destreza, a Agilidade não é válida para coisas feitas com as mãos — mas sim para o corpo todo.

Com um alto valor em Agilidade um Personagem pode correr mais rápido, equilibrar-se melhor sobre um muro, dançar com mais graça, esquivar-se de ataques... É importante fixar a diferença entre Destreza e Agilidade para fins de jogo.

Atributos Mentais

Inteligência (INT)

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

Força de Vontade (WILL)

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

Carisma (CAR)

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

O Carisma também define a Sorte de um Personagem.

Não existe um Atributo Sorte, mas em situações complicadas, o Jogador pode pedir ao Mestre que Teste sua Sorte. Afinal de contas, pessoas de “alto astral” costumam ser mais afortunadas que os pessimistas resmungões.

Percepção (PER)

É a capacidade de observar o mundo à volta e perceber detalhes importantes — como aquele cano de revólver aparecendo na curva do corredor. Um Personagem com alta Percepção está sempre atento a coisas estranhas e minúcias quase imperceptíveis, enquanto o sujeito com Percepção baixa é distraído e avoado.

Tabela de Valores de Atributos

Atributo	Carregar	Levantar	de dano	Velocidade
	(kg)	(kg)		(m/s)
1D 1-2	15	30	-3	1,5
3-4	20	40	-2	2,0
5-6	25	50	-1	2,5
2D 7-8	30	60	-1	3,0
9	35	70	0	3,5
10	40	80	0	4,0
11	45	90	0	4,5
12	50	100	0	Caminhar
3D 13	55	110	0	5,5
14	60	120	0	6,0
15	70	140	+1	7,0
16	80	160	+1	8,0
17	90	180	+2	9,0
18	100	200	+2	10
4D 19	110	220	+3	11
20	125	250	+3	Soco pesado
21	140	280	+4	14
22	160	320	+4	Chute pesado
23	180	360	+5	18
24	200	400	+5	20
5D 25	225	450	+6	22
26	250	500	+6	25
27	280	560	+7	28
28	310	620	+7	100km/h
29	355	710	+8	35
30	400	800	+8	40
6D 31	450	900	+9	45
32	500	Carro	+9	50
33	560	1120	+10	56
34	630	1260	+10	63
35	710	1420	+11	Ferrari
36	800	1600	+11	80
7D 37	900	1800	+12	90
38	1000	2000	+12	100
39	1100	2200	+13	110
40	1250	2500	+13	125
41	1400	2800	+14	140
42	1600	3200	+14	160
8D 43	1800	3600	+15	180
44	2000	4000	+15	200
45	2200	4400	+16	220
46	2500	5000	+16	250
47	2800	5600	+17	Tiro .38
48	3200	6400	+17	SOM
9D 49	3600	7200	+18	360
50	4000	8000	+18	Tiro médio
51	4400	8800	+19	440
52	5000	10000	+19	500
53	5600	11200	+20	560
54	6400	12800	+20	640
10D55	7200	14400	+21	720
56	8000	16000	+21	800
57	8800	17600	+22	880
58	10000	20000	+22	Fuzil AR-15
59	11200	22400	+23	1120
60	12800	25600	+23	1280
11D61	14400	28800	+24	1440

28D167 299.792.458 m/s (com esse valor em AGI o personagem já alcançaria a velocidade da luz)

Números de Teste

A qualquer momento do jogo, o Mestre pode exigir de um Jogador um Teste de Atributo para descobrir se ele é capaz de fazer alguma coisa. O Atributo testado vai depender da natureza da ação: arrombar uma porta vai exigir um Teste de Força; desenhar um mapa exige um Teste de Destreza; e “levar no papo” uma secretária de um político para obter informações sigilosas requer um Teste de Carisma.

Os valores dos Atributos variam de 1 a 100 ou mais, mas para a maioria dos Personagens eles ficam entre 10 e 30. Para testá-los é necessário encontrar o número de Teste. Esse número é igual ao valor do Atributo multiplicado por quatro, e é dado em porcentagem, normalmente algo entre 40% e 120% (não há problemas em se passar de 100%). Esse será o número de Teste, em porcentagem. Anote os números de Teste ao lado dos Atributos correspondentes na ficha de Personagem.

De onde saíram estes números?

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

Os Atributos e Perícias seguem uma curva exponencial de fórmula $Y=Kx2^{(Atributo/6)}$ onde K é o fator de conversão do Atributo e Y sua capacidade de realização. Isto significa, na prática, que os valores de Atributo DOBRAM a cada seis unidades (1D). Um Personagem que possua FR 17 tem o dobro da Força que um Personagem que possua FR 11 e assim por diante.

E as Perícias, Atributos, Magias, Poderes e TUDO mais dentro do sistema encaixa-se perfeitamente neste mecanismo, sem a necessidade de milhares de tabelas para consultar.

Outra vantagem é que, por ser um sistema percentual, as regras de Live Action e Mesa são exatamente as mesmas, fato ÚNICO no mundo dos RPGs.

Aprimoramentos Básicos

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

Esses pontos não podem simplesmente serem “gastos”, mas o Mestre e o Jogador precisam fazer todo o Roleplay de COMO e QUANDO seu Personagem conseguiu tais características. Os pontos devem fazer parte do Background do Personagem e não apenas serem “vantagens” e “desvantagens”.

Lembre-se que para ter acesso a um Aprimoramento nível 2 é preciso ter esse mesmo Aprimoramento no nível 1. Gasta-se um ponto de Aprimoramento para aumentar um Aprimoramento em um nível.

IMPORTANTE: *Além dos Aprimoramentos apresentados aqui, caso o Mestre autorize, o Jogador poderá escolher também Aprimoramentos dos jogos ARKANUN, ANJOS, DEMÔNIOS, TEMPLÁRIOS, INQUISIÇÃO, TORMENTA ou outros RPGs da Daemon Editora, pois são todos compatíveis com as Regras do Sistema.*

Pontos Negativos

Os Personagens podem escolher até 3 (três) Pontos Negativos de Aprimoramento. Esses pontos podem ser usados para comprar Pontos Positivos de Aprimoramentos, ou mesmo para completar o valor de Kits de Perícia, na base de um Ponto Negativo para cada Ponto Positivo.

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.

Arma ou Amuleto Mágico/Especial

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

1 ponto: o Personagem pode possuir uma arma mágica/especial 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/especial simples.

2 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 ou ainda um dispositivo mecânico único.

Ataque Especial

Por alguma razão que deve ser específica em *Background*, seu Personagem é capaz de aplicar um golpe secreto (uma sequência de socos, um golpe devastador, algum tipo especial de energia, entre outros...). O Personagem consegue usá-lo uma vez a cada três rodadas, mas se permanecer concentrado por uma rodada inteira (sem ser atingido ou perturbado), o ataque terá um bônus de +1D de dano.

1 ponto: dano 1D

2 pontos: dano 2D

3 pontos: dano 3D

4 pontos: dano 4D

5 pontos: dano 5D

Biblioteca

O Personagem possui uma vasta biblioteca em seu refúgio, recebida como herança de seu mentor, roubada, adquirida, ou até criada por ele mesmo em seus bons tempos de aprendiz. Se o Personagem estiver em condições de consultá-la, a biblioteca aumentará os conhecimentos do Personagem em alguns assuntos. Uma biblioteca possui apenas conhecimentos estudados em livros.

Em termos de jogo, a biblioteca triplicará, até um máximo de 90%, o valor de alguns Subgrupos de Perícias, sempre relacionados a conhecimentos. O Jogador deve especificar durante a Criação do Personagem quais Subgrupos que a biblioteca dispõe. Podem ser Subgrupos de várias Perícias diferentes.

1 ponto: biblioteca trata de 2 Subgrupos de Perícias.

2 pontos: 6 Subgrupos

3 pontos: 10 Subgrupos

4 pontos: 14 Subgrupos

Boa Fama

1 ponto: é parecido com Status, mas serve para o público em geral. Seu personagem é conhecido por alguma característica que possua (nobreza, um estilo de luta, uma grande vitória contra um inimigo, etc.). Esse aprimoramento não garante fama entre os seus iguais, apenas entre as pessoas leigas. Boa Fama pode ajudar bastante um aventureiro quando ele procurar por informações, mas ao mesmo tempo, pode dificultar sua vida se ele precisar agir escondido ou disfarçado.

Bom Senso

1 ponto: todas as vezes que um Personagem que tenha bom senso for fazer alguma coisa obviamente estúpida, o Mestre pode dizer a ele que o que ele pretende fazer é uma burrice.

Este Aprimoramento é muito útil para Jogadores iniciantes, como uma forma de justificar a ajuda que o Mestre dá aos Personagens que estão começando, sem enfurecer os demais Jogadores. O Mestre também pode obrigar aquele Jogador “menos esperto” a comprar este Aprimoramento.

Cibernéticos

Seu Personagem possui algumas partes do seu corpo na forma mecânica. Pode variar desde um simples olho-biônico até todo um exoesqueleto de metal.

5 pontos: Corpo Ciborgue - Molde plástico de metal em qualquer formato e com qualquer textura e cor. Substitui cerca de 75% do corpo do Personagem pela nova estrutura.

Possui FR 35, CON 35, DEX 10, AGI 10, IP 10 e se alimenta de forma especial. O novo corpo chega a pesar +50 kg.

Conhecimentos Arcanos

2 pontos: o Personagem conhece algum método de prever a sorte relacionado à Roda dos Mundos.

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

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

Contatos e Aliados

Lembre-se que os aliados podem morrer com o passar do tempo (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.

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

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

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

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

Submundo: o que seria de um Personagem sem suas gangues de arruaqueiros para cuidar de pequenos problemas que podem surgir? Submundo inclui um contato com alguma organização criminosa.

Familiares

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

1 ponto: um animal relativamente simples e comum para um mago (gato, sapo, coruja, cobra, cachorro etc).

2 pontos: um animal mais exótico ou maior (lobo, bode, pássaros raros, trobos etc).

Guardião de Artefato

3 pontos: como o próprio nome indica, o Personagem foi designado como guardião de um item de grande valor. Às vezes, este Aprimoramento pode ser menos vantajoso e mais daninho:

objetos poderosos atraem a atenção de seres poderosos. Cabe ao Mestre escolher qual artefato seu Personagem possui e as razões dele estar com esse Personagem. ESTE APRIMORAMENTO NÃO DEVE SER USADO LEVIANAMENTE.

Homúnculo

2 pontos: o Personagem possui um homúnculo, um pequeno demônio voador com cerca de 10cm de altura, totalmente fiel a seu mestre. Ele pode ser utilizado para missões ligeiras e outros pequenos trabalhos. O homúnculo precisa beber pelo menos

uma gota do sangue de seu senhor por dia, diretamente de seu corpo (o mais comum é permitir que ele perfure um dedo com seus dentes afiados). Sem esse alimento ele perderá 1PV por dia, e morrerá, levando cerca de uma semana para um outro brotar novamente de dentro da garganta de seu senhor — um processo extremamente doloroso.

Homúnculo: CON 6, FR 6, AGI 16, DEX 4, INT 1, WILL 5, CAR 0, PER 16, 8PVs, IP 0, Garras 20/20 dano 1d3.

Imunidade a Venenos

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

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

Inocência

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

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

Poderes Ocultos

Seu Personagem possui uma reserva de energia que pode ser aplicada uma vez por batalha em seus atributos, aumentando-os até níveis sobre-humanos. Cada Nível de Poder Oculto fornece +1d6 que podem ser adicionados a qualquer atributo Físico (CON, FR, DEX ou AGI). Caso o Personagem possua Poderes Ocultos 2 ou 3, ele eventualmente pode adicionar +2d6 ou +3d6 a um único atributo em uma batalha, ou dividir estes dados como quiser entre os atributos.

Pactos

1 ponto: pactos com entidades muito poderosas podem ser uma ótima fonte de poder, se você estiver disposto a pagar o preço. Alguns personagens oferecem parte de sua energia (Pontos de Atributos, Pontos de Magia, Pontos de Perícia ou sua própria alma) em troca de riquezas, poder, a cura de uma doença ou a morte de um inimigo.

Os benefícios podem incluir Rituais únicos, uma arma mágica ou especial, um exorcismo de um outro Personagem, habilidades especiais, Pontos de Focus, Conhecimento ou apenas mais poder dentro da Sociedade Secreta. Note que pactos são muito perigosos de serem feitos, pois quando se está desesperado, aceita-se o que for oferecido e paga-se o estipulado.

Recursos e Dinheiro

É quanto de dinheiro, 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. Os valores a seguir são fornecidos em dólares, devendo ser ajustados relativamente de acordo com a época e local da Campanha. O Personagem possui ao todo cerca de 50 vezes o valor de sua renda.

1 ponto: renda de até 2.000 mensais.

2 pontos: renda de até 4.000 mensais.

3 pontos: renda de até 8.000 mensais.

4 pontos: renda de até 16.000 mensais.

5 pontos: renda de até 32.000 mensais.

Sábio

1 ponto: existe uma Perícia (exceto Perícias de combate) na qual seu Personagem conhece absolutamente tudo o que existe a respeito. Considere que ele tenha 90% nessa Perícia, além de experiência, contatos e conhecimentos relacionados a essa área.

Cada Personagem pode escolher este Aprimoramento somente UMA vez e no máximo dois Personagens de cada grupo podem escolhê-lo.

Durante o Jogo, o Mestre pode ajudar o Personagem em questões relacionadas a Perícia escolhida, com ideias, sugestões e o melhor procedimento a ser tomado.

Saúde de Ferro

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

Sedutor

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

Sensitivo

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

1 ponto: o Personagem sonha com coisas sobrenaturais, que podem vir a ocorrer. Escreve livros, modela esculturas e pinta quadros a respeito. Esses quadros devem ser usados pelo Mestre como ajuda na preparação de Campanhas e Aventuras.

2 pontos: o Personagem possui uma espécie de sexto sentido, uma percepção extra-sensorial que beira a paranormalidade.

Em alguns casos, com a permissão do Mestre, o Jogador pode tentar um Teste de Percepção para

notar coisas que estão além dos sentidos normais: uma presença sobrenatural, um risco para sua vida ou a localização de um objeto perdido.

Senso de Direção

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

2 pontos - O mesmo que a habilidade acima, mas funciona em importa em que mundo o personagem esteja, mesmo em outro planeta ou Galáxia.

Senso Numérico

1 ponto: o Personagem é capaz de contar imediatamente grande quantidade de objetos, com muita precisão. Pode contar cabeças de gado, quantos palitos de fósforo caíram de uma caixa, cartas de baralho e coisas assim.

Sentidos Aguçados

1 ponto 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 sessão de jogo, o Jogador pode Rolar novamente um dado caso tenha falhado em um Teste (qualquer tipo de rolagem de dados).

Ele deve anunciar essa decisão ANTES de rolar os dados (ou seja, se conseguir logo na primeira tentativa, assim mesmo terá gasto a “sorte” da sessão).

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.

Existem diversos outros aprimoramentos negativos em vários outros livros de RPG da Editora Daemon quanto em Netbooks, mas nada impede que seja criados novos aprimoramentos tanto positivos quanto negativos.

Negativos

Código de Honra

-1 ponto: Seu Personagem possui um Código de Honra que ele segue até a morte.

Espírito Guerreiro

-1 ponto: Você nunca desiste de uma luta.

-2 pontos: Você sempre procura enfrentar guerreiros mais fortes, nem que isso custe toda vida na terra...

Dupla Personalidade

-3 pontos: seu Personagem possui duas ou mais personalidades diferentes habitando um mesmo corpo. Podem ser pessoas violentas, calmas, covardes, mentirosas, com afinidade ou ódio de alguma coisa. São pessoas totalmente diferentes. Com suas próprias lembranças. A mudança de uma personalidade para a outra NÃO é controlada pelo jogador.

Glutão

-1 ponto: Você come muito e nunca se sente saciado.

Má Fama

-1 Ponto: Você é conhecido por algum feito seu. Que deixa todos que o conhecem com raiva de você.

-2 Pontos: Você é um vilão conhecido mundialmente.

Megalomania

-2 pontos: Você acha que é indestrutível que não há pessoa mais forte que você no universo inteiro.

