

HUNTER X HUNTER RPG



CRIADOR: CLERON

TABLE OF CONTENTS

1 Hunter X Hunter RPG

1.1 Criador: Cleron

2 SISTEMA DAEMON

- [2.1 Um Sistema Livre](#)
- [2.2 Hunter X Hunter RPG](#)
- [2.3 Personagens](#)
 - [2.3.1 explicando a Ficha](#)
- [2.4 Aprimoramentos](#)
- [2.5 Aprimoramentos Negativos](#)
 - **[3 perícias](#)**
- [3.1 Pontos de Perícia](#)
- [3.2 Subgrupos](#)
- [3.3 Valor Inicial](#)
- [3.4 Lista de Perícias](#)
- **[4 Organização Hunter](#)**
 - [4.1 O que é um Hunter?](#)
 - [4.2 Tipos de Hunter](#)
 - [4.3 Exame Hunter](#)
- **[5 Nen](#)**
 - [5.1 Aprendizado](#)
 - [5.2 Nen em Regras](#)
 - [5.3 Sentir o Nen](#)
 - [5.4 As quatro Técnicas Básicas](#)
 - [5.5 Técnicas Avançadas](#)
 - [5.6 Tipos de Nen](#)
 - [5.7 Tabela de Efeitos de Nen](#)
 - [5.8 Hatsu](#)
 - [5.9 Troca Equivalente Ou Condição](#)
- **[6 Aura](#)**
- [6.1](#)
 - [6.1.1 Intensificação](#)
 - [6.1.2 Limites de Hatsus](#)
 - [6.1.3 Emissão](#)
 - [6.1.4 Limites de Hatsus](#)
 - [6.1.5 Manipulação](#)
 - [6.1.6 Limites de Hatsus](#)
 - [6.1.7 Materialização](#)
 - [6.1.8 Limites de Hatsus](#)
 - [6.1.9 Transformação](#)
 - [6.1.10 Limites de Hatsus](#)
 - [6.1.11 Especialização](#)
 - [6.1.12 Limites de Hatsus](#)
 - **[7 Exemplo de Hatsu](#)**
 - **[8 Regras de Combate Adicional](#)**

SISTEMA DAEMON

UM SISTEMA LIVRE

Todos nós sabemos que o sonho de todo Mestre é um dia poder ver seu Universo de Jogo publicado em algum livro ou net-book, para que todos possam apreciar sua criação, visitar seus países e mundos imaginários e enfrentar seus Monstros e NPCs mais perigosos. O único problema é que todos estes mundos precisam falar a mesma língua, para que possam se entender! O grande problema com isso é que as grandes editoras nunca permitiram que seus sistemas fossem utilizados pelos jogadores em publicações, por causa dos Direitos autorais. A própria TSR, detentora dos direitos do Dungeons & Dragons, chegou a processar judicialmente muitos Mestres que utilizavam seu sistema em livros e net-books, acusando-os de pirataria e aplicando pesadas multas sobre eles! Isso acabava frustrando os Mestres que queriam mostrar ao mundo seu material de jogo, que eram obrigados a inventar seus próprios sistemas, muitas vezes sem conhecimentos matemáticos suficientes para fazê-los funcionar direito, e os Jogadores, que, quando encontravam algo interessante na internet, eram obrigados a decifrar o sistema caseiro no qual estava escrito e adaptá-los para suas regras favoritas antes de poder usá-lo. Também recebemos sempre muitas propostas de novos escritores interessados em publicar seus livros e universos de jogos, mas quase nunca esses projetos vão para frente por causa das incompatibilidades de sistemas. E por outro lado, temos muitos Mestres com universos inteiros escritos em casa, sem chance de publicá-los porque não possuem nenhum sistema de regras próprio. Como na DRAGÃO e na Daemon, o RPG sempre foi considerado uma forma de diversão acima de tudo, nós decidimos liberar o Sistema Básico para que os Mestres de todo o Brasil possam utilizá-los em suas criações e adaptações. Com isso, os jogadores passam a contar com dois sistemas inteiros para desenvolverem suas campanhas: o 3D&T para campanhas baseadas em anime e videogames e o Sistema Daemon para Campanhas mais realistas e sérias. Agora, as chances de você publicar e tornar conhecido seu universo de RPG, seja na forma de fanzines, livros ou sites na internet aumentaram muito...

HUNTER X HUNTER RPG

Nesse livro estamos usando Sistema Daemon com algumas adaptações para o cenário, tentamos facilitar algumas coisas e acabamos gerando outras complexidades, mas achei melhor que apenas criar próprio sistema e forçar jogadores a aprenderem novos. Então se você já conhece o básico do sistema Daemon, então você já sabe jogar Hunter X Hunter RPG. Editora Daemon ainda vende seus livros no site www.daemon.com.br, e as regras básicas podem ser encontradas em sites wikia:

Mestrei Hunter X Hunter uma vez, anos atrás, a mesa não continuou por que personagens se mataram hahaha. Literalmente foi o Game of thrones antes do Game of thrones. Foi durante exame Hunter e cada jogador quis passar a perna no outro. No final a mesa obviamente não foi para frente. Anos depois tentei, mas Hunter era difícil de conceber, é um cenário que depende totalmente dos objetivos dos Personagens. Bleach você tem um dever, one Piece você já tem objetivo padrão, em Hunter X Hunter você precisa criar personagem que quer caçar algo, quer se tornar um Hunter por algum motivo que vale o suficiente sua vida, já que exame Hunter é perigoso demais. Se você tiver um grupo bom, então mesa de Hunter pode ser uma experiência incrível, principalmente em estratégia. Personagens no Universo de Hunter são comuns ou extraordinários no sentido variado, é mundo cheio de monstros, seres fantásticos, raças estranhas além de armas de fogo, computadores, metrópoles e internet. Então personagem pode ser heremita, ummorador de terras distantes, um atirador, um ninja, um soldado, um palhaço. Aqui a criatividade realmente toma forma. O que todos tem comum é que eles são caçadores Ou querem se tornar caçadores por algum motivo. Lembre-se, um Hunter sempre caça alguma coisa, sempre. Eles nunca ficam parados.

Bem, vamos começar

PERSONAGENS

Aqui é personagem Humano normal, que ainda não é um Hunter (está tentando ser), ou seja ficha inicial.

FICHA DE PERSONAGEM

Nível: 1.

Nome: 1.

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

Atributos: valores depende da Idade do Personagem.

Idade	Pontos de Atributo
15	110
16	109
17	108
18	107
19	106
20	105
21	104
22	103
24	102
25	101

Perícias: Idade X 10 + Inteligência X 5.

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

Equipamentos: varia com profissão, background do personagem, entre em acordo com Narrador.

EXPLICANDO A FICHA

Como podem ver a ficha é pouco mais complicada, atributos variam conforme a idade, e a idade indica mais perícias. É a variante de um jovem tem mais disposição e uma pessoa mais velha mais conhecimento e experiência. Crie seu personagem, tome a liberdade e seja criativo

APRIMORAMENTOS

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

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

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

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

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

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

Arremesso de Combate (1 ponto): seu Personagem é capaz de usar o peso de um oponente contra ele mesmo, recebendo +10% em qualquer Teste que envolva imobilização ou torções.