Pervertido Sexual

-1 a -3 pontos: seu Personagem gosta de fazer sexo de forma... não convencional. Algumas perversões são fantasias inofensivas, como filmar ou fotografar o ato, vestir roupas do sexo oposto ou fazer amor em lugares públicos. Outras, mais pesadas, podem envolver objetos estranhos, algemas, chicotes, sexo com animais e assim por diante. As perversões mais graves são criminosas, quase sempre colocando a polícia na pista de seu praticante: estupro seguido ou não de morte, sexo com cadáveres... o resto fica por conta da sua mente doentia.

Obsessão

-1 ponto: eu Personagem tem fixação doentia por uma pessoa, animal ou objeto. A obsessão pode ser um sentimento positivo (apaixonado por uma amiga ou colega) ou negativa (ódio por um rival ou ex-colega) por exemplo.

Perícias

Perícias são as habilidades do seu Personagem, dizem o que ele sabe fazer e quais suas chances de fazer direito. No momento em que o Personagem é criado, calcula-se quantos pontos de Perícias ele terá para gastar. Esses pontos de Perícias podem ser gastos com quaisquer Perícias deste capítulo, mas sempre com a aprovação do Mestre.

Pontos de Perícia

Quando criamos um Personagem, ele possuirá uma certa quantidade de pontos para distribuir entre as Perícias. Isso vai depender do tipo de Campanha que estamos desenvolvendo, de sua idade e sua Inteligência.

- Cada ponto de Inteligência significa 5 pontos de Perícia.
- Cada ano de idade natural significa 10 pontos de Perícia.
- Cada ano de idade não-natural significa 5 pontos de Perícia.

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

Subgrupos

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

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

Não é proibido inventar um subgrupo que não tenha sido citado na descrição da Perícia (aliás, até recomendamos que os Jogadores façam isso), mas todas as Perícias criadas pelos Jogadores devem ser aprovadas pelo Mestre.

Note a Perícia Idiomas: ao gastar pontos com ela, o Jogador precisa escolher um idioma específico. Nada impede que ele use mais pontos de Perícia para aprender outro idioma, mas cada subgrupo deve ser tratado como uma Perícia separada.

Valor Inicial

Existem três tipos de Perícias. No primeiro tipo, um Atributo básico serve como ponto de partida, pois tratam-se de Perícias instintivas, ou seja, qualquer pessoa possui mínimos conhecimentos nessa área. Em um segundo grupo não há base de começo (ou seja, elas começam em 0%), pois tratam-se de Perícias altamente técnicas. Há ainda um terceiro tipo que começa com o valor de outra Perícia, pois tratam-se de habilidades muito aparentadas.

Cada ponto gasto além do início aumenta a Perícia em 1%, até o limite máximo de 50 pontos de Perícia mais o valor inicial (mais tarde, com os pontos ganhos com Aprimoramentos ou aumento de nível, esse limite pode ser ultrapassado).

Um Personagem não pode usar uma Perícia se tiver 0%, pois isso significa que ele não tem conhecimento naquela área.

Se você tentar navegar na Internet, quais suas chances de conseguir algum resultado se nunca lidou com um computador antes? Nenhuma. Você conseguiria entender um texto em húngaro ou em russo?

Mas você pode tentar fazer um desenho simples, mesmo que não tenha aprendido Artes Plásticas - Desenho.

Um Personagem com Destreza 12 já tem 12% em Armas brancas e em todos os seus subgrupos. É uma porcentagem baixa, apenas 12% de chance de acertar um ataque, mas reflete uma pessoa que nunca lutou na vida! O Jogador pode escolher aumentar o SUBGRUPO Espada Longa para 25%, com o acréscimo de 13 pontos de Perícia — mas NÃO pode acrescentar pontos à Perícia Armas Brancas para aumentar todos os subgrupos dela!

IMPORTANTE: é obrigatório um gasto mínimo de 10 pontos em cada nova Perícia escolhida pelo Jogador (mesmo as que possuem valor inicial). Isso representa o esforço em aprender e desenvolver o básico dentro da Perícia, suficiente para utilizá-la corretamente.

Você é MESMO bom?

O quadro seguinte mostra que valor um Personagem deve possuir em uma Perícia para ser competente em cada atividade.

Podem parecer valores baixos à primeira vista, mas na maioria das vezes você vai testar a Perícia contra o Dobro desse valor. Às vezes, o valor de Teste pode ultrapassar 100% — mas qualquer resultado acima de 95% será SEMPRE uma falha.

até 15% Curioso. *Ouviu sobre isso em algum lugar.*

15 a 20% Novato. *Está começando a aprender.*

21 a 30% Praticante. *Usa esta Perícia diariamente.*

31 a 50% Profissional. *Trabalha e depende desta Perícia.*

51 a 60% Especialista.

60%+ Um dos melhores na área.

Lista de Perícias

A lista de Perícias está apresentada no seguinte formato:

Grupo*

Subgrupos

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

Animais*

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

Armadilhas (PER)

Armas Brancas* (DEX)

Alguns subgrupos possíveis: Facas, Adagas, Punhais, Espadas, Machados, Chicotes, Manguais, Maças, Martelos, Arcos, Bestas e Lanças. Existem armas brancas que não se encaixam nesses subgrupos, como nunchakus, boleadeiras, redes, armas orientais bizarras ou armas demoníacas. Neste caso, cada arma será considerada um subgrupo próprio.

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)

Avaliação de Objetos* (PER)

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

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.

Ciências Proibidas ou Alternativas* (0)

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

Condução* (AGI)

Alguns subgrupos de Condução: Carros, motos, helicópteros, aeronaves.

Disfarce (INT)

Engenharia (0)*

Alguns subgrupos possíveis: Alimentos, Civil, Demolições, Materiais, Mecânica, Metalurgia, Naval e Química.

Escutar (PER)

Esquiva (AGI)

Esportes*

Outros subgrupos possíveis: Acrobacia (AGI), Alpinismo (AGI), Arremesso (DEX), Artes Marciais (AGI), Caça (PER), Canoagem (CON), Corrida (CON), Esqui (AGI), Mergulho (CON), Pesca (PER), Natação (AGI), Salto (AGI), Salto Ornamental (AGI).

Etiqueta (CAR)*

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

Explosivos (0)

Falsificação* (INT)

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

Furtar (DEX)

Furtividade (AGI)

Jogos*

Alguns subgrupos possíveis: Cartas (PER), Tabuleiro (INT).

Manipulação*

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

Manuseio de Fechaduras (0)

Manobras de Combate*

Esta categoria de perícia 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.

Luta com Duas armas (25): o Personagem é capaz de lutar com duas armas, desde que sejam do mesmo tipo e uma delas seja menor que a outra. Teste individualmente cada arma.

Luta às Cegas (20): capacidade de lutar sem ver, de olhos fechados ou na escuridão.

Refém (15): o Personagem conhece técnicas de imobilização de reféns em situações de crise. Pode ser uma faca no pescoço em posição estratégica ou uma pistola na cabeça. Se um Personagem com esta Perícia estiver com um refém e for decidir matá-lo, não há NENHUM tipo de ação que o impeça.

Manobras para impressionar (20): o Personagem pode realizar efeitos com uma arma visando chamar a atenção. Ele descreve a ação que deseja e realiza um ataque. Se for um acerto, a manobra será conforme descrito. Uma falha crítica colocará o Personagem em uma situação embaraçosa frente ao inimigo ou quem mais estiver vendo a luta. De qualquer maneira, uma Manobra para Impressionar NUNCA causa dano a ninguém.

Imobilização (20): o Personagem é capaz de, com o próprio corpo, manter o adversário imóvel. É muito utilizada quando se quer capturar alguém sem machucá-lo.

Chaves de Membro (20): as chaves de braço e de perna servem para dominar o oponente torcendo o membro escolhido. Com um ataque bem sucedido, pode-se segurar um membro do adversário de tal modo que, se ele se mover, quebrará o membro preso. Para escapar de uma chave, é preciso um Teste de Esquiva contra a perícia que o adversário usou no Ataque.

Quebramentos (+10): complemento da Chave de Membro, mas com técnicas especiais para quebrar os ossos do oponente (a vítima faz um Teste de CON vs. FR por rodada para evitar).

Mecânica (DEX)

Medicina*

Cirurgia (DEX), Primeiros Socorros (INT) (permite restaurar 1d3 pontos de vida, ou o dobro, com acerto crítico)

Especialidades (INT): cada especialidade médica entra como um subgrupo. Algumas delas são: Oftalmologia, Dermatologia, Psiquiatria, Cardiologia, Neurologia, Urologia, Ortopedia, Oncologia, Gastrologia, Otorrinolaringologia, Veterinária, entre tantas outras.

Mineração* (0)

Alguns subgrupos possíveis: Cristais, Gemas, Metais.

Negociação*

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

Pesquisa ou Investigação (PER)

Procura (PER)

Rastreo (PER)

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

Sobrevivência (PER)*

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

Kits

Um Kit é um conjunto pronto de aprimoramentos e perícias que facilita a sua vida na hora de montar um personagem. Ele serve para desenvolver conceitos e auxiliar os jogadores a distribuir melhor os pontos em perícias e aprimoramentos.

Se você quiser criar um kit novo, proceda da seguinte maneira: um kit é uma profissão conhecida na qual todos os profissionais que seguem essa área possuem perícias e aprimoramentos muito comuns (Por exemplo: todos os engenheiros possuem Engenharia em 30%). Faça uma lista das perícias que essa profissão teria e calcule os pontos totais. Em seguida multiplique por dois e divida por três, arredondando para o múltiplo de cinco mais próximo.

Exemplo: Kit Lutador de kung Fu

Custo: 3 pontos de aprimoramento, 95 pontos de perícia.

Perícias e Manobras: Artes Marciais 20/20, Acrobacia 20, Ciências (filosofia 20), Ciências Proibidas (Acupuntura 10, Chi Kung 10), Esquiva 20, Manobra de combate (Quebramentos, imobilizações).

Aprimoramentos: Contatos 1, Pontos Heroicos 3.

No exemplo acima foi gasto 145 pontos de perícia, multiplicando por dois (290) e dividindo por três, o resultado é 96,7 sendo então arredondado para o múltiplo de cinco mais próximo, no caso, 95. O mesmo procedimento foi feito com os pontos de aprimoramento: 4 vezes 2 dividido por 3 que dá o resultado de 2,7; arredondando para o número mais próximo, 3.

Caso o personagem-exemplo fosse um lutador de kung fu, o jogador poderia gastar 95 pontos de 275 que ele possui em pontos de perícia e dividir 180 pontos para aumentar as perícias ou comprar ainda mais perícias, deixando Jack Peterson ainda mais qualificado; além de ter ainda mais 2 pontos de aprimoramento sendo que gastou 3 e, com a compra do kit, possui 4 pontos (Contatos 1 e Pontos Heroicos 3).

Equipamentos

Dinheiro

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

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

Armas

Armas ajudam, mas nem sempre resolvem tudo no universo de One Punch-Man. Creia, você vai ficar muito desapontado quando descobrir que tiros nada valem contra a criatura que se aproxima de seus Personagens nos túneis de esgotos.

Cuidado com o período em que se passa sua Campanha.

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

- Antiguidade até Idade Média (1400+) - Não existiam armas de fogo (pólvora era usada apenas para fogos de artifício).
- Séc. XIII XVIII - mosquetes e bacamartes. Precisavam ser recarregados após cada tiro.
- Séc. XVIII e XIX - armas de piratas; ainda carregavam apenas um tiro, mas eram mais discretas.
- 1890-1914 - armas no estilo dos revólveres do velho oeste. Primeiras armas automáticas são enormes.
- Primeira Guerra - pistolas automáticas e metralhadoras já existem (porém, são muito grandes).
- Segunda Guerra - rifles ainda são muito grandes.
- Metralhadoras são enormes, porém, muito poderosas.
- Anos 40 a 60 - primeiras submetralhadoras.
- Guerra Fria - Praticamente qualquer coisa que atire pode ser encontrada com relativa facilidade.

Armaduras

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

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

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

Pertences

As posses de um Personagem vão depender de sua história, profissão, Aprimoramentos e Perícias — mas principalmente de bom-senso. Para que seu Personagem tenha qualquer arma ou equipamento, o Jogador precisa de permissão do Mestre.

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

Época Moderna

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

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

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

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

ginástica, coleção de armas e outras coisas precisam de explicação.

Época Medieval

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

Armas Brancas

Estes são os valores de jogo de algumas armas brancas.

Muitas delas eram de uso comum na Idade Média, mas outras são populares ainda nos dias de hoje.

Arma	dano	Iniciativa	Alcance
Faca	1d3	-3	15/30
Punhal Escocês	1d3+1	-3	
Adaga Suíça	1d3	-2	
Espada Curta	1d6	-4	
Rapier	1d6+2	-3	
Sabre	1d6+2	-6	
Espada Longa	1d10	-5	
Espada Bastarda (1 mão)	1d10	-6	
Espada Bastarda (2 mãos)	2d6	-9	
Espada de Duas Mãos	2d6	-9	
Machado Militar	1d6+2	-7	
Machado Bárbaro	1d10	-6	
Mangual	1d6+1	-6	
Maça	1d10	-5	
Porrete	1d3+1	-3	
Martelo de Guerra	1d6	-4	
Arco Curto	1d6	-10/-1	40/100
Arco Longo	1d6+2	-9/-1	80/200
Besta Leve	1d6	-15/-1	40/60
Lança de Golpe	1d6+2	-7	
Lança de Caça	1d6	-6	15/30

As armas brancas, armaduras e escudos, de origem européia, oriental ou árabe, podem ser encontrada no GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS.

Armas de Fogo

Estes são os valores de jogo de algumas armas brancas.

Muitas delas eram de uso comum na Idade Média, mas outras são populares ainda nos dias de hoje.

Arma	dano	Munição	Alcance
Revólver Colt Python 6.6	1d6	6	40m
Revólver Colt Python 20.3	1d6+1	6	50m
Pistola Taurus PT 99	1d6+2	15	50m
Fuzil AK-47	1d10	30	300m
Fuzil M-16	2d6	30	500m
Winchester Defender Cal. 12	2d6+2	7	60m
H&H 600 Sniper	3d6	1	400m

As armas de fogo (todas com suas respectivas figuras e estatísticas) podem ser encontradas no GUIA DE ARMAS.

IP Específico

Nas armaduras apresentadas, o IP refere-se apenas à danos cinéticos (resultado de golpes) e balísticos (resultado de projéteis). Existem outros tipos de vestimentas apropriadas à outras situações. Estas vestimentas providenciam IP contra determinados tipos de ataques. Neste caso, diz-se que estas roupas possuem IP específico.

Exemplos de roupas especiais incluem roupas contra fogo, Eletricidade, frio, máscaras de gás entre outras, protegendo apenas a parte do corpo que cobrem. Dessa forma, um colete à prova de balas com IP balístico 7, tem IP cinético 4 (veja tabela ao lado) mas NÃO reduz um ponto de dano sequer de uma queda de escada, por exemplo.

Armaduras *

Tipo	IP	Penalidade (DEX/AGI)
Roupa Comum	0	0 / 0
Corselete de Tecido	1	-1 / 0
Corselete de Couro	1	-1 / 0
Armadura de Couro Reforçado	1	-1 / -2
Armadura de Anéis	2	-1 / -2
Armadura de Escamas	2	-1 / -2
Cota de Malha	3	-4 / -3
Manto de Ferro	4	-2 / -4
Armadura de Placas	5	-2 / -4
Armadura de Batalha	5	-3 / -6
Armadura de Batalha Completa	6	-9 / -7

* todas as armaduras tem IP cinético.