Ataque Desarmado Aprimorado:

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

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

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

Alvo Elusivo (1 ponto): O Personagem, quando em combate corpo-a-corpo, consegue usar seus oponentes como cobertura, bloqueando e atrapalhando os ataques de outros inimigos. Sempre que estiver enfrentando mais de um oponente ao mesmo tempo, o Personagem é capaz de sempre se posicionar de modo a atrapalhar os ataques dos outros inimigos. Cada um dos oponentes do Personagem recebe uma penalidade de -10% em ataque. Não pode ser usado contra armas de combate à distância.

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

1 Pontos: +1 Ataque Extra

2 Pontos: +2 Ataques Extras

3 Pontos: +3 Ataques Extras

E Assim por diante...

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

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

Armas de Fogo: Não importa o quão rico ou poderoso seu Personagem possa ser, para carregar armas de fogo, uma destas duas condições deve ser satisfeita: ou seu Personagem as adquiriu legalmente, possui certificados e licença (o que não é uma desculpa para entrar em um tiroteio) ou as adquiriu no mercado negro (e portanto, pode ser indiciado criminalmente por porte ilegal de armas). Qualquer que seja a razão, ela deve estar explicada em Background. Esse aprimoramento também indica um local ou fornecedor para comprar armas e munição.

1 ponto: o Personagem possui revólveres ou pistolas, rifle ou arma semi-automática dentro do limite da lei.

2 pontos: submetralhadoras, carabinas calibre 12, armas automáticas ou reservadas.

3 pontos: metralhadoras pesadas, outras armas militares, armas pesadas.

Bruto (1 ponto): o seu Personagem é bruto e consegue resistir melhor a qualquer tipo de dano físico. Considere que ele tenha IP 2 contra ataques cinéticos e balísticos.

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

Contatos e Aliados Lembre-se que os aliados podem morrer com o passar do tempo (bom, até mesmo seres sobrenaturais podem morrer...). Quando isso ocorrer, assume-se que o Personagem conseguiu outro aliado no mesmo ramo, passou a conhecer os descendentes dele ou seu sucessor. O Mestre deve sempre se lembrar que os contatos e aliados do Personagem também tem seus próprios problemas, não estando à disposição de seu Personagem sempre que acontecer algum problema e que ocasionalmente também cobrarão favores ou pedirão ajuda a ele (isso pode ser usado como fonte de Aventuras pelo Mestre). Cada Ponto de Contato equivale a alguns pequenos contatos (o Jogador deve especificar quais, dentro das áreas abaixo) ou a um contato importante (um NPC), de acordo com os Pontos gastos. Cada subgrupo deve ser comprado separadamente.

1 ponto: um aliado importante.

2 pontos: dois aliados importantes.

3 pontos: quatro aliados importantes.

4 pontos: oito aliados importantes.

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

Concentração (2 pontos): O Personagem é capaz de concentrar-se em seus afazeres com extrema facilidade. Ele torna a dificuldade do ato que esteja realizando mais fácil (um Teste Difícil torna-se um Teste Normal). Essa habilidade funciona em meio a um combate. Apenas para ações que exigem concentração.

Corpo Maleável (1 ponto): o corpo do seu Personagem é maleável, podendo dobrar-se em posições que seriam consideradas estranhas pela maioria das pessoas sem, contudo, sofrer danos por isso. O Personagem recebe um redutor de 1d6 pontos de dano para todos os ataques e danos que causem pontos por concussão (quedas, socos, golpes contundentes, etc.). Porém, devido à sua genética, o corpo maleável é fraco, não podendo possuir FR maior do que 12.

Deflexão (2 pontos): o "poder" secreto dos Personagens de Anime se desviarem de balas! Personagens com Deflexão podem fazer um teste de Esquiva para se desviarem de balas. Para isso, faça um teste de AGIx4 vs. perícia dos atiradores (ex. Um Personagem com AGI 10 faz o teste usando o valor de 40% e assim por diante). Não existe uma explicação racional para essa habilidade. Eventualmente, o Personagem não se desvia das balas, mas elas simplesmente "passam perto" dele sem acertá-lo.

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

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

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

1 ponto: 3 perícias.

2 pontos: 5 perícias.

3 pontos: 7 perícias.

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

1 ponto: 3 perícias.

2 pontos: 5 perícias.

3 pontos: 7 perícias.

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

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

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

Imunidade a Venenos

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

3 pontos: além dos venenos naturais, seu Personagem também possui imunidade a venenos artificiais, criados através de poções e alquimia.

Improvisador

1 ponto: Quando pequeno você ficava assistindo “McGuyver” e “Mundo de Beakman”, e chegava até a testar algumas de suas façanhas. É capaz arquitetar pequenas experiências ciente dos resultados que elas podem causar (como, por exemplo, causar a impressão que a sombra projetada na parede é de uma pessoa armada e não de um boneco do comando em ação).

2 pontos: o Personagem pode resolver problemas que exijam algum material específico que ele não possui, utilizando em seu lugar que ele adaptou. O personagem deve primeiro descrever ao Mestre como deseja fazer tal improvisação e logo após se o Mestre aprovar ele deve fazer um Teste de INT para ver se o improvisado deu certo. Qualquer coisa que seja única ou específica (fora do conhecimento da maioria das pessoas), realmente não suportando nenhum tipo de improvisado (como o fetiche para um ritual) resultará em falha automática.

Memória Expandida (2 pontos): sua memória é infalível e gigantesca. Pode lembrar cenas, gestos, sons e odores perfeitamente. Se personagem é capaz até de imitar alguma perícia que tenha visto alguém executar (até o limite de 25%), mesmo que nunca tenha feito nada parecido antes. Se personagem for mago ele pode aprender a magia apenas vendo ela uma vez.

Noção Exata do Tempo (1 ponto): seu relógio biológico é extremamente regular, sendo este sincronizado com a passagem de tempo dos relógios. O personagem é capaz de adivinhar o horário sem nem ao menos precisar consultar um relógio, ver a posição do sol ou valer-se de qualquer outro método para isso. Permite calcular com exatidão quase precisa o tempo que se passou desde o momento que ele ficou inconsciente, saber há quanto tempo está viajando e até memorizar o timer de uma bomba (podendo recordar o tempo restante para ela explodir).

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

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

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

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

Recursos e Dinheiro É quanto de dinheiro, jóias e posses seu Personagem conseguiu reunir ao longo de seus anos de vida. Inclui propriedades e outras fontes de renda que levam tempo até serem convertidas em dinheiro. O Personagem possui ao todo cerca de 50 vezes o valor de sua renda. Dinheiro aqui está na moeda do cenário Hunter o Jeni, considere 150 jenis = 1 dolar.

1 ponto: Renda de até 300.000 Jenis.
2 pontos: Renda de até 600.000 Jenis.
3 pontos: Renda de até 1.200.000 Jenis.
4 pontos: Renda de até 2.400.000 Jenis.
5 pontos: Renda de até 4.800.000 Jenis.

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

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

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

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

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

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

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

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

Sorte Exagerada (3 pontos): seu Personagem é MUITO sortudo... Algo próximo das Panteras do filme hollywoodiano. O Mestre deve ignorar jogada de dados em quedas, explosões, acrobacias e afins. Os Personagens que possuem este aprimoramento SEMPRE sobrevivem aos acontecimentos mais exagerados e improváveis que a aventura permitir. Por exemplo, o Personagem pode saltar de um prédio em chamas e ter a queda amortecida por toldos até chegar ileso ao térreo. Isso não serve para combate direto.

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.

Trespasar (1 ponto): Sempre que o Personagem causa (em combate corpo-a-corpo) mais dano que o total de PVs de um inimigo, ele pode fazer um novo ataque contra o oponente que estiver imediatamente ao lado. O ataque é feito com a mesma arma e o mesmo teste de Perícias usado contra o oponente anterior e só pode ser feito uma vez por rodada.

Tiro Certeiro (1 ponto): Você ganha um bônus de +10% nas jogadas de ataque e +1 nas jogadas de dano com armas de ataque à distância (sejam armas brancas ou armas de fogo)

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

Veículo (X Pontos): O Personagem possui algum tipo de veículo especial com equipamentos, armas e defesas específicas, que devem ser aprovadas pelo Mestre. Algumas campanhas permitem ao grupo ter aviões, naves espaciais e outros veículos fantásticos enquanto outras são mais realistas e permitem apenas carros e motos. O Mestre tem a palavra final em qualquer caso:

- 1 ponto: moto.
- 2 pontos: carro pequeno.
- 3 pontos: carro especial ou helicóptero.
- 4 pontos: pequeno jato ou grande helicóptero.

APRIMORAMENTOS NEGATIVOS

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

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

Andrógino (-1 ponto): o Personagem tem a aparência física trocada, seu corpo tem os traços do sexo oposto, o que faz com que ele seja facilmente confundido com uma mulher (se o personagem for um homem) ou com um homem (se for uma mulher). Terá um corpo truculento, se for mulher, e um corpo frágil se for homem.

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

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

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

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

Indiferente (-1 ponto): o Personagem faz seu trabalho, ignorando qualquer tipo de pedido de ajuda, choro ou sofrimento. Ele não se comoverá com as vítimas da guerra. Qualquer tipo de teste social será feito com penalidade de 10

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

Defeito Físico Se o defeito físico for corrigido por meio de cibernéticos, o Personagem perde o direito aos pontos negativos de aprimoramento.

-1 ponto: seu personagem não tem um olho. Ele não consegue julgar profundidades e todos os seus Testes de PER envolvendo visão são considerados DIFÍCEIS.

-1 ponto: mudo. Seu Personagem não é capaz de proferir nenhum tipo de som que não sejam grunhidos.

-2 pontos: surdo. Seu Personagem não ouve nenhum tipo de som.

-1 ponto: desajeitado. Seu Personagem é extremamente desajeitado. Qualquer Teste envolvendo Agilidade é tratado como se fosse DIFÍCIL. Além disso, fica complicado para ele esconder-se, passar por lugares apertados ou mesclar-se na multidão. A AGI máxima de um Personagem destes é 8.

-1 ponto: desfigurado. Seu Personagem possui um rosto completamente destruído, seja por problemas de nascença, seja por tortura ou por alguma doença. O CAR não pode ser maior do que 10 e todas as pessoas comuns reagem negativamente a ele em um primeiro momento.

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

Má Fama (-1 ponto): Você é alguém famoso, mas devido aos seus crimes. Basicamente funciona exatamente como o Aprimoramento Fama, porém de uma maneira negativa, que faz a sociedade considerá-lo uma “má pessoa” ou um elemento perigoso, estando sempre

Fobia

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

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

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

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

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

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

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

Miopia (-1 ponto): o Personagem não consegue enxergar nada sem seus óculos. Soldados com esse tipo de problema visual geralmente exercem cargos como tradutor, cartógrafo e outros. Sem óculos todos testes que envolvem Percepção ou disparar armas de fogo são difíceis.

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

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

Tremedeira de Combate (-1 ponto): seu Personagem fica tremendo e incapacitado após cada combate. Quando acabar a adrenalina (quando todos os inimigos estiverem mortos ou incapacitados) o Personagem precisa passar em um teste DIFÍCIL ou ficar paralisado por 3d6 minutos.

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

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

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

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

Senso de Dever (-1 ponto): o combate ao crime é o motivo da existência do Personagem. Ele abandonará todos os compromissos que tiver em sua Identidade Secreta para realizar alguma missão de salvar inocentes, mesmo que isso coloque sua vida em risco. Personagens com Senso do Dever são paladinos e heróis de grande caráter e determinação. Batman, Homem Aranha, Super-homem e Capitão América são grandes exemplos do aprimoramento Senso do Dever.

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

PERÍCIAS

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). Em Zephyrus os pontos são baseados na raças e valor de Inteligência,

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? Ne-nhuma. 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 de Fogo e em todos os seus subgrupos. É uma porcentagem baixa, apenas 12% de chance de acertar um tiro, mas reflete uma pessoa que nunca atirou na vida! O Jogador pode escolher aumentar o SUBGRUPO Pistolas para 25%, com o acréscimo de 13 pontos de Perícia — mas NÃO pode acrescentar pontos à Perícia Armas de Fogo 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):

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

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

Armas Brancas* (DEX/DEX)

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

Armas Brancas Longa distância* (DEX/0)

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

Armas de Fogo* (DEX/0)

Em cenários modernos ou futuristas as armas de fogo são um item muito comum. Cada tipo de arma de fogo é uma Perícia diferente, e todas têm DEX como seu valor inicial. Um Personagem que saiba usar um revólver não saberá disparar tão bem com uma sniper. Armas de fogo, diferente das armas brancas, nunca podem ser usadas para Defesa (óbvio), e por isso elas apenas têm valor de Ataque (sua Defesa sempre será 0%). Por outro lado, um Personagem nunca pode desviar ou bloquear um disparo com arma de fogo. Ou seja, contra uma arma de fogo a defesa do alvo sempre será 0% – a não ser em cenários de Ficção Científica. Geralmente, a única coisa capaz de proteger um o alvo é um colete à prova de balas. Na maioria das sociedades o porte de uma arma de fogo é proibido. Seu uso é permitido apenas a Personagens treinados e credenciados. Armas de Fogo custa dobram em sua pontuação, então ter Pistola 30%, gasta 60 pontos de Perícia. Alguns Subgrupos Possíveis: Revólver, Pistolas, Armas Antigas, Submetralhadoras, Escopetas, Rifles de Caça (Espingardas), Rifles Militares, Metralhadoras, Armas Pesadas, Granadas, Armas Experimentais, Snipers.

Artes*

Alguns subgrupos possíveis: Arquitetura (0), Atuação (CAR), Canto (CAR), Crítica de Arte (PER), Culinária (PER), Dança (AGI), Desenho e Pintura (DEX), Escapismo (AGI), Escultura (DEX), Fotografia (PER), Ilusionismo (DEX), Instrumentos Musicais (DEX), Joalheria (DEX), Prestidigitação (DEX), Redação (INT).

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

Camuflagem (PER):

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

Ciências* (INT)

Alguns subgrupos possíveis: Agricultura, Anatomia, Antropologia, Arqueologia, Astronomia, Botânica, Direito ou Jurisprudência, Ecologia, Filosofia, Física, Genética, Geografia, Geologia, Heráldica, Herbalismo, História, Literatura, Matemática, Meteorologia, Pedagogia, Psicologia, Química, Sociologia, Teologia ou Religião, Ufologia, Zoologia.