Coletes e Proteções

Tipo	IP Cinético	IP balístico	Penalidade (DEX/AGI)
Roupa normal	0	0	0 / 0
Jaqueta de couro	1	0	0 / -1
Kevlar (cada 2 camadas +1/2		+1	
Kevlar 10 camadas	3	5	-2 / -3
Kevlar 14 camadas	4	7	-2 / -4
Kevlar 18 camadas	5	9	-3 / -5
Roupa de bombeiro	IP 10	contra fogo	
Roupa de amianto	IP 36	contra fogo	
Máscara improvisada	IP 10	contra gases	
Máscara contra gases	IP 30	contra gases	
Roupa de Borracha	IP 8	contra eletricidade	
Proteção contra ácidos	IP 6	contra ácido	
Roupa Térmica	IP 30	contra frio	
Roupa de Mergulho	IP 15	contra vácuo e 8	contra frio
Roupa de Astronauta	IP 36	contra vácuo	
Porta de Madeira	IP 2 a 5		
Parede de Tijolos	IP 8		
Vidro à Prova de balas		IP balístico 12 a 18	
Parede de Concreto	IP 15 a 24		
Carro Blindado	IP balístico 10 a 20		
Porta de Aço	IP 25		



Pontos Heróicos

Pontos Heróicos funcionam como uma medida abstrata de heroísmo; eles não são exatamente Pontos de Vida extras, mas funcionam como tal. Eles são uma espécie de “aura heróica” ou “sorte” que protege o corpo físico do aventureiro de danos quando ele executa atos sobre-humanos (ou insanos) como pular de um prédio para outro, tentar desviar de flechas ou setas, enfrentar diversos capangas ou outros atos que um humano normal não seria capaz de fazer (e sair inteiro).

Por que Pontos Heróicos?

O Sistema Daemon foi desenvolvido para ambientes REALISTAS. Ou seja: vocês que estão acostumados a lidar com esses universos, sabem que os humanos são seres frágeis e o dano é extremamente mortal (como na vida real), o que é extremamente prático para um RPG de horror ou investigação.

Porém, isso impedia os Mestres de jogarem Campanhas de Ação e Aventura. Como fazer cavaleiros templários enfrentarem grupos de mortos-vivos, se apenas uma ou duas espadadas dos mortos-vivos fariam com que os cavaleiros se juntassem a eles?

Um sistema realista de dano não permite que Personagens saltem do telhado de tavernas, simplesmente porque ele quebraria todos os ossos do corpo fazendo isso...

Para resolver esse problema, criamos os Pontos Heróicos, que são Pontos “extras” que o Jogador pode gastar quando realiza ações que normalmente não seria capaz de fazer. Dessa forma, um cavaleiro com 30 Pontos Heróicos poderia enfrentar sete ou oito inimigos de uma vez só, sem correr o risco de ser transformado em purê. Cabe ao Mestre dosar a quantidade de Pontos Heróicos em sua Campanha, limitando o número máximo de PH por nível.

Como Funcionam?

Pontos Heróicos funcionam como Pontos de Vida a mais que um Personagem possui, mas que só podem ser gastos quando ele executa atos heróicos (durante uma briga com mais de um oponente, quando cai de uma janela, quando é arrastado em velocidade, atacado pelo sopro de um dragão, recebe flechadas ou outros atos dignos de um aventureiro).

O uso de Pontos Heróicos não é considerado ação, nem tampouco existem limites no número de vezes que podem ser usados. Sempre que a situação de jogo permitir, o Jogador pode declarar o uso de Pontos Heróicos de modo a evitar danos físicos ao Personagem. Eles NÃO podem ser usados em condições de não-heroísmo (por exemplo, se o seu Personagem estiver dormindo e alguém cortar a garganta dele). As situações que não permitem o uso de Pontos Heróicos incluem envenenamento, ataque surpresa, quando o Personagem está refém de alguém, completamente indefeso, quando está dormindo, inconsciente, amarrado ou quando o Personagem não tenta se defender.

Jack Peterson (O Baterista) é um herói Classe C novato treinado no uso de bastões duplos. Sua missão é proteger a enfermeira May durante o atendimento a uma jovem que foi atacada num beco escuro atrás do restaurante. O socorro exige máxima concentração por parte de May.

O monstro que atacou a mulher surge e decide atacar seus inimigos. Ele atira duas cadeiras, uma em cada Aventureiro. May estava indefesa e é atingida no peito. Jack Peterson tenta se desviar, mas o golpe foi certeiro e o dano foi de 5 pontos. Ou teria sido se Jack Peterson não tivesse Pontos Heróicos.

O Jogador de Jack Peterson declara nesse momento que seu Personagem usa 4 Pontos Heróicos. A cadeira apenas esbarra no ombro de Jack Peterson e é arrebatada quando se choca com a parede. Jack perde apenas 1 ponto de vida! Foi por pouco...

Sempre é permitido usar menos Pontos Heróicos do que um determinado dano, embora não pareça algo lógico. O que não for “anulado” pelo uso dos Pontos Heróicos será contado como dano normal.

Quando usar e quando não usar

Cabe ao Mestre aprovar o uso de Pontos Heróicos em uma Campanha. Existem Mestres que gostam de Campanhas de Ação e Mestres que gostam de Campanhas de Suspense. No caso de CLUBE DE CAÇA, TEMPLÁRIOS ou TORMENTA, por serem ambientes de aventura, aconselhamos o uso dos Pontos Heróicos. O uso de Pontos Heróicos diminui o fator “medo”, pois os Personagens tornam-se muito mais resistentes aos ataques e, por consequência, mais valentes. Cabe ao Mestre e aos Jogadores escolherem que tipo de Campanha preferem jogar.

Isso é uma característica da Campanha. Significa que, uma vez que o Mestre decidir pelo uso (ou pelo não uso) de Pontos Heróicos, assim devem ser criados e mantidos todos os Personagens, heróis ou vilões.

Lembrem-se sempre que, se os Personagens possuem Pontos Heróicos, os NPCs importantes TAMBÉM os possuirão. Pontos Heróicos não tem nenhuma relação com o fato do Personagem ser bom ou mau. Os vilões também realizam feitos extraordinários nesse tipo de Campanha, tendo, portanto, os mesmos “direitos” dos heróis no que toca a Pontos Heróicos.

A quantidade de Pontos Heróicos deve ser compatível com a experiência do Personagem ou NPC em questão para evitar distorções.

Recuperando Pontos Heróicos

Um Personagem recupera 1 Ponto Heróico por dia. Essa recuperação é independente da recuperação de Pontos de Vida (também um ponto por dia).

Além disso, existem Rituais que conferem Pontos Heróicos temporários aos Personagens (Magias de Força de Vontade ou de Coragem, por exemplo).

Regras e Testes

Por mais cautelosos que os Personagens sejam, por maiores os cuidados que eles tenham, em algum momento da Aventura eles serão obrigados a enfrentar algo ou alguém. Para isso, é necessário definir com bastante cuidado as regras para Combates e Testes.

As regras são simples, porém muito eficientes, pois neste jogo é privilegiada a resolução de enigmas e problemas e não quem tem mais força e mata mais inimigos (pode-se perceber os Jogadores mais experientes por seus pontos em Percepção e Agilidade e os novatos em Força e Constituição).

Testes

Quando você decide que seu Personagem vai arremessar uma pedra na cabeça de um inimigo, é necessário um mecanismo para o Mestre saber se o Personagem acertou ou não e continuar a Aventura baseado nisso. Esse mecanismo chama-se Teste.

Os Testes são sempre feitos jogando-se 1d100 (ou fazendo uma marcação no cronômetro), onde o resultado 00 significa 100. O Jogador precisa tirar um número MENOR ou IGUAL ao valor que está sendo testado para ser bem sucedido no Teste.

Em QUALQUER situação, independentemente do valor que está sendo testado, um resultado nos dados ou cronômetro superior a 95 significa falha, SEMPRE.

Teste de Atributo

Este é o mais simples de todos os Testes. Quando um Personagem é submetido a uma provação simples e direta, o Mestre pede para que ele faça um Teste de Atributo. Esse tipo de Teste deve ser solicitado quando nenhum tipo de treinamento pode ajudar o Personagem no momento de dificuldade. O valor do Teste é calculado como sendo o valor do Atributo vezes quatro.

Ethan possui Agilidade 15. Ele está realizando uma escalada e sem querer pisa em uma pedra solta. O Mestre pede para que o Jogador faça um Teste de Agilidade porque a Agilidade é o Atributo mais relevante para essa situação. O valor do Teste é $15 \times 4 = 60$. O Jogador joga 1d100 e tira 71. O Personagem perde o equilíbrio e cai no chão, possivelmente sendo arrastado pela ribanceira. O Jogador poderia ter tirado um valor menor que 60. Nesse caso, o Personagem escorrega, mas é rápido o suficiente para se segurar em uma raiz e não cair. A Aventura continua a partir dessa ação.

Para ter certeza de que o Teste se encaixa nesta categoria, verifique se não há alguma Perícia que poderia ser usada na situação. Se a resposta for afirmativa, trata-se de um Teste de Perícia.

Cada situação tem suas próprias particularidades. Alguns Testes são simples e o Personagem tem uma chance grande de passar no Teste. Outras são complexas e as chances deveriam ser mínimas. Para diferenciar essas situações, o Mestre pode aplicar modificadores. Os modificadores podem ser valores a

serem somados/subtraídos do valor de Teste ou divididos/multiplicados pelo valor de Teste.

Teste Fácil

Este modificador é aplicado quando o Teste é considerado muito simples. Nesse caso, o Teste é feito com o Dobro do valor da Perícia ou Atributo respectivo.

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

Jack Peterson possui Destreza 13. Ele deseja soltar um pequeno mecanismo e tem tempo, iluminação e ferramentas disponíveis. O Mestre decide que o Teste é Fácil. O valor normal de Teste seria $13 \times 4 = 52$, mas como o Mestre julgou o Teste Fácil, o valor passa a ser $52 \times 2 = 104$, ou quase um sucesso automático.

Teste Difícil

Em outras situações, o Teste pode se tornar mais difícil do que de costume. Falta de luz, pressão (um monstro se aproximando enquanto o Personagem tenta achar a saída daquele maldito laboratório), falta de equipamentos adequados e outras razões configuram um Teste Difícil.

Nesse caso, o Teste é feito com Metade do valor.

O Baterista (Jack Peterson) possui Destreza 13. Ele deseja soltar um pequeno mecanismo, mas como está muito escuro, o Mestre decide que o Teste é Difícil.

O valor normal de Teste seria $13 \times 4 = 52$, mas como o Mestre julgou o Teste Difícil, o valor passa a ser $52/2 = 26$.

Observação: Recomendamos apenas a utilização de modificadores DOBRO e METADE. Modificadores que somam ou subtraem um valor do Teste são um tanto arbitrários, porém podem ser mais fáceis de serem controlados por Mestre iniciantes.

Jack Peterson, O Baterista, tenta soltar um pequeno mecanismo, mas está equipado com ferramentas um pouco defeituosas. O Mestre decide aplicar uma penalidade de -10% em seu Teste.

Caso especial: Força

A Força é um Atributo diferente. No capítulo de Atributos, há uma tabela que relaciona pesos (em quilos) com os Atributos. Quando um Personagem deseja levantar um peso qualquer, essa situação deve ser tratada como se ele estivesse combatendo uma Força oposta.

Se o peso é 100 kg, ele está combatendo uma Força 12. Nesse caso, consulte o item: Atributo vs. Atributo.

Atributo vs. Atributo

Existem situações onde há o confronto de dois Atributos. Já foi citado o caso de um Personagem tentando levantar um peso. Há diversos outros exemplos: dois Personagens tirando um braço de ferro para saber quem é mais forte (FR), ou uma competição para testar qual Personagem consegue ficar mais tempo embaixo d'água sem respirar (CON).

Verifique os Atributos a serem testados de cada Personagem. Escolha um deles para ser a Fonte Ativa; o outro será a Fonte Passiva. Verifique a diferença entre os Atributos.

Se a Fonte Ativa tiver um valor maior, o resultado será positivo, caso contrário, será negativo. Multiplique esse valor por 5 e some 50%. Esse será o valor de Teste final.

Erius e Alax Ender estão tirando um braço de ferro. Erius tem FR 16 e Alax Ender tem FR 13. No primeiro caso, Erius será a Fonte Ativa. A diferença de FR é $16-13=3$. Assim, $3 \times 5 = 15\%$. Somando 50% , a chance da Fonte Ativa (Erius) vencer será $15+50 = 65\%$. Jogue 1d100 e, se for menor ou igual a 65, Erius vence a disputa.

Esse Teste também pode ser feito com Alax Ender como Fonte Ativa. Assim sendo, temos a diferença de FR de $13-16 = -3$, assim temos $-3 \times 5 = -15\%$ e a chance de Alax Ender vencer é de 35% . Jack Peterson tem FR 11 e quer levantar uma pedra de 100Kg que está sobre sua mochila. O peso de 100Kg é equivalente a uma FR 12. Vamos considerar o Personagem como Fonte Ativa. A diferença de FR é $11-12 = -1$. A chance será $50\%-5\% = 45\%$.

Se você odeia fazer contas, consulte a tabela ao lado: escolha a Fonte Ativa e a Fonte Passiva e cruze os valores. Essa é a chance da Fonte Ativa vencer o Teste.

Sucesso e Fracasso automáticos

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

Somando Atributos

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

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

Jack Peterson, Erius, Bob e May estão tentando levantar uma porta de 400Kg. Eles têm FR 11, 16, 17 e 8, respectivamente. Somando-se os menores, $16+11+8=35$. Dividindo por 2, fica 18 (já arredondado). Agora somamos os 17 de Granito. Total 35. A estátua tem peso equivalente a FR 30. As chances deles levantarem a estátua são boas: 75%

Ativo

	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
7	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
8	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
9	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-
10	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-
11	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-
12	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-
13	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-
14	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-
15	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-
16	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-
17	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-
18	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
19	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
20	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
21	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
22	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
23	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
24	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
25	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
26	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
27	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
28	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45
29	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40
30	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35

Passivo

de sobra para realizar o trabalho, o que lhe facilita muito as chances: 90%.

Teste de Resistência

Em alguns casos, os Personagens são submetidos a provações de ordem física ou mental. São situações inesperadas nas quais é preciso resistir ao efeito que a situação impõe.

Um Teste de **Resistência** nada mais é do que um Teste de Atributo. Os Testes de Resistência mais comuns são:

Constituição (CON), quando o ataque é físico, por venenos, gases tóxicos, ácidos ou esmagamento.

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

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

Erius está enfrentando um poderoso monstro. A criatura usa de seus poderes e cria um tentáculo de pedra que agarra Erius e começa a esmagá-lo. Erius tem direito a um Teste de CON para reduzir o dano que o tentáculo provoca.

Jack Peterson está enfrentado um monstro que tem poderes mentais. O ser vil cria uma imagem ilusória de sua mãe com o objetivo de distrair a atenção de Jack Peterson. Jack Peterson, O Baterista, tem direito a um Teste de WILL para perceber que a imagem é falsa e continuar em sua missão.

May, uma enfermeira, acende uma bomba improvisada sobre Alax Ender que a perseguiu. O Personagem Alax Ender tem direito a um teste de AGI para se esquivar do Ataque, recebendo metade do dano caso consiga um sucesso.

Teste de Perícia

O Teste de Perícia acontece da mesma forma que os demais, com uma vantagem: não é preciso fazer contas. O valor de Teste será IGUAL ao valor que o Personagem tem na Perícia.

Alax Ender deseja se movimentar em silêncio. O Mestre exige um Teste da Perícia Furtividade. Felizmente, Alax Ender tem algum treinamento e possui [Furtividade 30]. Suas chances são de 30%.

Teste de Perícia com modificador

Da mesma maneira que podem ser aplicados modificadores aos Testes de Atributos, o mesmo ocorre aos Testes de Perícias. Se o Mestre julgar adequado, ele pode aplicar modificadores que somem/subtraíam ou dividam/multipliquem o valor de Teste.

May está preparando um jantar com a Perícia Culinária. Como se trata de um prato complexo que ela nunca preparou, o Mestre considera a tarefa Difícil. May tem [Culinária 28], mas com o modificador, suas chances caem ainda mais: apenas 14%.