Concentração (WILL)

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

Disfarce (INT)

Esta Perícia reflete a habilidade de um Personagem em se parecer com outra pessoa – ou, ao menos, ocultar a própria aparência. Coisas simples, como pegar uma caixa e se ocultar entre os carregadores, pode ser considerado um Teste Fácil, mas quando o alvo conhece bem a pessoa o Teste pode se tornar Difícil. Testes de Disfarce geralmente são usados em Testes Resistidos contra a PER de um outro Personagem, especialmente se ele estiver sendo procurado.

Escutar (PER):

Através de um ouvido bem treinado, o Personagem pode interpretar ou discernir diferentes sons, conversas no meio de uma multidão, vozes atrás de uma porta e coisas assim.

Esquiva (AGI):

Esta Perícia deve prevalecer sobre um Teste de Agilidade em determinadas situações nas quais o Personagem pode usar sua técnica e instintos treinados para se safar de um problema. Permite usar essa perícia para esquivar de golpes corpo a corpo ou longa distância e as vezes até magias.

Esportes*

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

Etiqueta (CAR):

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

Falsificação (INT):

Técnica usada para criar cópias convincentes de cartas, documentos, obras de arte e demais objetos.

Furtar (DEX):

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

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

Idiomas (0):

Para aprender outro idioma é preciso comprá-lo com pontos de Perícia. Cada idioma é considerado uma Perícia.

Informática (0):

Alguns subgrupos possíveis: Computação (0), Internet (0), Hacker (0), Manutenção (0), Programação (0)

Jogos:

Em todos os cenários de RPG existem diversos tipos de jogos de azar. Esta Perícia, dividida em vários Subgrupos, permite ao Personagem conhecer alguns jogos simples, que não chegam a ser considerados esportes. Alguns Subgrupos Possíveis: Cartas (PER), Dados (DEX), Tabuleiro (INT), Adivinhas (INT).

Manipulação*

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

Manuseio de Fechaduras(DEX):

É a habilidade que um Personagem tem em trancar, destrancar, instalar, consertar e compreender diversos mecanismos de fechaduras e cadeados. Embora esta habilidade seja muito útil para grupos de Aventureiros, seus praticantes geralmente não são vistos com bons olhos pela sociedade.

Manobras de Combate*

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Tiros Rápidos (30): manobra onde a pessoa movimentada cã da arma para disparar mais em um turno, pode ser usado com Revolveres, em regra o atirador consegue disparar 1 + bônus de Destreza em um turno, ou seja, se personagem tiver DEX 17, ele pode desferir 3 disparos em um turno. Ele pode escolher os alvos para cada disparo. Porém ao usar essa manobra ele não pode se mover.

Especialidade em Arco (30): personagem é especialista em usar Arco e Flecha, ele soma o bônus de Força, Destreza ou Percepção (ele escolhe no inicio e não pode mudar) ao dano da Flecha.

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

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

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

Condução (DEX)

O Personagem sabe dirigir veículos terrestres, caminhões, carros, tanques etc.

Medicina:*

Cirurgia (DEX), Primeiros Socorros (INT), Anatomia(INT)

Navegação (INT):

Este é o conhecimento necessário para conduzir um veículo ou embarcação de um ponto a outro da superfície através do mar e oceano. Testes de Navegação permitem encontrar a direção certa a seguir quando se esta em alto mar. Também permite interpretar mapas, como a Perícia Geografia, mas válida apenas para viagens marítimas ou oceânicas. A dificuldade do Teste varia com as condições do tempo (tormenta, calmaria, céu encoberto...).

Negociação*

Este grupo de Perícias permite ao Personagem sair-se bem no mundo das finanças e evita que faça maus negócios – seja no momento de pechinchar um preço melhor quando compra uma mercadoria, seja para evitar que seu negócio vá à falência.

Barganha (CAR): Também chamado de “pechincha”, a habilidade de conseguir alguma coisa por um preço menor. Barganhas podem ser realizadas em alguns minutos. Outras, complexas, podem levar semanas, meses ou anos.

Burocracia (INT): A capacidade de saber quais papéis assinar, quais selos são necessários e como receber qual contrato, para ter direito a que certificado. Também ajuda em subornos e chantagens.

Contabilidade (INT): Cuida dos processos de contabilidade e funcionamento de negócios, pagamentos e/ou recebimentos. Pode ser usada para investigar as finanças de um nobre, descobrir subornos, detectar desvios de recursos....

Pesquisa/ Investigação (PER)

Esta Perícia esta relacionada à obtenção de informações. Ela pode ser usada em uma biblioteca para encontrar os livros certos sobre o assunto, nas ruas para encontrar a pessoa ou lugar que se procura, ou em uma sala onde estão as provas de um crime. Uma falha pode significar não achar tais informações, enquanto uma falha crítica pode dar ao Personagem informações erradas ou pistas falsas.

Pilotagem (DEX):

Perícia para quem sabe pilotar aviões, helicópteros, jatos (tudo que voa).

Procura(PER)

Esta Perícia reflete a atenção de um Personagem ao procurar por alguma coisa. Testes de Procura podem ser realizados para que o Personagem encontre um item escondido, ou até mesmo uma pessoa Camuflada. Caso esteja procurando alguém, geralmente deve-se realizar um Teste Resistido entre a Perícia Procurar e a Perícia Camuflagem.

Rastreio(PER)

Esta é a habilidade de encontrar e seguir pistas e pegadas. Para que uma pista seja seguida, é preciso que a pessoa, criatura ou veículo (carruagem, carroça, etc) sendo seguido deixe uma pista. Rastrear em trilhas de barro, areia ou alguém arrastando algo é um Teste Fácil; rastrear em terra batida, grama ou mata fechada é um Teste Normal; o Teste será Difícil em terrenos rochosos, sob chuva ou neve, ou quando a criatura seguida tenta disfarçar a trilha. A Perícia deve ser testada novamente se o Personagem interrompeu o rastreio por qualquer motivo. Uma falha crítica leva a uma trilha errada.

Sobrevivência(PER)

O Personagem sabe o que é preciso para sobreviver em um ambiente selvagem, longe da civilização. Testes bem sucedidos desta Perícia permitem construir um abrigo, encontrar água ou comida, orientar-se, fazer uma armadilha para animais e assim por diante. Um Personagem com esta Perícia pode garantir não apenas a própria sobrevivência, mas também a de um pequeno grupo (até 4 pessoas).

Subterfúgio (PER)

Com esta Perícia, o Personagem é capaz de burlar a observação de outras pessoas. Permite burlar a observação atenta (?) dos guardas de um castelo ou fortificação, ou de alguém que o esta procurando. Deve ser feito um Teste Resistido de Subterfúgio contra a PER de quem estiver encarregado de impedir a entrada de estranhos.

Venefício (INT)

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

ORGANIZAÇÃO HUNTER

Uma organização que controla e classifica os Hunters no mundo, eles são coordenados por um líder que recebe ajuda de 12 auxiliares conhecidos como os 12 Zodíacos. Eles são responsáveis pelos Hunters no mundo e são responsáveis por treiná-los, auxiliá-los e coordena-los.

O QUE É UM HUNTER?

Hunters são profissionais especiais que por definição não tem uma nação própria e seguem seus próprios desígnios e objetivos. Hunters são pessoas que dedicam a vida a “caçar” alguma coisa, sejam caçadores de animais raros, caçadores de recompensa, caçadores de tesouro, caçadores de criminosos etc. Hunters em grande maioria contribuem para a cultura e riqueza mundial como um todo sem tomar partidos, ou idéias por muito tempo.

TIPOS DE HUNTER

Black list Hunter: Hunters que caçam criminosos procurados de alta periculosidade, em geral fugitivos ou assassinos em série, pessoas cujo nome estão na tão chamada "Lista Negra".

Gourmet Hunter: Uma classe diferente de Hunters, eles buscam novos ingredientes raros, receitas e contribuem para culinária em geral, muitos são chefes nos maiores restaurantes no mundo.

//Arqueological Hunter:** Hunters que buscam tesouros arqueológicos ao estilo Indiana Jones, eles muitas vezes trabalham buscando artefatos e ruínas para restauração ou divulgação. Muitos Museus no mundo contratam este tipo de Hunter para melhorar sua amostras.

Music Hunter: Apesar de poucos estes hunters buscam melodias antigas e produzem verdadeiras obras de arte, muitos vendem outros publicam, mas em geral todo grande compositor ou músico é um Hunter

Bounty Hunter: Caçadores de recompensa, eles buscam os alvos contanto que tenham uma recompensa por ele, sejam fugitivos ou não, criminosos ou não, eles não separam certos e errados quando o alvo tem a cabeça a prêmio.

Treasure Hunter: Caçadores de tesouros escondidos, seja um tesouro enterrado, fosséis únicos, navio afundado qualquer tipo de tesouro estes Hunters estão atrás, são também os mais gananciosos entre os hunters.

Contract Hunter: Hunters que fazem serviços diversos por contrato feito previamente, o contrato tem tempo determinado e podem ter serviços variados desde proteção de VIP's, a defesa e ataque dos mesmos. Trabalham para qualquer um que os pague por contrato adiantado.

Temp Hunter: Estão entre os Hunters mais privilegiados, são contratados para serviços temporários em governos e pessoas de alto escalão, seus preços são muito altos e em geral trabalham sozinhos. Esses são os terroristas, assassinos, ladrões e guarda costas de alto nível.

EXAME HUNTER

Exame acontece uma vez por ano e determina quem se torna Hunter ou não, uma pessoa pode tentar quantas vezes quiserem, mas os testes são perigosos e em geral tem mortes e ferimentos graves entre os participantes. Todo ano os exames são feitos em local diferente por um diferente examinador, então cada teste tende a ser único e raramente se repetem. Em um teste o número de classificados pode ir de centenas para zero, não existe um limite de aprovações nem de reprovação. Existe até hoje um tabu que novatos nunca se tornam Hunters no primeiro Exame.

NEN

ESSA É A PARTE DIFÍCIL DA ADAPTAÇÃO. Nen (Força da mente) é uma técnica que permite um ser vivo usar e manipular sua própria energia vital (conhecido como aura) que flui através de seu corpo. A palavra "Nen" pode também referir-se a aura em si. Aura é a energia vital produzida por todos os seres vivos para sobreviverem. A aura em toda parte do corpo tende a fluir em conjunto, produzindo uma grande massa de energia. Isso normalmente acontece sem que o indivíduo perceba, e a tendência é que o indivíduo vá perdendo lentamente certa quantidade de aura do corpo, por não saber controlar sua aura. Se por um acaso um indivíduo venha a perder toda sua aura, seria equivalente a usar toda a energia que o mantém vivo, no que resultaria numa possível morte. O primeiro passo para se aprender a controlar essa energia e conseqüentemente poder se usar o nen, é conseguindo controlar os pontos do corpo aonde fluem essa energia, que são denominados "Nós de aura (shōkō)". Este é o segundo teste que secretamente todo Hunter deve passar para se tornar um Caçador completo depois do Exame Principal, este poder é forte e muitos criminosos poderiam participar apenas para ter tal poder, por isso a Organização mantém o segredo, óbvio existem pessoas que já tenham conhecimento do Nen sem mesmo serem Hunters, mas por definição "Todo Hunter sabe usar Nen, mas nem todo usuário de Nen é Hunter".

APRENDIZADO

Existem 2 métodos aonde o indivíduo pode começar a aprender e manipular o nen: através de meditação, ou através da força.

Através de meditação: Devagar e calmamente, usando-se da meditação, o indivíduo treina a sua capacidade de abrir e fechar os nós de aura, para controlar seu fluxo de aura. Em regras o Narrador e os Jogadores determinam um tempo em OFF game para que eles possam treinar, pelo menos uns 3 a 6 meses ON game, como uma passagem de tempo.

Através da força: comumente conhecido como iniciação, ou batismo, o indivíduo recebe um influxo de aura através de outro indivíduo, e o processo resultaria numa abertura forçada dos nós de aura do personagem. Esta é uma técnica não recomendada, pois se o indivíduo não for um usuário de nen experiente, ou mesmo carregar alguma intenção maliciosa, o personagem pode morrer. Após o indivíduo forçar a abertura dos nós, ele conseguirá ver sua própria aura envolvendo seu corpo, porque os nós de aura dos olhos também foram abertos. Em regras personagem faz um teste de Constituição em seguida um teste de Força de Vontade, se tiver sucesso em ambos os testes, então a Iniciação foi um sucesso, caso falhe em um teste, ele deve fazer um teste de Carisma. Caso falhe no teste de carisma personagem cai morto sem chance de ajuda, este teste só pode ser feito uma vez e caso personagem falhe ele não poderá fazê-lo de novo.

NEN EM REGRAS

A Aura funciona basicamente como focus de magia no sistema Daemon, quando personagem adquire conhecimento e controle de sua aura ele ganha um valor de Focus em Aura igual a seu Nível de Personagem, ou seja, um personagem de Nível 3 que adquira controle sobre sua aura tem focus Nen 3. Assim como magia o Nen exige gasto de pontos de aura, estes pontos são determinados pela soma de (Constituição + Força de Vontade). Os gastos em efeitos seguem as mesmas regras de magia, quanto maior o focus de Nen usado mais forte a técnica e mais Nen ela gasta, usando as mesmas regras de focus o gasto varia de acordo com a tabela abaixo.

NEN E GASTO

Nível de Nen	Gasto de Aura
1	1 Ponto de Aura
2	2 Pontos de Aura
3	3 Pontos de Aura
4	4 Pontos de Aura
5	5 Pontos de Aura

E assim por diante...

Esse é valor para efeitos básicos, em caso de efeitos e poderes mais complexos e mais elaborados Narrador pode exigir gastos maiores, mas obviamente se baseando nessa tabela.

SENTIR O NEN

Nen pode ser sentido quando algum usuário o utiliza seja com técnicas ou poderes, personagem sente seu, sentido e intensidade (exatamente como Ki em Dragon Ball Z, porem mais fraco), quanto maior o focus usados mais fácil de sentir, já que o Nen não pode ser visto a olho nu. A capacidade de sentir também depende do atributo Percepção do personagem, ou seja, quanto mais alto seu valor em Percepção melhor ele consegue perceber o Nen dos outros. Sentir O nen passa muito poucas informações, então muitos tentam "enxergar" o Nen com alguma técnica

AS QUATRO TÉCNICAS BÁSICAS

Existem quatro técnicas básicas de Nen que personagem pode treinar quando libera sua aura, cada tempo de treino varia com Narrador e os personagens, o próprio narrador pode instaurar testes para aprendizado ou tempo em ON game para considerar sucesso os testes.