Lyria é uma pintora de talento [Artes - Pintura 45]. Um nobre muito rico pede a ela um quadro representando o rosto de sua esposa. Lyria terá tempo

Perícia vs. Perícia

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

Erius e Alax Ender estão realizando uma corrida de motos. Alax Ender tem [Condução - motos 40] e Erius tem [Condução - motos 30]. Assumindo Alax Ender como Fonte Ativa, sua chance de vitória será $50\% + 40\% - 30\% = 60\%$. Se Erius for a Fonte Ativa, sua chance de vitória será $50\% + 30\% - 40\% = 40\%$, o que dá no mesmo.

Perícia vs. Atributo

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

Um monstro da Associação dos Monstros, está sendo torturado por um Herói. O Herói possui [Tortura 40%] e o monstro possui WILL 15 (Teste 60%). Após uma sessão de tortura, consultando a tabela, o Herói possui 30% de chances de arrancar alguma informação do monstro.

Combate

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

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

1 - Intenções

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

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

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

May é uma enfermeira que sabe manipular explosivos. O Jogador de May quer lançar uma granada improvisada, mas tem medo de acertar seus companheiros. O Jogador então declara que May jogará a bomba se não houver nenhum amigo seu perto do monstro inimigo. Se, no momento de fazer a ação, for percebido que ela não é uma boa idéia, May não fará nada nessa rodada, mas pelo menos não irá ferir seus aliados.

2- Iniciativas

Todos os Jogadores (e o Mestre, para cada um dos NPCs envolvidos no combate) jogam 1d10 e somam com a Agilidade (lembre-se dos bônus ou penalidades em efeito). Esse é o valor da iniciativa de cada Personagem.

As ações anunciadas na Fase 1 são resolvidas na ordem decrescente dos valores de iniciativa (valores iguais são tratados como ações simultâneas).

3- Ataques ou ações

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

4- Calcula-se os acertos e danos

Verificam-se todos os acertos e calculam-se os danos. Detalhes sobre danos e proteções serão discutidos mais adiante. Depois das quatro etapas, verifica-se quais são os Personagens sobreviventes da batalha que pretendem continuar em combate.

O que fazer em uma rodada?

Uma rodada, ou um turno, compreende cerca de 10 segundos. Cada Jogador tem o direito de fazer uma ação por rodada, salvo em alguns casos (alguns Rituais permitem ao Jogador fazer mais de uma ação por rodada em períodos curtos).

Uma ação pode ser:

- Abrir uma porta, alçapão ou janela.
- Fazer um ataque (ou mais, de acordo com as Perícias e manobras de combate que o Personagem possui).
- Beber uma poção ou elixir.
- Conversar com alguém.
- Fazer uma Magia espontânea.
- Fazer um Ritual ou parte dele (alguns Rituais demoram várias rodadas, ou até mesmo horas).
- Usar pontos de Fé para realizar um milagre.
- Prestar primeiros socorros a alguém ou em si mesmo.
- Fazer um Teste de Perícia.
- Levantar-se do chão e postar-se em posição de combate.
- Pegar um objeto caído e colocá-lo em posição de uso (uma arma ou escudo, por exemplo).

- Usar um objeto que esteja nas mãos.
- Montar ou desmontar de um cavalo.
- Mover-se até AGI metros, mantendo posição de defesa.
- Correr até CONx3 metros, abdicando de sua esquiva.
- Largar um objeto que está segurando com as mãos.
- Gritar uma ordem e ouvir a resposta.
- Ler um mapa, pergaminho ou algumas páginas de um livro, grimório ou tomo.

Iniciativa e Modificadores

A Iniciativa determina o quão rápida é a ação de um Personagem ou NPC. Trata-se de uma questão crucial, pois uma iniciativa ruim pode determinar o resultado de um combate.

Nem sempre agir por último é ruim. Pode permitir ao Personagem uma melhor observação do que está acontecendo e modificar sua intenção inicial. Abaixo estão os modificadores de iniciativa. Tratam-se de regras opcionais, mas sua utilização traz maior realismo ao jogo. Os modificadores são somados ou subtraídos não importando a ordem.

Modificador de Arma

Para dar mais realidade ao jogo, podem ser aplicados modificadores no resultado da iniciativa. As armas brancas possuem modificadores negativos. Eles são negativos porque uma ação com arma demanda uma preparação para o golpe e frequentemente exigem movimentos que duram algum tempo. As armas maiores possuem modificadores maiores.

Modificador de Arma Mágica

Armas mágicas possuem modificadores positivos. Para cada nível de encantamento, a arma terá uma bonificação extra na iniciativa. Ou seja, uma arma +2 dará um bônus de 2 na iniciativa. É claro que esse bônus NÃO exclui o modificador negativo que a arma já apresenta.

Uma espada possui um modificador de -5 natural. Uma espada mágica +2 terá portanto um modificador de -3 apenas.

Modificador de Magia

Quando um Personagem realiza um efeito mágico, para cada Ponto de Focus utilizado, aplique um modificador de -1. Isso se deve aos gestos, falas e fetiches que devem ser utilizados nos efeitos.

Um mago está conjurando uma grande Bola de Fogo. (Criar Fogo 5). Ela precisa colocar a mão dentro do bolso, pegar o salitre, arremessá-lo sobre a palma de suas mãos e recitar os versos corretos. A seguir, arremessa o salitre na direção desejada e esse incendeia-se, formando uma magnífica bola de fogo. Todos esses passos do Ritual terão um modificador de -5.

Alguns efeitos místicos e itens mágicos podem afetar a Iniciativa, positiva ou negativamente. Esses modificadores também devem ser considerados.

Iniciativa Negativa

Se um Personagem, após ter os modificadores aplicados, ficar com iniciativa negativa, ele perde sua ação nessa rodada.

Entende-se tal fato pela excessiva preparação do golpe por parte do Personagem, penalidades acumuladas de armaduras (armadura completa medieval), armas pesadas (uma espada montante) e outros.

Porém, na rodada seguinte, seu golpe está garantido, mesmo se ele tornar a ficar com a iniciativa negativa. Essa penalidade NÃO pode ser aplicada duas vezes consecutivas. Dessa forma, o Personagem terá uma ação a cada 2 rodadas. Talvez seja melhor pensar novamente nas armas e armaduras escolhidas.

Velocidade

Se um Personagem possui múltiplas ações (por qualquer maldita razão que seja) e tiver uma iniciativa maior que o dobro da segunda maior iniciativa, permita a esse Personagem realizar sua segunda ação antes que os demais realizem a primeira.

Caso sua iniciativa seja maior que o triplo da segunda maior iniciativa, permita também que a terceira ação aconteça antes das ações dos demais e assim por diante.

Alax Ender está combatendo um monstro. Sua Agilidade é 13 e a do monstro é 15 (mas apenas o Mestre sabe disso). A velocidade do machado de Alax Ender também não ajuda: -7, da espada curta é -4. Jogador e Mestre jogam 1d10 cada um. Melhor sorte teve o Jogador: Ele tirou 9 ficando com $13+9-7=15$ de iniciativa contra os $15+2-4=13$ do monstro (tirou 2 em 1d10). Alax Ender fará seu ataque antes.

Valor de Ataque e Defesa

Cada tipo de arma possui dois valores a serem considerados: o valor de ataque e o valor de defesa. Ambos são tratados como Perícias tendo o Atributo DEX como valor inicial. Algumas armas não proporcionam valor de defesa e escudos não têm valor de ataque.

Quando chegar a vez do Personagem realizar o ataque (ver as Fases do Combate e Iniciativa acima), o Mestre deve verificar o valor de ataque da arma ou técnica de combate do Personagem ou NPC que fará o ataque.

Depois, é preciso saber o valor de defesa da arma utilizada pelo seu oponente. Caso o oponente esteja usando escudo, o valor de defesa será o valor da Perícia Escudo. Caso ele esteja apenas se desviando dos golpes, utilize o Atributo Agilidade (ou a Perícia Esquiva no caso dele ter esse treinamento) como valor de defesa.

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

Alax Ender está usando seu [machado 40/25] para acertar um Chefe Orc que usa [espada curta 30/50]. O valor de ataque de Alax Ender é 40 e o valor de defesa do monstro é 30. Sua chance de acertar é $50\%+40\%-50\%=40\%$. Basta rolar 1d100.

O contra-ataque do monstro é mais perigoso: o valor de ataque dele é 30 e o valor de defesa de Alax Ender é 25. As chances do monstro acertar são melhores: $50\%+30\%-25\%=55\%$

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

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

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

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

Dano

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

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

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

Bob está atacando um delinquente com seu martelo. Bob possui FR 17, portanto, um bônus de +2. Ele acerta seu golpe, assim seu ataque causará ao delinquente $1d10+2$ pontos de dano

Acerto Crítico

O índice crítico de um Personagem é o valor da Perícia com arma em ataque dividido por 4, arredondado para cima.

Se o valor tirado no 1d100 for IGUAL ou MENOR do que o índice crítico, trata-se de um acerto crítico. Significa que o atacante atingiu algum ponto vital do oponente. Pode ter atingido um pulmão, a garganta, ou simplesmente ter acertado com mais força ou em um ponto fraco.

Em termos de jogo, a consequência é que o dano é rolado duas vezes e somado. Note que bônus mágicos ou de Força

NÃO são somados duas vezes!

Alax Ender possui [machado 40/25]. Seu índice crítico é de 10%. Assim, caso em um ataque o Jogador consiga tirar menos do que 10, Alax Ender causará 2d10+2 pontos de dano no monstro.

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

Índice de Proteção (IP)

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

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

Do valor do dano, subtraia o valor do IP.

Existem vários tipos de IP. Caso nada seja dito, o IP serve APENAS para danos físicos de **impacto** e **balística**. Outros IPs incluem **fogo**, **gases**, **eletricidade**, **ácidos**, **frio**, **pressão** e entre outras. Uma Magia que confira IP 10 contra fogo será ineficaz contra gases e ácidos por exemplo.

O IP básico protege apenas contra golpes de armas. Assim, se um Personagem cair do alto de um prédio ou rolar escada abaixo com um colete à prova de balas, o dano será rigorosamente o mesmo. Em caso de dúvida, basta usar o bom senso e imaginar a situação real.

Dano de Impacto

Eventualmente, o IP de uma pessoa ou criatura é tão elevado (ou o Jogador que rola o dano é tão azarado), que o IP acaba por absorver todo o dano. Para esses casos específicos existe o dano de impacto.

Qualquer golpe que atingir o inimigo faz, no mínimo, um ponto de dano (somado a um eventual bônus de FR) devido ao impacto certo que o golpe provocou.

A analogia é a seguinte: imagine um soldado com uma armadura completa de combate recebendo uma martelada de um gigante. Não importa se a armadura possui IP 8, o golpe certamente irá doer!

Situações Especiais

Entendeu tudo até agora? Ótimo... Mas as regras só falaram até agora de um combate simples, um contra um, mortal, sem armas de distância ou outros complicadores.

No entanto, o Sistema Daemon resolve facilmente esses casos especiais, podendo-se, inclusive, associar mais de um deles sem nenhuma dificuldade.

Combate Desarmado

Também conhecido como Briga ou pancadaria. É, historicamente, o método mais utilizado de se resolver disputas quando a razão não faz mais parte do cenário.

O homem já inventou milhares de tipos de armas ao longo dos milênios, mas em geral, as disputas são resolvidas sem elas. Isso acontece porque as partes não imaginavam que iriam se encontrar, ou porque a desavença aconteceu repentinamente, dentro de um ambiente onde armas são proibidas.

Todos os Personagens possuem a Perícia Briga com valor inicial igual à Destreza tanto no ataque quanto na defesa. Trata-se de uma Perícia como qualquer outra e pode ter seus valores aumentados com pontos de Perícia. Lembre-se que o valor de ataque e o de defesa são aumentados separadamente.

O dano causado por um golpe de combate desarmado é 1d3, somando-se o bônus de Força.

Múltiplos Oponentes

Ocorrem casos em que um Personagem está enfrentando dois ou mais inimigos. Quando isso acontece, ele terá problemas em utilizar sua defesa. Nesses casos, é permitido ao Personagem numericamente inferiorizado:

- Dividir seu valor de defesa em quantas partes desejar. Se, por exemplo, ele possui 60% de defesa com espada curta, ele poderá realizar duas defesas com 30% cada.

- Decidir quais golpes ele tentará defender. Isso deve ser decidido e anunciado ANTES dos atacantes realizarem seus respectivos ataques.

Múltiplos Ataques

Existem alguns casos que permitem ao Personagem realizar mais de um ataque. Existem itens mágicos, poções, Magias e poderes que trazem essa preciosa vantagem em combate. O caso mais mundano é o de Personagens com a Manobra de Combate Luta com Duas Armas.

Quando isso ocorrer em combate, não há nenhuma complicação. Verifique a iniciativa de cada Personagem e permita-lhes uma ação, de acordo com a iniciativa. Depois que cada Personagem realizou sua primeira ação, verifique se algum deles ainda tem direito a ações. Permita as ações extras sempre por ordem de iniciativa. Tome cuidado apenas com a Regra da **Velocidade**.

Ataques a Distância

Algumas armas são consideradas armas de longa distância. Armas de longa distância apresentam a vantagem de atacar o oponente de longe, evitando o contato corpo a corpo.

Porém, em termos de jogo, há duas desvantagens. A primeira delas é a impossibilidade de gastar pontos em defesa, que será SEMPRE igual a zero. A segunda desvantagem é o custo em Dobro dos pontos. Cada

dois pontos de Perícia gastos valem apenas o Cada arma tem seus valores de alcance. São sempre dois valores: alcance normal e alcance máximo. O alcance normal indica até onde a arma é efetiva. Para acertar um oponente que estiver além do alcance normal mas dentro do alcance máximo o Personagem realiza um Ataque com metade do valor de Ataque. Além dessa distância a munição passará longe do oponente.

Ataques Fora de Alcance

São Ataques que sempre erram o alvo. No caso de flechas, elas caem no chão antes de chegar ao alvo. No caso de balas, elas passam pelo inimigo, mas a distância é tão grande que não há precisão suficiente no Ataque para acertar o alvo.

Há um fator importante nisso. O fato de um Ataque estar fora de alcance não significa que o inimigo saiba disso. Pode ser uma atitude interessante atirar em inimigos fora de alcance para obrigá-los a procurar cobertura, na medida em que, por mais que os tiros não tenham precisão, o som do tiroteio é inconfundível. Isto pode ganhar tempo para outras ações.

O chamado fogo de cobertura pode ser usado para forçar o inimigo a procurar abrigo ou mantê-los abaixados tempo suficiente para um colega percorrer determinada distância.

Ocasionalmente, podem ocorrer balas perdidas, que atingem pessoas aleatórias, mas isto fica a cargo do Mestre.

Alax Ender está dando cobertura para Jack Peterson, O baterista. Ele está a 70 metros de distância, sob fogo cerrado do inimigo. Alax Enders sabe que seu arco não acertará os inimigos, pois sua arma só é efetiva até 50m. Alax Ender atira mesmo assim. O plano funciona: os inimigos se assustam com as flechadas e se abaixam, dando tempo para Jack Peterson, o baterista se esconder.

Rajada

Algumas armas de fogo automáticas permitem o uso de rajadas curtas ou longas. Porém é importante frisar que existem dois tipos de rajada: frontal ou em arco.

A rajada frontal é realizada quando o Personagem dispara todos os tiros contra o mesmo oponente. O excesso de tiros torna a arma mais difícil de segurar, o que dificulta o acerto, mas, se acertar, o dano é violentamente maior.

A rajada em arco é realizada quando o Personagem faz um movimento em círculo enquanto dispara contra um grupo. As chances de acertar pelo menos um oponente são maiores, mas o dano será pequeno pois apenas uma ou outra bala acertará.

Quando for realizada uma rajada, há uma regra simplificadora. Considere como valor de ataque apenas a dezena da Perícia com Armas. No lugar de 1d100, jogue 1d10. As chances de acerto são um pouco menores do que jogar normalmente. Considere a redução como sendo a penalidade por uso de rajada. Isto lhe permite agilizar o jogo.

Para uma rajada frontal, jogue todos os tiros que tem direito de uma vez (usando a regra de 1d10 para

adicional de 1% no valor de ataque. rajadas). Verifique quantos acertaram e proceda o cálculo do dano.