Ten(Envolver; Cobrir): personagem faz sua aura circular o corpo rapidamente evitando que ele saia ou seja dispersa pelo ar, isso ajuda na defesa e na capacidade de resistir a golpes físicos ou golpes mentais básicos dados por usuários de Nen. O ten também reduz a taxa de envelhecimento quando dominado completamente. Em regras personagem se torna imune a presenças de Nen usadas por usuários para afastar animais e outras pessoas. Em regras ele gera IP contra qualquer dano, o valor do IP é igual ao valor de Nível de Nen do Personagem (então focus 3, lhe concede IP 3 contra danos) Esta técnica não gasta Pontos de Aura. Exige uma rodada de ação para executa-la.

Efeito: IP = Nível de Nen

Gasto de Aura: Zero

Duração: tempo indeterminado.

Zetsu(Suprimir; Nulo): Enquanto o Ten ajuda o indivíduo a evitar o vazamento desnecessário de aura, o Zetsu, serve para parar todo o fluxo de aura do corpo, fechando todos os nós de aura do corpo. Isso pode ser útil para perseguir e fugir de inimigos. Pode ser usado também para evitar fadiga intensa, já que toda a aura será totalmente contida para dentro do corpo. Em contrapartida, usando-se esta técnica, o usuário ficará vulnerável a todos os tipos de ataques provenientes de nen. Em regras personagem pode se recuperar de cansaço ou Pontos de Vida de forma mais rápida (2 Pontos de vida por dia) e sua Aura não pode ser sentida ficando camuflado, obviamente isso impede o usuário de usar qualquer poder Nen. Executar o Zetsu exige uma rodada de ação (ou seja, pode se ativar e movimentar). Esta técnica não gasta Pontos de Aura.

Efeito: Camuflagem de Nen

Gasto de Aura: Zero

Duração: tempo indeterminado

Ren(Aperfeiçoar; Aumentar): é uma aplicação direta do Ten. Já que o indivíduo é capaz de aprender a controlar sua aura fazendo a parar de vazar desnecessariamente do corpo, também é possível produzir ainda mais aura em volta de seu corpo, sem se preocupar em não conseguir controlá-la. Ren, portanto concentra-se em gerar uma grande quantidade de aura em volta do corpo do indivíduo. Isso aumenta sua força e resistência física, preparando-o também para poder usar técnicas mais avançadas. Em regras quando se usa Ren personagem aumenta em 50% seu valor de Focus de Nen que pode usar, ou seja, se o Personagem tem Nen 4, então ele sobe para Nen 6 quando usa Ren. O Ren não dura muito tempo (1d6 turnos) e executá-lo exige uma rodada de ação (ou seja, pode se ativar e movimentar). Esta técnica não gasta Pontos de Aura. Ren é uma das poucas técnicas que pode ser usada em combinação com Hatsu.

Efeito: Aumenta Nível de Nen em 50%

Gasto de Aura: Zero

Duração: 1d6 turnos.

Hatsu(Libertar; Agir): é a etapa final e consiste em liberar a aura do indivíduo com algum propósito. Em outras palavras, Hatsu é o desejo, a expressão pessoal daquela pessoa, aonde através dessa aura liberada cria-se uma habilidade única e de características paranormais (conhecido como Habilidade Nen). Um hatsu de alto nível deve refletir na própria natureza de uma pessoa: sua personalidade, convicções, desejos. A pessoa nunca irá ser um mestre em nen se ela fugir de sua própria natureza. Em regras ele baseia-se em cada tipo do indivíduo visto mais para frente, todas as técnicas gastam 1 ação para executar.

Efeito: Variável

Gasto de Aura: Variável

Duração: Variável.

As técnicas de Nen como visto, nem sempre está diretamente ligada ao valor do Nível de Nen do Caçador (seu focus em Nen), e regra geral, nenhuma dessas técnicas pode se feita ao mesmo tempo (algumas exceções).

TÉCNICAS AVANÇADAS

Shu (Envolver): é uma aplicação avançada de Ten e Ren. Shu permite o usuário de nen a envolver um objeto com sua própria aura, o fazendo tornar-se um tipo de extensão de seu próprio corpo, tornando o objeto mais forte. Em outras palavras, como Ten, permite que o usuário controle e envolva seu próprio corpo com sua aura, permitirá também envolver um objeto que estiver tocando; e como Ren permite aumentar a força e resistência do corpo do usuário, usando se Ren no objeto o tornaria mais forte e resistente. Em regras o objeto se torna mais forte e de maior capacidade de dano, use as regras de Bônus na Tabela de Efeitos de Nen (ver mais adiante). Está técnica exige uma ação para se ativar. E gasto de Aura Padrão.

Efeito: Aumento de dano e resistência de um objeto.

Gasto de Aura: Padrão

Duração: tempo indeterminado

Gyo(Foco): é a aplicação avançada de Ren, aonde o usuário foca uma maior quantidade de nen em uma determinada parte do corpo, tornando-a mais forte. Ao fazer isso, as outras partes do corpo ficam mais vulneráveis. É frequentemente usada nos olhos, aonde é utilizada para enxergar habilidades que foram escondidas usando In. Em regras usando isso personagem poderá ver a aura das coisas, vendo uma aura de cores variadas dependendo da pessoa, está técnica exige uma ação para ser executada e não gasta pontos de aura.

Efeito: Enxergar a Aura.

Gasto de Aura: Zero

Duração: tempo indeterminado

In(Esconder): é a aplicação avançada de Zetsu. Pode-se esconder literalmente toda a presença de aura do indivíduo com essa técnica. Mas o principal uso dessa técnica é usá-la em seu hatsu para torná-la invisível aos seus inimigos. No entanto, ela pode ser contra-atacada usando-se Gyo. Em regras personagem só usa metade dos seu Focus em Nen (arredondando para baixo) e mesmo usando poderes Nen o oponente não pode detectá-lo ou ver suas técnicas, única forma de acabar com isso é usando a técnica Gyo. Não exige gasto de aura ou turno, mas personagem precisa declarar que esta em In, limitando sem próprio Nen. **In é uma das poucas técnicas que pode ser usada em conjunto com outras técnicas de Nen (exceto Ren).**

Efeito: Camuflar o uso de Aura.

Gasto de Aura: Zero

Duração: tempo indeterminado

En(Círculo): é a aplicação avançada de Ten e Ren. O usuário expande sua aura através do Ren, criando um campo de aura mais extenso. Usando-se então Ten, o usuário da forma ao campo de aura, normalmente em um círculo. Qualquer coisa que aparecer ou se mexer dentro desse campo de aura sera imediatamente sentido pelo usuário. Portanto, é uma ótima técnica para se detectar ataques surpresas. Por outro lado, é uma técnica que exige muito do usuário, pois é necessário que se expanda sua aura em um raio suficiente aonde possa-se contra-atacar, e também é necessário manter a firmeza da técnica. Em regras personagem gasta aura para manter esse círculo como um radar podendo sentir qualquer coisa que o atravesse, em regras ele usa o campo Área na tabela de efeitos e Nen, está técnica utiliza uma rodada completa para se ativar e tem duração de 2d6 rodadas.

Efeito: Radar a sua volta em área com Nen.