Para uma rajada em arco, jogue todos os tiros que o Personagem tem direito de uma vez. Verifique os acertos e quantos são os possíveis alvos (tanto os amigos quanto os inimigos). Sorteie cada tiro certo entre os possíveis alvos (note que mesmo os amigos PODEM ser acertados). Proceda o cálculo do dano.

No desembarque das tropas da unidade especial na ilha sinistra, quando os barcos-transportes abriram as portas, os terroristas dispararam suas MG3 contra as tropas.

Hans dispara uma rajada de 10 tiros. Ele possui [Metralhadoras 33]. Como estava mirando, faz um Teste Fácil e joga 10 Ataques (1,1,3,3,4,5,7,7,7,9). Ele acerta 6 tiros, sendo 2 críticos. Cada navio carrega 20 homens, mas apenas 4 são considerados alvos. O Mestre decide que os dois primeiros levam 2 tiros cada, e os dois próximos 1 tiro.

Granadas

As granadas de mão possuem uma característica técnica chamada pulso, além, é claro do dano. O pulso possui dois valores, separados por uma barra. O primeiro é o raio de efeito e o segundo é redutor, ambos em metros. O dano aparece sempre no formato nd6, onde n é um número inteiro.

O dano apresentado é o dano que a granada provoca dentro do raio de efeito, em metros. A partir do raio de efeito, para cada X metros reduza em um dado o dano da granada naquela área, onde X é o redutor da granada.

Um granada de dano 4d6, pulso 2/1 foi jogada contra o Personagem. O arremesso não foi preciso e o Personagem estava a 4 metros da granada. Quem estava a até dois metros do ponto de impacto sofre 4d6, quem estava entre 2 e 3 metros sofre apenas 3d6, enquanto o Personagem sofre 2d6.

Ataque Localizado

Outro caso especial acontece quando um Personagem deseja atingir uma parte específica do oponente. Pode ser um braço, o tórax, o pescoço ou algum objeto que esteja com o inimigo, com o objetivo de destruir (se possível) ou apenas de retirar de sua posse.

O Ataque Localizado é um golpe específico e portanto, mais difícil de acertar. Por outro lado, caso o golpe seja bem sucedido, deve ter consequência fortes.

Antes de mais nada, um ataque localizado deve ser declarado como tal na primeira fase da rodada de combate e claramente especificado. Depois sugerimos aos Mestres que façam com que seja um Teste Difícil (reduza o valor de ataque à metade). Aumente o dano em 50% em caso de acerto (se for um acerto crítico, resultará em 3x o dano normal).

NUNCA permita que um golpe único mate o inimigo. O DANO maior pode matar, mas nunca o fato de ter sido “um ataque localizado no coração”. A vantagem do ataque localizado é que certos inimigos podem ter apenas um ou poucos pontos vulneráveis (como o calcanhar de Aquiles ou o olho de um dragão) e, nesse caso, apenas um Ataque

Localizado pode surtir o efeito necessário em Glynton está tentando derrotar um bandido que o está atacando. O bandido usa uma lanterna na mão esquerda para iluminar o galpão escuro enquanto Glynton enxerga apenas sombras e vultos. Glynton mira a lâmpada da lanterna. Sua Perícia é Pistola 40%, precisando portanto de 20 em 1d100. É um tiro difícil.

O Jogador rola os dados e tira 18! Agora, com Glynton e seu inimigo no escuro, a luta é mais justa.

Desarme

O Desarme é um golpe localizado. O atacante declara que está atacando o oponente com o intuito de lhe tirar a arma. Se o golpe for um acerto, o atacante não causa dano ao defensor, mas este perde sua arma, que é arremessada fora do alcance das mãos dos lutadores. Se o defensor estiver usando duas armas, é preciso desarmar uma arma de cada vez. Se o número tirado no 1d100 for um acerto crítico de desarme, o atacante não apenas desarma o defensor, mas o faz de modo humilhante. Isso quer dizer jogar a arma do inimigo longe, em cima de uma mesa, ou até mesmo pegar a arma do defensor no ar. Um desarme humilhante deve ter efeitos práticos em jogo, sempre decididos pelo Mestre.

Jack Peterson, o baterista, está possuído por um monstro e ataca seu amigo Erius com uma faca. Erius não quer machucar seu companheiro descontrolado então decide tirar a faca de Jack Peterson. Erius tem Briga 45/40, precisando de 23 em 1d100 para derrubar a faca de Fabyous no chão.

Ataque Total

Também conhecido como Carga. O Personagem esquece todas as recomendações sobre prudência e ataca seu inimigo. Ele realiza um único ataque e não tem direito a defesa. Seu valor de ataque aumenta em 10% e o dano em +2. Além disso o dano de impacto passa a ser 3.

Defesa Total

Se o Personagem decidir que não pretende atacar o oponente e irá somente se defender, ele pode realizar uma Defesa em lugar de cada Ataque a que tiver direito. Desta forma, poderá se defender DUAS vezes em uma rodada (normalmente) ou mais, caso possa realizar múltiplos Ataques.

May fica descontrolada ao ver sua amiga Lyria levar um soco. Ela ataca o delinquente com toda fúria, em Carga. Lorey tem Briga 30/30, precisando de 40 em 1d100 para acertar. Se isso ocorrer, fará 1d3+2 pontos de dano no delinquente, com mínimo de 4, já que a jaqueta do delinquente confere IPI.

O delinquente atacado por May não quer brigar com ela também. Ele recua com os braços protegendo o rosto e desiste de atacar. Lyria e May fazem um ataque cada uma e o delinquente poderá usar sua defesa em ambos os ataques.

combate.

Ataque Surpresa

Existem casos nos quais um (ou mais) Personagem prepara uma emboscada. A idéia básica é surpreender o inimigo, fazendo um Ataque sem que ele possa se defender. As situações mais comuns são em estradas que cortam matas densas ou em subúrbios de cidades, em becos e outros locais escuros. Para que se configure o **Ataque Surpresa**, é necessário que a vítima não saiba que está sendo espreitada e nem tenha motivos para suspeitar. O ataque surpresa é realizado como um ataque Fácil e o lado surpreso não tem direito a defesa.

Ataque pelas Costas

Existem dois tipos de Ataque pelas Costas. A diferença é se a vítima está ou não ciente do ataque. Se estiver, aplique uma penalidade de metade na defesa, devido à dificuldade de ver o oponente. Se a vítima não pode ver o oponente, considere um ataque surpresa. Quando alguém faz este ataque, considere o ataque um Teste Fácil se a vítima estiver distraída ou prestando atenção a outras coisas.

Um delinquente surpreende May atacando-a pelas costas. May que luta com [briga 30/30] ficará com valor de defesa 15 nessa rodada.

Mira

Um Personagem pode perder uma rodada inteira mirando um inimigo e, com isso, receber bonificações.

As condições são as seguintes:

- O atacante não pode estar envolvido em combate próximo. Se estiver acontecendo uma batalha, recomenda-se que ele se afaste pelo menos 10 metros.
- Durante a rodada em que está mirando e na roda em que vai atacar, o Personagem não pode sofrer nenhum tipo de ameaça ou distração (na rodada do ataque, ele não poder ser atacado por ninguém com Iniciativa maior que a dele. Se a Iniciativa for menor, um eventual ataque não atrapalha o ataque que aconteceu antes).

- O defensor também não pode estar envolvido em combate próximo na rodada em que está sendo feita a mira.

Se estas condições forem satisfeitas, o atacante faz um teste Fácil para o Ataque mirado. Esta técnica é utilizada por snippers em seus tiros com rifles.

Após mirar o alvo por uma rodada inteira, chega a hora de Alax Ender atirar. Como ele não foi atrapalhado nem ameaçado durante a mira, pode fazer uso das vantagens de sua ação. Alax Ender tem [Arco e flecha 35%], podendo agora fazer um ataque com 70% de chance de acertar.

Luta às Cegas

Por algum motivo qualquer, o Personagem pode estar sem condições de enxergar. Pode estar escuro ou ele pode estar sob efeito de um veneno ou de uma Magia. O escuro pode ser tanto para um Personagem como para todos. Esta situação se aplica para cada Personagem impedido de ver. Se o Personagem possui a manobra de combate Luta às Cegas (ver Perícias), ele continua lutando normalmente enquanto seus outros sentidos estiverem funcionando. Se o Personagem não possui a Manobra de Combate Luta às Cegas, aplique uma penalidade metade tanto nos valores de ataque quanto nos de defesa.

Fabyous e Ozaki lutavam quando a luz subitamente é apagada. Fabyous, que tem a manobra luta às cegas, continua a usar [briga 40/40], mas Ozaki enfrentará dificuldades: sua [briga 35/50] fica agora reduzida a apenas [briga 18/25]. Ozaki está em sérias dificuldades.

Posição Desvantajosa

Acontece com alguma frequência de um dos combatentes estar em posição desvantajosa no combate. Ele pode estar sentado em uma mesa quando é surpreendido pelo inimigo ou pode ter caído no chão. Existem uma infinidade de situações que podem ser consideradas desvantajosas.

Nestes casos, o Mestre deve aplicar uma penalidade tanto no valor de Ataque quanto no valor de Defesa. O modificador METADE (reduz os valores à metade) costuma funcionar bem. O modificador deve perdurar enquanto o Personagem estiver em situação desvantajosa, mas deve ficar claro ao Jogador o porquê da penalidade.

Alax Ender está no meio de um pátio sendo alvejado por 3 atiradores no telhado de uma casa Alax Ender dispara uma flecha de volta enquanto corre buscando abrigo, mas está em posição desvantajosa. Seu [Arco e flecha 35%] fica penalizado em Metade: apenas 18% de chance de acertar.

Mão Oposta

Eventualmente, um Personagem pode estar usando uma arma com a mão oposta a que está acostumado ou treinado (mão esquerda para destros ou mão direita para canhotos).

Se o Personagem possui a manobra de combate Ataque com Duas Armas (ver Perícias), a penalidade deve ser subtrair o valor de DEX da Perícia com arma. Se o Personagem não possui a manobra de combate Ataque com Duas Armas, além de subtrair o valor de DEX, divida o resultado por 2 (arredondando para cima).

O Aprimoramento Ambidestria neutraliza quaisquer penalidades por Mão Oposta.

Alax Ender levou um tiro na mão direita, deixando-a paralisada, e precisa agora usar seu arco na esquerda. Alax Ender tem Destreza e [Arco e flecha 35]. Assim, Alax Ender terá de usar apenas $(35-15)/2 = 10\%$ Se Alax Ender fosse ambidestro (conforme o Aprimoramento), poderia usar sua Destreza melhorando sua Perícia para [Arco e flecha 25%].

Combate não Mortal

Dois Personagens podem estar brigando e não lutando. São os casos clássicos de Personagens da Campanha que se desentenderam por algum problema da Aventura e acabam perdendo a paciência um com o outro. As lutas de Boxe e Artes Marciais também se encaixam nesta categoria. Nenhum dos Personagens pretende matar o outro: vencer é suficiente.

Note que esse caso é mais frequente do que se imagina originalmente. As pessoas comuns, quando brigam, estão nesse tipo de situação na maior parte das vezes.

Trate todas as regras normalmente, à exceção do dano. Considere que apenas um terço do dano é real e o resto é temporário. Se um Personagem chegar a zero ou menos Pontos de Vida (somando o dano real e o temporário), ele desmaia. Irá acordar dentro de 1d6 horas totalmente recuperado do dano temporário, mas ainda com o dano real.

Jack Peterson, O baterista, ainda está fora de si mesmo depois de ter sido desarmado por Erius. Não desejando machucar seriamente o amigo, Erius o ataca em combate não mortal. Após algumas rodadas, Erius faz um total de 16 pontos de dano em Jack Peterson. Como Jack Peterson tem 15 PV, ele desmaia. Três horas depois Jack Peterson acorda com 10 PV (sofreu apenas 5 pontos de dano).

Ambiente Adverso

Se combate estiver sendo realizado no meio de um incêndio ou outras circunstâncias anormais, trate as cada uma separadamente do combate. Isto simplificará a resolução das situações.

Alax Ender está atirando suas flechas em um bandido. O inimigo está escondido atrás de uma pilha de caixas, mas Alax Ender consegue vê-lo parcialmente. O Mestre decide que sua [Arco e flecha 35%] sofrerá penalidade de 10% ficando [Arco e flecha 25%]. Outra penalidade possível é Metade, que divide o valor por 2, mas o Mestre entendeu que seria um valor injusto.

Regras Especiais

Paralisia

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

Sufocar

Um Personagem é capaz de ficar CON/2 rodadas sem respirar. Isso se aplica se ele estiver sob efeito de gases ou embaixo d'água. Passado esse tempo, se ele estiver em uma sala com gases, ele IRÁ respirar o gás, mesmo sabendo que pode ser mortal. Se estiver

embaixo d'água, sofrerá 1d6 pontos de dano por *Lyria esconde-se em um lago para fugir de um monstro. Lyria tem CON 14, podendo ficar apenas 7 rodadas submersa. Ao levantar, Lyria descobre que o ar está impregnado com gás lacrimogênio, mas nada pode fazer...*

Quedas

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

Jack Peterson, O Baterista, saltou de um prédio para fugir de um incêndio. Ele cai 8 metros, mas sofre apenas 1d6 pontos de dano. Se tivesse caído, sofreria 8d6 com direito a um Teste de AGI para reduzir o dano à metade.

Venenos

Existem uma infinidade de venenos conhecidos. Eles podem ser paralisantes, debilitantes, soníferos ou mortais. Eles podem ser ingeridos, inalados, injetados ou apenas tocados para serem efetivos. Independentemente de qual efeito e método de aplicação, os venenos SEMPRE dão direito a um Teste de Resistência para evitar o pior. Exemplos de venenos podem ser encontrados no GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS.

Dano Localizado

Se um Personagem sofrer dano equivalente a mais que metade de seus Pontos de Vida em uma única parte do corpo, o Jogador deverá fazer um Teste de CON. Se ele passar no Teste, o membro ficará temporariamente debilitado, incapaz de ser utilizado. Falha no Teste pode significar perda permanente do membro.

Em uma queda, Jack Peterson sofreu 10 pontos de dano nas pernas. Jack Peterson faz dois Testes de CON e falha em um: ele quebrou uma perna

Morte Inevitável

Existem situações onde a morte é inevitável. Uma queda de um prédio alto, ou uma flecha certa no meio da cabeça, ou uma facada no coração... Se tivermos situações extremas como essas, não é recomendado obrigar os Jogadores a rolar dados dezenas de vezes se o Personagem vai mesmo morrer. Lembre-se, porém, que esse tipo de situação é frustrante. Desaconselhamos que tal situação aconteça ao Personagem de um Jogador.

rodada.

Cura

Um Personagem recupera um PV por dia completo de descanso e Seu nível de Pontos Heróicos em PH. Lembre-se que o Personagem também pode sofrer danos especiais como torções, ruptura de ligamentos ou fraturas de ossos. Nesses casos, considere um tempo maior em semanas ou até meses para uma recuperação completa.

Alguns Rituais permitem a um Personagem recuperar-se mais rapidamente. Nesse caso, mais de um PV pode ser adquirido por dia, de acordo com o Ritual utilizado.

Morrendo

Apesar de todos os esforços, seu Personagem pode morrer quando os Pontos de Vida dele chegam a -5. Qualquer Personagem que tenha seus Pontos de Vida zerados cai imediatamente desmaiado, perdendo 1 PV por rodada devido ao ferimento, até chegar em -5 e, se ninguém fizer nada por ele, será a morte certa!

Experiência

Dos outros quatro Personagens da Campanha, dois foram destruídos por monstros, um ficou louco e o último acabou aprisionado na Presídio do Mau Cheiro para sempre.

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

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

Sempre que uma Aventura ou conjunto de Aventuras terminar, o Mestre deve avaliar a participação de cada Personagem e decidir quais estão aptos a aumentarem seus níveis de conhecimento (geralmente a cada três ou quatro Aventuras bem sucedidas ou ao final de uma pequena Campanha).