Gasto de Aura: Padrão

Duração: 2d6 turnos

Ryu (Fluxo): é outra aplicação de Gyo. Ryu foca-se mais na parte da defesa e ataque, focando maior quantidade de aura num soco para torná-lo mais potente, ou focando em sua perna para defender-se melhor de algum ataque de nen do inimigo. Em regras segue para a tabela Bônus (Tabela de Limites de Nen), mas somando no Atributo Físico usado (no caso Força para golpes ou testes), pernas aumentando Agilidade e facilitando esquiva, Destreza para defender, Constituição para resistir, etc. Essa técnica tem Custo de Aura Padrão (tabela de custo lá no começo), ela não gasta turno para ativar, mas exige sempre gasto de aura e tem duração instantânea, ou seja, a aura é gasta, se usa e efeito passa. Por isso ela pode ser usada em defesas, ataques e contra ataques.

Efeito: Aumento de Atributos Físicos.

Gasto de Aura: Padrão

Duração: Instantânea

Ken (Fortificar): é outra aplicação avançada de Ren. Ken é usado mais para fins defensivos. Aumenta-se a potência do uso de Ren, tornando o corpo mais resistente. É como um Gyo, mas usado no corpo todo. E por aumentar consideravelmente a força defensiva do corpo, é também muito cansativo de se manter. como combina Ren então o valor do Nível aumenta em 50% e diferentemente do Ten, o Ken exige gasto de Aura (no caso padrão em relação ao Focus maior). Ou seja, gera um IP MAIOR que o Perosnagem normalmente geraria, mas ao custo de Aura. Ken não se gasta tempo para ativar, e tem duração instantânea (se gasta aura, tem efeito do turno e depois acaba). Só pode ser usado em situações defensivas.

Efeito: IP do Nível de Nen + 50%

Gasto de Aura: Padrão

Duração: Instantânea

Ko(Temperamento): é uma aplicação avançada de Gyo, e Zetsu. Usa-se Gyo em uma determinada parte do corpo, e logo após usa-se Zetsu para fechar o fluxo de aura nas outras partes do corpo aonde não seja a que está usando-se o Gyo. Isso faz aquela parte do corpo tornar-se extremamente poderosa, carregada de aura. É mais usado como uma técnica ofensiva, um ataque direto utilizando-se Ko carrega 100% da aura do usuário no ataque.. Em regras personagem gasta aura de acordo com a tabela e soma os dados no campo Atributo da tabela de efeitos de Nen no Atributo Físico que quer aumentar seja Agilidade (pernas) Punhos (Força), ou seja, se ele tiver Nível de Nen 5 e focar tudo na Agilidade, vai aumentar Agilidade + 5d6 (aumentar a velocidade para a atingir o inimigo) Alguma parte do corpo para não se quebrar (Constituição) etc. Essa técnica não gasta tempo para executar, MAS só pode ser usada em Ataques e Contra Ataques

TIPOS DE NEN

Existem 6 tipos de aura: todos os indivíduos nascem com algum desses 6 tipos de aura. Após aprender qual tipo de aura pertence, o indivíduo pode criar uma habilidade única, e a que mais se enquadre em sua personalidade (Hatsu). O jeito mais conhecido de se ter certeza do tipo de aura do indivíduo, é através de uma técnica chamada "Observar em Água". Com um copo de água, e algo que bóie sobre a água(uma folha de árvore por exemplo), o aprendiz de nen deve colocar suas mãos em volta do copo de água, e utilizar Ren. Diferentes efeitos podem acontecer nesse sistema, conforme o tipo de aura do indivíduo que está utilizando o Ren:

- Se o volume da água aumentar, o usuário é do tipo Intensificação.
- Se o gosto da água mudar, o usuário é do tipo Transformação.
- Se algum tipo de impureza aparecer dentro da água, o usuário é do tipo Materialização.
- Se a cor da água mudar, o usuário é do tipo Emissão.
- Se a folha se mover, o usuário é do tipo Manipulação
- Se quaisquer outro efeito acontecer na água, o usuário é do tipo Especialização

TABELA DE EFEITOS DE NEN

Essa serve como base para efeitos e poderes do hatsu criado pelos personagens.

LIMITES DO NEN

Nível do Nen	Atributo	Alcance	Dano Direto	Bônus	Proteção	Peso
1	1d6	10 metros	1d6	+1	IP 1	25 Kg
2	2d6	25 metros	2d6	+2	IP 2	50 Kg
3	3d6	50 metros	3d6	+3	IP 3	100 Kg
4	4d6	100 metros	4d6	+1d6	IP 4	200 Kg
5	5d6	200 metros	5d6	+2d6	IP 5	400 Kg
6	6d6	400 metros	6d6	+3d6	IP 6	800 Kg
7	7d6	800 metros	7d6	+4d6	IP 7	1600 Kg
8	8d6	1600 metros	8d6	+5d6	IP 8	3200 Kg
9	9d6	3200 metros	9d6	+6d6	IP 9	6400 Kg
10	10d6	6400 metros	10d6	+7d6	IP10	12800 Kg

LIMITES DO NEN

Nível do Nen	Velocidade	Raio de Efeito	Pessoas Afetadas	Transformação
1	-	-	-	-
2	5 m/s	-	1 membro	-
3	10 m/s	1 metro	O usuário	1 membro
4	20 m/s	2 metros	1	O usuário
5	40 m/s	4 metros	2	1
6	80 m/s	8 metros	4	2
7	160 m/s	16 metros	8	4
8	320 m/s	32 metros	16	8
9	640 m/s	64 metros	32	16
10	1280 m/s	128 metros	64	32

Nível do Nen: Focus que o personagem tiver em Nen

Atributo: Quando ele usa Nen para gerar algum atributo não ligado aos deles, força, servo etc.

Alcance: alcance em linha Reta dos efeitos do Nen.

Dano Direto: Em caso de usar como dano Direto a Aura, exemplo como um disparo de energia.

Bônus: usado para aumento de dano ou de Atributos.

Proteção: Quando usado para proteção a danos

Peso: Peso do objeto materializado com Nen

Velocidade: Quando usa Nen para movimentação

Raio Efeito: Raio de efeito do Nen em um diâmetro determinado

Pessoa Afetadas: Quando se usa Nen para afetar uma ou mais pessoas

Transformação: Quando usa o Nen para transformar o corpo ou o alvo

HATSU

Hatsu é o verdadeiro poder do usuário de Nen, já que ele gera poder ou habilidade que somente aquela pessoa tem, baseada em sua personalidade e experiências. Hatsu gasta Pontos de Aura e seus efeitos são variados. Abaixo uma descrição padrão dos efeitos de um Hatsu

Duração poderes de Hatsu se não tiver nenhuma explicação, tem duração geral de Nível do Personagem em rodadas, passado esse tempo, ele precisa ativar o poder novamente.

Efeitos Permanentes ou Permanentes até serem cancelados: Nesse caso os pontos de Aura ficam presos ao ao efeito e só podem ser recuperados depois que efeito acabar, mesmo jogador descansando e recuperando Pontos de aura normalmente ele não recupera aqueles gastos no efeito que mantêm. Permanente é extremo, mas alguns usam tal poder, nesse caso personagem gasta os Pontos de Aura e NUNCA MAIS pode recuperar aquele valor.

Compatibilidade de Efeitos: Um Personagem do tipo Intensificação pode usar efeitos do tipo Emissão ou até Transformação, porém como não é seu tipo de Nen principal ele pode usar apenas valores menores desse poder, existe para cada tipo uma limitação descrita abaixo.