As notas de 0 a 10

O sistema de passagem de nível funciona da seguinte maneira: ao final de cada Aventura (e não de cada sessão de jogo) o Mestre deve se fazer este pequeno questionário a respeito de cada Jogador:

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

Com base nessas perguntas, o Mestre deve dar uma nota de 0 a 2 em cada pergunta para cada Personagem, que será somada aos seus Pontos de Experiência.

Uma nota 2 significa uma atuação excepcional no quesito analisado, enquanto uma nota 0 representa uma participação muito fraca. O máximo que um Personagem pode ganhar em uma Aventura é 10 pontos e o mínimo é 0.

Importante: evite notas totais muito altas ou muito baixas. Na prática, fique com valores entre 3 e 7, saindo dessa faixa apenas em casos especiais.

Quando cada Personagem atingir determinado número de Pontos de Experiência (dado pela tabela

ao lado), ele passará para o próximo nível, recebendo todos os benefícios (Atributos, Aprimoramentos, Perícias...) apresentados na mesma tabela.

Nível

Criaturas sobrenaturais como demônios, anjos e vampiros recebem seus poderes exclusivamente da **Idade Avançada**.

Nível é um conceito humano, criado para Personagens mortais que não dispõem da eternidade para desenvolver seus poderes. Como os Personagens em One Punch-Man RPG.

O nível máximo que um Personagem humano pode chegar é o 15o nível. Esses níveis **NÃO** estão relacionados com os graus dentro das Ordens de Magia (pelo menos não com a maioria). Níveis acima do 15o são possíveis apenas através de pactos com demônios ou Idade Avançada.

O avanço de nível pode ser feito pelo método místico ou pelo método mundano. Em ambos os casos, o Personagem ganha 1 PV por nível e 1 ponto de Aprimoramento a cada três níveis. O método místico é utilizado **APENAS** por magos (adiciona 10 pontos de Perícia, 1 ponto de Focus e 1 ponto de Magia), enquanto o método mundano é usado apenas para Personagens que não utilizam Magia (adiciona 25 pontos de Perícia).

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

O que eu ganho com isto?

A seguir, explicamos o que cada Personagem recebe quando passa de nível ou quando envelhece e os ganhos independem do tipo de desenvolvimento que o Mestre esteja utilizando.

Pontos de Atributos

O Personagem adquire 1 ponto extra para colocar em qualquer um dos Atributos. Os valores de Atributos podem atingir valores maiores do que 18 deste modo, mas o Jogador **NÃO** pode aumentar um Atributo duas vezes **consecutivas**.

Pontos de Atributos alocados dessa maneira aumentam tanto na Forma Humana quanto na Forma Demoníaca. Bônus decorrentes de poderes demoníacos não são influenciados.

Josh decidiu aumentar a Agilidade de seu Personagem para 19. Assim, quando seu Personagem passar novamente de nível, ele não poderá usar o ponto extra de Atributos para elevar a Agilidade de novo.

Pontos de Perícia

Os pontos de Perícia podem ser distribuídos em qualquer Perícia, mas pontos que não forem alocados serão perdidos.

Pontos de Magia e pontos de Focus

Caso o Personagem seja um Mago, esse aumento em seus pontos de Focus e Magia indicam seu desenvolvimento em relação às artes arcanas e cabalísticas.

Existe apenas um problema com os pontos extras de Focus: para aumentar um Caminho de Magia, o Mago aspirante deve encontrar um professor que se disponha a ensiná-lo e que possua conhecimentos no mínimo iguais aos que o Mago deseja aprender (para aprender Fogo 3, um Mago deve encontrar um professor que possua conhecimentos no Caminho do Fogo até o terceiro círculo). Como o máximo de Focus que pode ser gasto em um Caminho é 4, caso o Mago deseje aumentar seus poderes em relação ao Controle do Fogo (ou outro Caminho), ele deve procurar um mentor que possua Fogo 4 e a Forma de Magia que deseja aprender.

E quanto maior o poder, mais raros e difíceis de ser encontrados são os professores, e maiores os favores e o preço a ser pago para esses mentores.

Aprimoramentos

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

Outros prêmios

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

O Jogador pode colocar um mínimo de 5 pontos e um máximo de 10 pontos por Perícia escolhida. Caso seja uma Perícia nova (que ele ainda não tenha na ficha), deve gastar um mínimo de 10 pontos para comprá-la.

Tesouros

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

Títulos místicos

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

Pactos com um monstro

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

Conhecimento

O mundo de cada Mestre é diferente.

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

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

Tabela de Avanço de Nível

Exp	Nível	PVs	Atributos	Pontos de Aprimoramento	Pontos de Perícia	Pontos de Magia	Pontos de Focus
-	0	inicial*	100	inicial*	inicial*	-	-
0	1	+1	101	inicial*	inicial*	inicial*	inicial*
5	2	+2	102	+1	+25	+1	+1
15	3	+3	103	+1	+50	+2	+2
30	4	+4	104	+1	+75	+3	+3
50	5	+5	105	+2	+100	+4	+4
80	6	+6	106	+2	+125	+5	+5
120	7	+7	107	+2	+150	+6	+6
180	8	+8	108	+3	+175	+7	+7
250	9	+9	109	+3	+200	+8	+8
400	10	+10	110	+3	+225	+9	+9
550	11	+11	111	+4	+250	+10	+10
800	12	+12	112	+4	+275	+11	+11
1.100	13	+13	113	+4	+300	+12	+12
1.600	14	+14	114	+5	+325	+13	+13
2.200	15	+15	115	+5	+350	+14	+14

* Os PVs, Atributos, Pontos de Aprimoramento, Pontos de Perícia, Pontos de Magia e Pontos de Focus estão ACUMULADOS (ao chegar ao 7o nível, o Personagem ganha apenas 1 Pontos de Vida e não outros 6!!!).

REGRAS DE UM SOCO

Bem, já criamos nosso Personagem e vamos viver as aventuras com nosso grupo, mas antes do mestre começar a Campanha, ele precisa saber que os Personagens em One Punch-Man RPG evoluem acima dos limites humanos.

Por exemplo, o próprio Genus. Ele começa a saga de One Punch-Man como um ciborgue que, apesar de forte, era facilmente derrotado e no decorrer das séries, chega a subir vários degraus no ranking dos Heróis Classe S!!! O mesmo irá ocorrer com os Personagens Jogadores. Eles também irão se desenvolver durante a Campanha.

Aqui está um capítulo que irá interessar seus jogadores: a evolução de um personagem por treinamento.

Pontos de Treinamento

O Treinamento Intenso é contado por Hora de Treino.

Um guerreiro pode aguentar até CON/5 horas de treino por dia (arredondada para baixo), ou ficará tão exausto que perderá pontos ao invés de ganhar. Para cada hora de treino intenso básico você ganha 1 ponto de Treinamento.

Cada 100 pontos de treinamento podem ser trocados por um ponto de Atributo Físico ou Mental ou cada 25 Pontos podem ser trocados por um PV..

Os pontos de treinamento devem ser gastos para comprar pontos de Atributos além do que é recebido com o passe de nível. Assim tanto personagens humanos (normais, espers ou cibernéticos) quanto para personagens monstros podem alcançar habilidades que ultrapassem a imaginação.

O treinamento pode ser desde desafiar e enfrentar monstros muito mais poderosos do que o personagem e sobreviver, pode ser expor o corpo a rigorosos períodos de privação para extrair o potencial máximo, pode ser o aprendizado de alguma técnica de arte marcial especial, pode ser levantar pesos absurdos, pode ser enfrentar animais selvagens de mãos nuas, pode ser qualquer coisa; desde que seja de forma intensa e humanamente insano.

O treinamento serve apenas para o aumento de atributos e/ou aumento de pontos de vida, o treinamento não aumenta pontos de perícia. O aumento de perícias (incluindo Ataque e Defesa) se dá apenas por ganho de nível e recebimento de pontos de perícia (25 pontos de perícia por nível).

Saltos

Devido a natureza peculiar do mundo de One Punch-Man, existem técnicas que permitem o ser humano pular metros acima de si.

Uma pessoa capacitada pode saltar $(FR+AGI)/2$ metros a frente e Pular $(FR+AGI)/4$ metros acima com um sucesso em um teste de Acrobacia.

Salto = $\frac{FR + AGI}{2}$ metros

2

Pulo = $\frac{FR + AGI}{4}$ metros

4

Atravessando Paredes

Em One Punch-Man a Ação é algo que acontece naturalmente na vida dos personagens. Combates com arremessos ou golpes que destroem paredes é algo comum.

Para cada 10 pontos de dano causado (MESMO que ele tenha absorvido o dano no IP), o adversário consegue atravessar uma parede de concreto ou afundar 5m na terra, abrindo crateras com raio de 1m para cada 3 pontos de dano.

Heróis ou Monstros

Em termos gerais, qualquer pessoa que tenha alguma habilidade que seja acima da capacidade comum, é um herói. Fazer bem feitorias ou não é o que irá distingui-lo da Justiça ou do crime.

Nem todos as pessoas que tem habilidades sobre humanas tendem a fazer o bem, algumas buscam apenas desejos próprios ou ainda mais egoístas, como a prática do crime como bandido, terrorista ou simplesmente como monstro humano.

Monstro é qualquer criatura bizarra que não se assemelha ao aspecto humano, causando terror com extrema voracidade.

Existem grupos organizados de heróis e monstros, como também existem heróis anônimos e monstros tão caóticos que não se aliam a ninguém.

Artes Marciais

No Sistema Daemon um ataque desarmado causa 1d3 de dano mais o modificador de FR, porém, no mundo de One Punch-Man o treino possibilita causar o mesmo dano da força bruta.

Sendo assim, as artes marciais no mundo de One Punch-Man causam o dobro de dano, ou seja, com treinamento o Personagem causará 1d6 de dano mais o modificador de FR.

Estilos de Luta

Existem muitas técnicas especiais e secretas para o fortalecimento do corpo e da mente através das artes marciais no Mundo de One Punch-Man, geralmente mestres levam anos para dominar golpes destruidores criados a muito tempo atrás, outros desenvolvem seus próprios estilos e criam golpes tão ou ainda mais poderosos que as técnicas já criadas. Exemplo:

- Estilo Punho do Fluxo de Água Esmagador de Pedra, representado pelo mestre Bang;
- Estilo Punho do Turbilhão Cortador de Ferro, representado pelo mestre Bomb (irmão mais velho do mestre Bang);
- Estilo Hiper Karatê (que usa chutes, literalmente, explosivos), representado pelo Relampago Max, herói classe A na décima nona posição;
- Estilo Punho Palma de sino (que usa golpes rápidos como raios), representado pela lutadora Ling Ling;
- Estilo Caminho severo, do clã caminho severo (que desafia e destrói os dojos perdedores), representado por Benpatsu;
- Estilo Punho mordedor da cobra (que usa ataques rodopiantes com os braços que perseguem os oponentes em qualquer lugar derrubando-os), representado por Sneck, herói classe A na trigésima oitava posição;
- Estilo Punho Raio Raio (que transforma o corpo num super condutor), representado por Vottlen (que foi atingido por um raio quando criança);
- Estilo Punho explosivo Bazuzu (que usa ataques destrutivos para acabar com a luta rapidamente), representado por Bazuzu;
- Estilo multi golpes (combinação de intermináveis golpes), representado por Gatling e a filosofia “atacar sem parar é a melhor defesa”;
- Defesa pessoal do Girassol gentil, representado por Hamukishi;
- Estilo gigante esmagador (pulos altos seguidos de um body press), representado por Dave;
- Artes marciais da psicoanálise (análise da psicologia do oponente), representado por Rosie;
- Estilo Punho dos eleitores (que despreza todos os competidores), representado por Choze;
- Estilo Punhos de tempero (que usa temperos poderosos nos punhos para cegar oponentes), representado por Mentai;
- Estilo Giga pro wrestling (luta livre), representado por Jakumen;
- Estilo Cara Azeda, representado por Cara Azeda (antigo praticante do estilo Punho do fluxo de água esmagador de pedra);
- Estilo Apressado Cabeça Primeiro, representado por Zakos;
- Estilo Assassinato do inferno negro, representado por Bakusan;
- Estilo Punho do vazio, representado por Suiryu e
- Qualquer outro estilo que venha a existir no mundo de One Punch-Man ou que possa ser inventado por jogadores e mestres.

Golpes secretos

Para usar técnicas exclusivas e extraordinárias, o Personagem deve possuir o Aprimoramento Ataque Especial.

O Aprimoramento Ataque Especial possibilita o personagem causar dano sem fazer teste de Ataque (um golpe secreto não pode falhar no momento em que precisa ser usado)

Rei Besta é um poderoso monstro, ele usa as garras num poderoso golpe, o Limb Cutter, quando o monstro anuncia este ataque especial ele causa automaticamente 8d6 de dano contra as vítimas.

Perigo e emergência

Para classificar a ameaça de desastres, bandidos e monstros, existe um ranking para heróis capacitados darem foco naquilo que podem dar conta.

Os níveis de ameaças são:

- Nível Deus: uma ameaça para toda a humanidade.
- Nível Dragão: uma ameaça para várias cidades.
- Nível Demônio: uma ameaça para toda uma cidade.
- Nível Tigre: uma ameaça para um vasto número de humanos.
- Nível Lobo: uma aparição de criatura misteriosa ou um grupo que ameaça algo.

Existem níveis de ameaça menores, no entanto, na história de One Punch-Man, até o momento, nenhum monstro chegou ao nível dragão de ameaça.

Lugares de destaque

- Cidade A, é onde fica a sede da Associação dos Heróis; o QG é construído de forma a aguentar um ataque alienígena mesmo que a cidade seja totalmente destruída, possui IP 70 contra qualquer tipo de ataque;
- Cidade C, é onde acontece o torneio Super Luta a cada seis meses, reunindo os mais fortes representantes das artes marciais;
- Cidade D, é uma cidade protegida pelo herói Classe A Relâmpago Genji;
- Cidade F, é onde há um Centro de recrutamento e seleção da Associação de Heróis e, também, é onde vive o herói Classe A Sneak;
- Cidade G, é onde se encontra a residência da Madame Shibabawa;
- Cidade J, cidade costeira com belas praias;
- Cidade K, cidade com um grande parque ecológico;
- Cidade M, é onde fica a residência do herói Classe S King;

- Cidade Q, é a cidade mais perigosa que existe, é a base de atuação do herói Classe S Cão de guarda;
- Cidade S, é a cidade onde mora o herói Classe S Bastão de Metal e do herói Classe B Abacaxi e do herói Classe C Moicano;
- Cidade W, cidade onde atua o herói Classe A Heavy Kong;
- Cidade Y, cidade onde fica o laboratório do herói gênio Classe S Garoto Imperador;
- Cidade Z, é onde a periferia da cidade tem o maior índice de ataques de monstros e lar do herói Classe S Demônio Ciborgue e do herói Classe C Ciclista sem Licença;
- Aldeias ninja, lugares ocultos onde agentes secretos treinam suas artes marciais não ortodoxas;
- Prisão do Mau Cheiro, onde os prisioneiros tem força para destruir as barras de ferro das prisões comuns com as próprias mãos. Tem paredes de aço;
- ABC Bank, maior banco do mundo, toda cidade tem um ou mais bancos;
- Casa da evolução, grupo religioso que prega a chegada de um novo mundo através de pesquisa genética;
- Registro nacional dos heróis: teste de força física e senso de Justiça nos centros de certificação oficial e testes no escritório da Associação dos Heróis para ser chamado oficialmente de herói e ser registrado, além de receber pela doação feita pela Fundação dos heróis;
- Domos, refúgio encontrado em todas as cidades construído para suportar bombardeios para proteger os seres humanos de ataques de monstros; tem IP 60.

Pessoas de destaque

- Sr Shicchi: executivo da Associação dos Heróis, líder do Grupo de Contramedidas de emergência preventiva à profecia de perigo a Terra.



- Madame Shibabawa, é a grande profeta que tem a capacidade de prever todo o tipo de desastre e atuações de monstros.
- Sr Cafetish: especialistas em mosquitos que escreveu vários livros a respeito.
- Doutor Stench (fedor): gênio cientista que cuidou e transformou Genus em um ciborgue.



- Muffintop: oficial da Associação dos Heróis que tem como característica ser mulherengo.



- Multimilionário Dinero Monier: mora num edifício



Facções

Existem muitos grupos organizados tanto entre heróis quanto entre monstros, exemplos:

Dentro da Associação de Heróis encontra-se:

- O exército dos Regatas, liderado pelo mestre Regata herói Classe S;
- Os discípulos heróis Classe A do herói Classe S Samurai Atômico;
- O grupo Nevasca, são cerca de 30 heróis Classe B que seguem as ordens da heroína Classe B Nevasca Infernal e
- As alianças entre os heróis da classe C que agem em grupo.

Dentre os monstros encontra-se:

- A Associação de Monstros: uma sociedade secreta que recruta bizarras criaturas;
- Casa da evolução: grupo religioso que prega a chegada de um novo mundo através de manipulação genética;
- Grupo Paraíso: terroristas liderados pelo criminoso Classe B Cabeça de Martelo;
- Organização: grupo misterioso que usa robôs e máquinas.

.Dentre a sociedade no mundo de One Punch-Man existem ainda todas as facções que podem existir em nosso mundo, do submundo das drogas a assassinos ninja, passando pela máfia e assaltantes de bancos.

NPCs

A classificação dos heróis é baseada nos pontos ganhos com a imprensa heroica com critérios definidos pela comissão de avaliação (testemunhas oculares e relatórios), a ficha dos NPCs foram criadas com as estatísticas observadas durante a história de One Punch-Man em comparação com a tabela de atributos do Sistema Daemon; todos utilizaram kits em sua construção (entre parênteses) e muitos usaram regras de outros livros da Editora Daemon e Netbooks do Sistema:

Cachecol Vermelho ranking 89 da Classe C



Cachecol Vermelho (Guerreiro) Nível 01.

FR 20, CON 10, DEX 14, AGI 10,

INT 10, WILL 14, PER 11, CAR 12.

Pvs 16, PH 4, IP 3

Att. [1] Briga 54/54, Dano 1d3+3

Aprimoramentos: Pontos heroicos 4, Contatos 3.

Perícias e Manobras: Acrobacia 60, Manipulação (Intimidação 34), Condução 30, Sobrevivência (montanhas) 30, Manobra de combate (impressionar, imobilização, chave de membros).

Atributos (101 pontos)

Regata de Tigre ranking 13 da Classe C



Regata de Tigre (Atleta)
Nível 01.

FR 18, CON 28, DEX 12,
AGI 10, INT 06, WILL 10,
PER 10, CAR 08.

Pvs 24, PH 2

Att. [1] Briga 67/67, Dano 1d3+2

Aprimoramentos: Pontos Heroicos 2, Contatos e aliados 3.

Perícias e Manobras: Levantamento de peso 67, Manipulação (empatia 79, impressionar 53). Atributos (101 pontos).

Ciclista sem Licença ranking 1 da Classe C



Ciclista sem licença (Estudante de Faculdade) Nível 05.

FR 15, CON 12, DEX 12, AGI 09,

INT 09, WILL 18, PER 15, CAR 15

Pvs 38, PH 25, IP 2

Att. [1] Arremesso 62/0, Dano 1d6 (bicicleta)

Briga 62/62, Dano 1d3+1

Aprimoramentos: Pontos Heroicos 5, Ataque especial 3, código de honra (-1).

Perícias e Manobras: Matemática 39, Física 39, História 39, Linguística 39, Psicologia 39, Direito 39, Pesquisa 30, Esporte (ciclismo) 49, Manipulação (empatia 48, lábia 35).

Atributos (105 pontos) mais treinamento intenso (5 pontos = 20 pontos de vida).

* **Tática:** O Ciclista Sem Licença usa sua bicicleta como acessório e como arma:

Modo cavalgando fora da sela: o Ciclista Sem Licença consegue duplicar o movimento de AGI metros, mantendo posição de defesa. (dobra a velocidade na bicicleta)

Colisão da Justiça: usando da regra de **Ataque Surpresa** o Ciclista Sem Licença faz um ataque sem direito de defesa à vítima (jogar a bicicleta no adversário).

Ataque especial: o Ciclista Sem Licença pode realizar os golpes acima sem as regras com o aprimoramento Ataque Especial, causando 3d6 de dano.

Regata Preta ranking 81 da Classe B



Regata Preta (Atleta) Nível 02.

FR 18, CON 28, DEX 12, AGI 10, INT 06, WILL 10, PER 10, CAR 08.

Pvs 25, PH 4

Att. [1] Briga 78/78, Dano 1d6+2

Aprimoramentos: Pontos Heroicos 2, Contatos e aliados 3.

Perícias e Manobras: Levantamento de peso 78, Manipulação (empatia 90, impressionar 64).

Atributos (102 pontos).

Lâmina da Escuridão ranking 50 da Classe B



Lâmina da Escuridão (Guerreiro) Nível 03.

FR 32, CON 13, DEX 14, AGI 10, INT 08, WILL 14, PER 14, CAR 16.

Pvs 25, PH 12, IP 6

Att. [1] Briga 44/34, Dano 1d3+9

Espada longa 64+5%/54+5%, Dano 1d6+9+1

Aprimoramentos: Pontos heroicos 4, Arma mágica (especial) 1, Contatos 1, Sedutor 1.

Perícias e Manobras: Manipulação (Intimidação 49), Condução 45, Sobrevivência (floresta) 45, Manobra de combate (impressionar, imobilização, chave de membros).

Atributos (103 pontos) mais treinamento intenso (18 pontos)

Nevasca do Inferno ranking 1 da Classe B



Fubuki, Nevasca do inferno, Esper, irmã da Tornado do Terror (Estudante de faculdade) Nível 10.

FR 10, CON 10, DEX 12, AGI 10, INT 13, WILL 32, PER 10, CAR 15

PVs 20, PH 10

Att. [1] Telecinese

Aprimoramentos: Contatos e aliados 3, Pontos Heroicos 1, Superpoderes 5, Obsessão (-1).

Perícias e Manobras: Física 40, Genética 40, Geografia 40, História 40, Matemática 40, Química 40, Pesquisa 30, Esporte 30, Manipulação (empatia 45, lábia 35).

Poderes: Telecinese (18, 18, 64, 57), carrega 20.000 kg com o seu poder psíquico, causando, dependendo do material, quantidade e peso, até 10d6+2 de dano num raio de 450 metros; Manipulação do Frio (10, 76, 57) cria uma nevasca de gelo que causa 12d6+2 de dano!

Atributos (110 pontos) mais treinamento intenso (2 pontos de atributo).

* **Tática:** Fubuki é uma esper, uma pessoa que tem habilidades psíquicas; ela é a líder do grupo Nevasca, seus subalternos sempre usarão suas habilidades antes que Fubuki. Ela sempre usa manipulação do Frio para desestabilizar o adversário (Nível de Poder 42), caso precise, Fubuki usa sua telecinese com precisão igual a DEX 18 (Nível de poder 50).

Fubuki diminui seu Nível de poder cada vez que usa seus poderes na razão de 1:1.

Sneck ranking 38 da Classe A



Sneck (lutador de kung fu) Nível 06.

FR 10, CON 12, DEX 28, AGI 10,

INT 13, WILL 12, PER 11, CAR 10

PVs 19, PH 18

Att. [1] Artes Marciais 128/128, Dano 1d6

Aprimoramentos: Pontos Heroicos 3, Ataque Especial 5.

Perícias e Manobras: Acrobacia 90, Ciências (filosofia 93), Ciências Proibidas (Acupuntura 70, Chi Kung 70), Esquiva 90, Manobra de combate (Quebramentos, imobilizações).

Atributos (106 pontos)

* **Tática:** Sneek sempre usará seu ataque especial (punho mordedor da cobra) e causará 5d6 pontos para tirar o máximo de dano ao adversário.

Bigode Primavera ranking 33 da Classe A



Bigode Primavera (Ator) Nível 05.

FR 25, CON 17, DEX 25, AGI 28, INT 11, WILL 10, PER 11, CAR 10.

Pvs 26, PH 15

Att. [1] Sabre 130+5%/125+5%, Dano 1d6+2+5+1

Aprimoramentos: Pontos heroicos 3, Arma Mágica 1 (Sabre escondido num lenço de bolso+1), Ataque Especial 3, Alcoólatra (-1).

Perícias e Manobras: Artes (Atuação 110, crítico de arte 100), Disfarce 80, Etiqueta 90, Manipulação (Empatia 100, Impressionar 100, Lábia 90).

Atributos (105 pontos) mais treinamento intenso (32 pontos)

* **Tática:** Bigode Primavera usa um sabre disfarçado.

Ele vai usar a regra de **Velocidade** para atacar e encurralar o adversário.

Et la: a arma do Bigode Primavera estica a centenas de metros onde seu ataque especial causa 3d6 de dano ao adversário.

Bola de Ouro ranking 29 da Classe A



Bola de Ouro (Membro de Gangue) Nível 05.

FR 25, CON 25, DEX 25, AGI 12,

INT 10, WILL 10, PER 12, CAR 10.

Pvs 30, PH 15

Att. [1] Estilingue 100+5%/0+5%, Dano 1d6+5+1

Aprimoramentos: Pontos heroicos 3, Arma Mágica 1 (bolas douradas com memória gravada+1), Ataque Especial 4, Alcoólatra (-1).

Perícias e Manobras: Arremesso 85, Manipulação (Intimidação 20, Interrogatório 20, Lábia 20, Manha 20, Tortura 20).

Atributos (105 pontos) Mais treinamento intenso (24 pontos)

* **Tática:** Bola de Ouro vai sempre atirar com sua arma para que seus projéteis gravem a memória.

Destruição dourada: através da memória gravada, várias bolas douradas atacam o alvo causando 4d6 de dano com o seu ataque especial.

Relâmpago Genji ranking 17 da Classe A



Relâmpago Genji
(Cientista projetista)
Nível 05.

FR 12+10, CON
12+10, DEX 12+10,
AGI 12+10,

INT 18, WILL 15,
PER 12, CAR 12.

Pvs 17, PH 15, IP 8
(Cinético, balístico e
elétrico)

Att. [1] Bastão elétrico 75/75, Dano 1d6+4 (com armadura)

Aprimoramentos: Persocon (Armadura) 2, Pontos heroicos 3, Ataque Especial 3, Uniforme Obrigatório (-1).

Perícias e Manobras: Acrobacia 43, Eletrônica 81, Engenharia 81, Mecânica 81, Patins 117, Condução 45, Pesquisa 122.

Atributos (105 pontos)

* **Tática:** Relâmpago Genji usa vários acessórios e, por isso, sempre irá planejar seu ataque de forma estratégica.

Relâmpago Genji pode usar seu ataque especial e causar 3d6 de dano por eletricidade com seus bastões.

Grande Filósofo ranking 13 da Classe A



Grande Filósofo
(Estudante de Faculdade/
Acadêmico) Nível 05.

FR 42, CON 24, DEX 12,
AGI 10,

INT 15, WILL 10, PER
09, CAR 09

Pvs 38, PH 05

Att. [1] Briga 77/72, Dano

1d6+14

Aprimoramentos: Pontos Heroicos 2, Golpe especial 4.

Perícias e Manobras: Antropologia 30, Filosofia 90, História 90, Linguística 30, Psicologia 30, Sociologia 90, Pesquisa 30, Esporte 20, Manipulação (intimidação 60, lábia 50).

Atributos (105 pontos) mais treinamento intenso (24 pontos).

* **Tática:** O Grande Filósofo sempre irá esperar sua vez de atacar ponderando as consequências com um grande livro nas mãos.

Três Toneladas de Filosofia: o Grande Filósofo fecha seu livro e desce verticalmente sobre o adversário causando 4d6 de dano como seu ataque especial.

Stinger ranking 10 da Classe A



Stinger (Atleta) Nível 05.

FR 38, CON 18, DEX 12, AGI 12,

INT 10, WILL 10, PER 10, CAR 18.

Pvs 33, PH 10

Att. [1] Lança de broto de bambu 97/97, Dano 1d6+12

Aprimoramentos: Pontos Heroicos 2, Ataque Especial 4.

Perícias e Manobras: Salto com vara 110, Manipulação (empatia 78, impressionar 78).

Atributos (105 pontos) mais treinamento intenso (23 pontos).

* **Tática:** Stinger é carismático e vai desafiar qualquer um para provar que é forte com sua lança de broto de bambu.

Gigante Ferroada de Furadeira: ao gritar “ruja broto de bambu”, Stinger faz a sua lança girar ao perfurar o adversário causando 4d6 de dano como seu ataque especial.

Prisioneiro Estressado ranking 17 da Classe S



Prisioneiro Estressado (Criminoso) Nível 07

FR 40, CON 45, DEX 17, AGI 13, INT 09, WILL 13, PER 15, CAR 10.

Pvs 50, PH 35

Att. [1] Briga 99/90, Dano 1d6+13

Aprimoramentos: Ataque Especial 5, Pontos Heroicos 5, Pervertido sexual (-3).

Perícias e Manobras: Pistola 57, Submetralhadora 47, Avaliação de Objetos 49, Ciências (Direito 19), Condução 53, Falsificação 39, Manipulação (Interrogatório 33, Intimidação 33, Manha 50), Negociação (Barganha 50).

Atributos (107 pontos) mais treinamento intenso (57 pontos).

* **Tática:** O Prisioneiro Estressado usa uma roupa justa para restringir seu poder pela metade (assim ele só usa metade dos seus atributos físicos para dano e resistência).

Estilo angelical: O Prisioneiro Estressado passa a usar o total dos seus atributos quando sua roupa justa se rasga revelando seus músculos (e ficando nu).

Golpe investida angelical: ataque forçado com vários socos onde o Prisioneiro Estressado causa 5d6 de dano.

Dark angel rush: usando a regra de **Ataque total (carga)**, o Prisioneiro Estressado ataca com um soco com intenção de matar.

Bastão de Metal ranking 16 da Classe S



Bastão de Metal (Estudante) Nível 6

FR 44, CON 30, DEX 18, AGI 44, INT 08, WILL 15, PER 17, CAR 10.

Pvs 43, PH 24

Att. [1] Bastão 78/78, Dano 1d6+15

Aprimoramentos: Pontos Heroicos 4, Poderes Ocultos 5, Código de honra (-1), Fúria (-1).

Perícias e Manobras: Física 28, Biologia 28, Geografia 28, História 28, Matemática 28, Química 28, Pesquisa 28, Esporte (beisebol) 64, Manipulação (Intimidação 35, lãbia 20).

Atributos (106 pontos) mais treinamento intenso (80 pontos).

* **Tática:** O Bastão de Metal usa sempre de intimidação, porque, mesmo impaciente ele sempre esta sob controle, caso ele perca a paciência aumentará seus atributos com seus Poderes Ocultos.

Espírito de luta: destruidor de dragão: Bastão de Metal usará a regra de **Ataque Localizado** para dar ataques concentrados com bastão.

Golpe assassino do espírito de luta: Tornado selvagem: Bastão de Metal usará a regra de **Ataque Total (carga)** para fazer um ataque giratório com o bastão.

Mestre Regata ranking 15 da Classe S



Mestre Regata
(Atleta) Nível 15.

FR 44, CON 40,
DEX 25, AGI 25,
INT 12, WILL 13,
PER 15, CAR 10.

Pvs 57, PH 45

Att. [1] Briga 120/120, Dano 1d6+15

Aprimoramentos: Recursos 2, Boa Fama, Pontos Heroicos 3, Ataque Especial 6.

Perícias e Manobras: Levantamento de Peso 90, Manipulação (empatia 40, impressionar 40).

Atributos (115 pontos) mais anos de treinamento intenso (80 pontos).

* **Tática:** O Mestre Regata pode levantar toneladas com um só braço, além de ser o líder do Exército Regata com a filosofia da Versatilidade da Regata que dobra o poder do soco.

Investida de Regata: este ataque especial paralisa o adversário com um golpe de tremer o chão, isso levanta a vítima então o Mestre Regata faz uma investida e avança com ombro causando 6d6 de dano.

Ciborgue Demoníaco ranking 14 da Classe S



Genus (Ciborgue Demoníaco) (Estudante da faculdade) Nível 08.

FR 60, CON 35, DEX 35, AGI 60, INT 18, WILL 15
PER 10, CAR 15

PVs 55, IP 10

Att. [1] Briga 85/85, Dano 1d6+23

Biocanhão 100/0, Dano 8d6

Aprimoramentos: Cibernéticos 11, Inimigo (-1), Obsessão (-1), Traumatizado (-1).

Perícias e Manobras: Física 58, Engenharia 58, Geografia 58, História 58, Matemática 58, Química 58, Pesquisa 58, Esporte(Acrobacia) 58, Manipulação (intimidação 55, lãbia 45).

Cibernéticos: Detector de movimento (**) (80%) 1, Intensificador de adrenalina (*) (+4 AGI por dez rodadas 3 vezes por dia) 1, Sinteskin (**) 2, Biocanhão (****) (8d6 de dano) 8, Corpo Ciborgue (****) (FR 35, CON 35, DEX 10, AGI 10, IP 10, FR 10+Armas acopladas+Lançador de micro mísseis-4d6) 10.

Atributos (108 pontos, mas somente 58 ainda restam: atributos mentais) Complementos mecânicos (100 pontos em atributos físicos)

* **Tática:** Genus procura o ciborgue que destruiu sua cidade enquanto esta sob treinamento com o seu mestre Saitama. Genus tentará eliminar o adversário o mais rápido possível com seu Biocanhão.

Machine gun blow: Genus usará a regra de **Múltiplos Ataques** para fazer um golpe com incontáveis socos.

Cavaleiro de Metal ranking 6 da Classe S



Cavaleiro de metal (Bofoy): Bofoy é um cientista que controla remotamente seus robôs (mechas).

Exemplo de Robô:

Altura 3m; Largura 1,5m; Profundidade 1,4m ;Peso 5850kg (5,8 ton); Esqueleto interno de 585kg; Motor: Velocidade máxima de 3/6/9 m/s (20UG 500kg); Cockpit 0kg (controle remoto); Giroscópio 585kg, Armadura 1755kg; Flutuador antigravitacional experimental 120kg (velocidade de voo de 10km/h).

FR 53, CON 53, AGI 10

234PV, IP 50 (material experimental)

(Cabeça 10% = 23PVs; Tronco 20% = 46PVs; Abdomen 10% = 23Vs; Braço direito 10% = 23Vs; Braço esquerdo 10% = 23Vs; Perna direita 20% = 46PVs; Perna esquerda 20% = 46PVs)

Att. [1] Punhos: 4d6+20

Mísseis balísticos: (Genie AIR 2-A comprimido em 1m, 5 unidades, 200kg cada, alcance 10km) 60+20d10

Míssil teleguiado: (WAAM comprimido em 50cm, 10 unidades, 25kg cada, alcance 5km) 50+5d6 (90% de chance de acertar o alvo através de sensor térmico)

* **Tática:** O Cavaleiro de Metal destrói inimigos com suas armas e tudo ao seu redor.

Samurai Atômico ranking 4 da Classe S



Samurai Atômico (Samurai) Nível 15.

FR 130, CON 93, DEX 80, AGI 50, INT 10, WILL 13, PER 50, CAR 17

PVs 126, PH 48

Att. [1] Katana 180/180, Dano 1d10+53

Aprimoramentos: Ataque Especial 9, Pontos Heroicos 3, Código de honra (-1) Obsessão (-1).

Perícias e Manobras: Esquiva 50, Acrobacia 50, Furtividade 50, Liderança 63, Impressionar 63, Pedagogia 30.

Atributos (115 pontos) mais trinta anos de treinamento intenso (328 pontos).

* **Tática:** O Samurai Atômico pode cortar qualquer coisa com sua espada. Ele é um mestre confiante e seus melhores discípulos estão no ranking 2,3,4 e 5 da Classe A.

Corte Atômico: este ataque especial retalha o alvo causando 9d6 de dano.

Presa Prateada ranking 3 da Classe S



Bang (Presa Prateada) Mestre do Estilo Punho do Fluxo de água esmagador de pedra (lutador de kung fu) Nível 16.

FR 148, CON 112, DEX 30, AGI 92,

INT 11, WILL 13, PER 30, CAR 13

PVs 146, PH 48

Att. [1] Artes Marciais 180/180, Dano 1d6+67

Aprimoramentos: Contatos 1 (Bomb, mestre do estilo Punho do turbilhão cortador de ferro), Pontos Heroicos 3, Ataque Especial 7.

Perícias e Manobras: Acrobacia 102, Ciências (filosofia 81), Ciências Proibidas (Acupuntura 55, Chi Kung 55), Esquiva 102, Manobra de combate (Quebramentos, imobilizações).

Atributos (116 pontos) mais décadas de treinamento intenso (333 pontos).

* **Tática:** Bang sempre usa um quarto do seu poder, mostrando a metade quando esta em perigo. Quando Bang esta com raiva ele mostra toda a sua força.

Punho do Fluxo de Água Esmagador de Pedra: este golpe causa 7d6 de dano ao adversário; mas Bang sempre se concentra perdendo um turno para causar 1d6 adicional a este ataque especial.

Tornado do Terror ranking 2 da Classe S



Tornado do Terror (Tatsumaki), Esper (Estudante de faculdade) Nível 13.

FR 12, CON 10, DEX 12, AGI 10, INT 13, WILL 133, PER 37, CAR 10

PVs 106, PH 24

Att. [1] Telecinese

Aprimoramentos: Pontos Heroicos 3, Superpoderes 7, Inimigo (-1), Obsessão (-1).

Perícias e Manobras: Física 58, Genética 58, Geografia 58, História 58, Matemática 58, Química 58, Pesquisa 58, Esporte 45, Manipulação (intimidação 78, lábia 45).

Poderes: Telecinese (65, 65, 100, 93), carrega 1.250.000 kg com o seu poder psíquico, causando, dependendo do material, quantidade e peso, até 16d6+2 de dano num raio de 5600 metros; Furacão (10, 65, 65) cria um furacão que causa 10d6+3 de dano a 2.250m/s!

Atributos (113 pontos) e pontos de vida (19) mais vinte e dois anos de treinamento intenso (87 pontos de vida e 124 pontos de atributo).

* **Tática:** Tatsumaki é uma esper, uma pessoa que tem habilidades psíquicas; Ela sempre usa sua telecinese com precisão igual a DEX 65 (Nível de poder 199), as vezes ela justifica seu nome criando um furacão (Nível de poder 143).

Tatsumaki diminui seu Nível de poder cada vez que usa seus poderes na razão de 1:1.

Velocidade Sônica do Som criminoso Classe S



Velocidade Sônica do Som (Sonic) (Lutador de Ninjutsu) Nível 15.

FR 18, CON 25, DEX 30, AGI 62,

INT 13, WILL 18, PER 18, CAR 10

PVs 108, PH 60

Att. [1] Espada 130/130, Dano 1d10+2

Shuriken 85/0, Dano 1d4+4d6 (explosivo)

Arte Marcial 70/60, Dano 1d6+2

Aprimoramentos: Pontos Heroicos 4, Contatos 1, Ataque Especial 8, Inimigo (-1), Obsessão (-1).

Perícias e Manobras: Acrobacia 92, Ciências (Filosofia 33), Armadilhas 23, Camuflagem 72, Disfarces 62, Escutar 28, Furtar 40, Furtividade 72, Rastreo 28, Sobrevivência (Floresta 28), Manobras de Combate (Quebramentos, Imobilizações).

Atributos (115 pontos) e pontos de vida (36) mais vinte anos de treinamento intenso (72 pontos de vida e 79 pontos de atributo).

* **Tática:** Sonic é um mestre na arte ninja, que tem por costume a regra de **Iniciativa** para usar a regra de **Velocidade** e assim ter mais turnos antes do adversário. Sonic usa cada turno ganho para acumular bônus no ataque utilizando a regra de **Ataque Total (carga)** se deslocando de um lado para o outro em volta do adversário. Às vezes usa bombas de fumaça.

Full frontal attack: Sonic move-se AGI metros (a 1600 metros por Segundo!!!).

Wind blade kick: Sonic usa a regra de **Ataque Surpresa** e chuta utilizando sua Arte Marcial.

Concealed Hand Blade Exploding: Arremesso de shurikens explosivos. Se o adversário se esquivar ele irá mudar a rota com o Massacre War Formation Battle.

Técnica secreta: enterro das quatro/dez sombras: fazendo um teste de Camuflagem Sonic faz um movimento especial que cria rastros de imagem.

Cortes relâmpagos dispersos: cada imagem ataca com a espada causando 8d6 de dano.

Desafios

O mestre deve criar o desafio de acordo com as habilidades dos personagens jogadores; podem ser armadilhas, criminosos, heróis humanos ou mesmo monstros. Abaixo, exemplos de criaturas que apareceram durante o primeiro arco de histórias de One Punch-Man:

Vaccine Man: Criatura gerada pela poluição contínua da Terra provocada pelos humanos.

Forma humana, 2 metros de altura:



FR 26, CON 26, DEX 25, AGI 30, INT 08, WILL 08, PER 10, CAR 03.

Att. [1] Ataque de energia 75/0, Dano 2d6+35

Forma alternativa com 18 metros de altura



FR 32, CON 32, DEX 25, AGI 20, INT 08, WILL 08, PER 10, CAR 02.

Att. [2] Ataque de energia 50/0 2d6+30

Garras 100/100, Dano 2d6+9

Forma alternativa monstro gigante



FR 38, CON 38, DEX 25, AGI 10, INT 08, WILL 08, PER 10, CAR 01.

Att. [3] Ataque de energia 25/0 2d6+25

Garras 120/120, Dano 2d6+12

Mordida 100/0, Dano 4d6

Pvs 38, IP 12

Beefcake: após usar uma medicação secreta o humano Beefcake se tornou um monstro com centenas de metros de altura!



FR 406, CON 62, DEX 25, AGI 00*,

INT 06, WILL 06, PER 06, CAR 03.

Pvs 234, IP 25

Att. [1] Punhos 25/25, Dano 17d6+196

* **Tática:** Beefcake é tão alto que não pode usar sua AGI para desviar de ataques.

Gorila Blindado: este ciborgue é o número 3 da Casa da Evolução.



CON 35 FR 32 DEX 10
AGI 10

INT 10 WILL 05 PER 20
CAR 05

PV 34; IP 12

Att. [2] Briga 70/60,
Dano 1d6+8

Rei Besta: é o número 2 da Casa da Evolução.



CON 45 FR 40 DEX 25
AGI 20

INT 08 WILL 05 PER
25 CAR 01

PV 45; IP 5

Att. [2] Mordida 50%,
Dano 1d10

Garras 100%, Dano
1d6+6

Ataque especial (Limb Cutter 8d6)

Ataque especial concentrando uma rodada (Limb
Cutter Swam 9d6)

Asura Kabuto: é o número 1 da Casa da Evolução.



CON 55 FR 45 DEX 35
AGI 30

INT 08 WILL 10 PER
25 CAR 00

Att. [1] Punhos 150%,
Dano 1d6+15

(Pode voltar qualquer ataque menor do que 11D com
um sopro fazendo teste de CON, muda de forma)



CON 60 FR 50 DEX
35 AGI 30

INT 08 WILL 00
PER 25 CAR 00

PV 50; IP 25

Att. [2] Punhos
150%, Dano 1d6+18, Chifres 100%, Dano 4d6.

Rei dos mares

Forma alternativa com 4 metros de altura



FR 54, CON 32, DEX 25, AGI 40, INT 15, WILL 15,
PER 30, CAR 05

Att. [1] Punhos 100/100, Dano 2d6+20

Moreia: FR 08, CON 04, DEX 00, AGI 11
INT 01, WILL 02, PER 15, CAR 00

PV 5

Mordida 50, Dano 1d6+veneno (CON x 4D)

Forma alternativa com 20 metros de altura



FR 134, CON 38, DEX 25, AGI 50, INT 15, WILL
15, PER 30, CAR 05

Pvs 100, IP 12, Regenera 10PV por rodada

Att. [1] Punhos 125/125, Dano 2d6+60

Baforada ácida 50/0, Dano 3d6

Gloryverse: o segundo guerreiro mais forte dos Ladrões de Matéria Escura.



FR 142, CON 48, DEX 24, AGI 10,

INT 07, WILL 15, PER 10, CAR 00.

Pvs 90, IP 12

Att. [3] Garras 125/125, Dano 2d6+64

Baforada ácida 100/0, Dano 8d6

Melzalgald: o melhor guerreiro dos Ladrões de Matéria Escura.



FR 142, CON 48, DEX 24, AGI 10,

INT 07, WILL 15, PER 10, CAR 00.

Pvs 90, Regenera 30PV por rodada

Att. [1] Punhos 125/125, Dano 2d6+64

* **Tática:** Melzalgald tem o poder de ter a forma que quiser, mas prefere se defender.

Gelungashp: o maior poder telecinético dos Ladrões de Matéria Escura.



FR 10, CON 10, DEX 35, AGI 35,

INT 30, WILL 15, PER 10, CAR 00.

Pvs 10

Att. [1] Telecinese, carrega 22.500 kg com o seu poder psíquico, causando, dependendo do material, quantidade e peso, até 10d6+3 com destreza 100!

Lorde Boros: Líder dos Ladrões de Matéria Escura

Lorde Boros com uniforme que restringe seu poder:



FR 147, CON 147, DEX 32, AGI 47,

INT 15, WILL 30, PER 30, CAR 00.

(Armadura PV80, IP60)

Att. [1] Punhos 150/150, Dano 1d6+66

Lorde Boros com poder liberado:



FR 294, CON 294, DEX 38, AGI 53, INT 15, WILL 30, PER 30, CAR 00.

Att. [1] Ataque de energia 100/0, Dano 3d6+64

Punhos 125/125, Dano 2d6+64

Lorde Boros sobrecarregado de poder:



FR 474, CON 474, DEX 56, AGI 72,

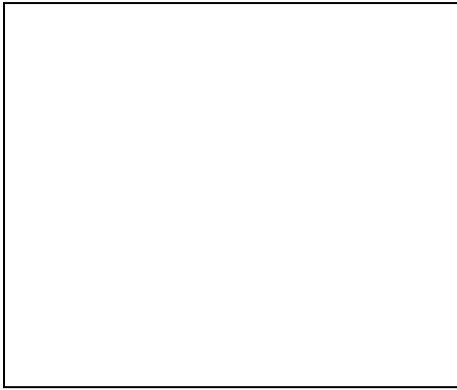
INT 15, WILL 30, PER 30, CAR 00.

Pvs 474, Regenera metade dos pontos de vida perdidos por rodada.

Att. [1] Ataque de energia 100/0, Dano 3 d6+230

Punhos 125/125, Dano 2d6+230

Ataque Especial Final: Canhão do rugido destruidor de planetas (19.113.000 DE DANO!!!)



Nome _____
 Raça _____ Nível _____
 Sexo _____ Altura _____ Peso _____

Atributos	Valor / Mod / %	Perícias	Gasto/Total
Constituição (CON)	____ / ____ / ____	_____	____/____
Força (FR)	____ / ____ / ____	_____	____/____
Destreza (DEX)	____ / ____ / ____	_____	____/____
Agilidade (AGI)	____ / ____ / ____	_____	____/____
Inteligência (INT)	____ / ____ / ____	_____	____/____
Força de Vontade (WILL)	____ / ____ / ____	_____	____/____
Percepção (PER)	____ / ____ / ____	_____	____/____
Carisma (CAR)	____ / ____ / ____	_____	____/____
Pontos de Vida	_____	_____	____/____
Pontos Heróicos	_____	_____	____/____

Índice de Proteção _____

Armadura: _____

Aprimoramentos **Custo**

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Perícias com Armas (Dex/Dex)

Nome	At	Def	Dano
Briga	____	/	____
_____	____	/	____
_____	____	/	____
_____	____	/	____
_____	____	/	____

Horas de Treinamento

Experiência

Equipamento