TIPOS DE HATSU

Personagem nasce com um tipo de Hatsu, isso não pode mudar, porém alguns usuários conseguem acessar os outros tipos porém de forma mais fraca para criar poderes mais elaborados e fortes. Exemplo Gon tem uma versão de seu ataque que usa Transformação para mudar seu nen para lâmina e cortar e uma outra forma de Disparar seu Nen em um ataque a distância. Ele consegue fazer tudo isso, MAS seus efeitos são sempre mais fracos que o seu principal.

Em regras é como se cada tipo de hatsu fosse Caminho da Magia diferente e Focus. Então se Personagem tem Nível de Nen 10 e é Intensificação, ele terá Intensificação 10 e outros Tipos com valores menores, é bom separar eles na ficha para que você saiba seus limites. Conforme o Nível de Nen sobe então os Nível de cada Hatsu também sobe, mas nunca será maior que o seu tipo Original.

Próximas páginas vou explicar um por um na forma de números. Por Exemplo, se você ver alguém do tipo Intenficação e na descrição estiver "Emissão -3", quer dizer que seu valor de Emissão é valor do Nível de Nen dele total - 3. E assim por diante.

TROCA EQUIVALENTE OU CONDIÇÃO

Poder Nen se baseia na personalidade e nos objetivos pessoais de cada indivíduo, então seu poder pode ser amplificado em caso de condições que personagem impõe a si mesmo para aumentar seu poder (como código de honra). Quanto maior e mais específica a condição, mais poderoso é o efeito de sua técnica, obviamente se personagem descumprir a condição o poder ganho se perde totalmente (talvez para sempre). Exemplos disso é Kurapika cuja uma de suas técnicas é extremamente poderosa contra os membros da genney Ryodan, por que ele dedicou sua vida a extermina-los, ou Gon que perdeu Nen para ter todo poder que teria em uma vida apenas para matar Pitou. Ou seja, nunca é algo "leve" e fraco, é sempre algo muito forte e muito perigoso.

AURA

Valor da Aura do Personagem é sua Constituição + Força de Vontade e ele ganha + 1 ponto a cada Nível que sobe.

Recuperando Pontos de Aura: Segue as mesmas regras para recuperação de Pontos de Magia, ou seja, personagem recupera 1 ponto de Aura a cada meia hora ou todos os pontos com 5 horas de sono ininterrupto.

Zerando sua Aura: Perosnagem que fica com Zero pontos de Aura desmaia ou fica extremamente fatigado (decisão do mestre), as vezes pode até morrer, por isso lutas entre usuários de Nen são imprevisíveis e bem calculadas.

INTENSIFICAÇÃO

Intensificação é a habilidade aonde o indivíduo utiliza sua aura para potencializar poderes naturais, seja de um objeto, ou mesmo de seu próprio corpo. Intensificadores são capazes de aumentar o poder de seus ataques físicos e de sua defesa, e possuem melhor vantagem em combate corpo-corpo. Intensificação é a categoria mais balanceada dentre as outras. O indivíduo tem capacidade de focar tanto em uma boa defesa, quanto num bom ataque. E seus "simples" tipos de ataques podem ser bastante poderosos. Mas também existem técnicas um pouco mais complexas, como por exemplo aumentar o poder de uma habilidade de cura.

LIMITES DE HATSUS

Intensificação: Nível de Nen

Emissão: Nível de Nen - 2

Materialização: Nível de Nen - 4

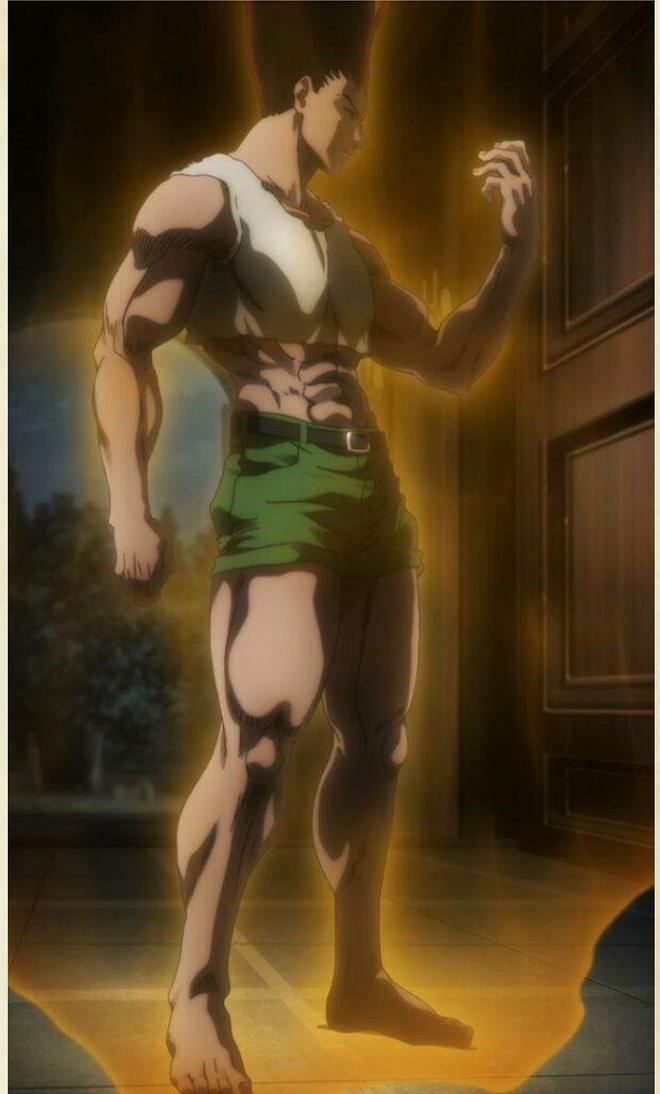
Manipulação: Nível de Nen - 4

Transformação: Nível de Nen - 2

Especialização: Zero.

PERSONALIDADE

São simples e determinados. Sua grande maioria não gosta de mentir, são sinceros e diretos naquilo que pensam. Suas ações e pensamentos muitas vezes são dominados pelas suas emoções. Por isso, muitos deles são egoístas. São também muito focados em seus objetivos.



EMISSÃO

Emissão é a capacidade do indivíduo controlar uma certa quantidade de aura, e ter capacidade de separá-la de seu corpo, arremecendo-a. Normalmente a aura que foi separada do corpo e que foi arremçada diminui de intensidade em um curto período de tempo, mas conforme ao domina a técnica o usuário pode manter maiores intensidades em mais tempo.

LIMITES DE HATSUS

Intensificação: Nível de Nen - 2.

Emissão: Nível de Nen.

Materialização: Nível de Nen - 6.

Manipulação: Nível de Nen - 2

Transformação: Nível de Nen - 4

Especialização: Zero.

PERSONALIDADE

São impacientes e não prestam atenção em detalhes. Por isso, normalmente são irritados e de "pavil curto". São também bastante impulsivos. Apesar de tudo, dependendo da situação, sabem quando acalmar-se e esquecer sobre o problema.



MANIPULAÇÃO

Manipulação é a capacidade de controlar algo, sejam elas coisas vivas ou não. As habilidades de um manipulador são limitadas. Para aumentar o poder de controle sobre aquilo que deseja manipular, o manipulador terá de enfrentar certas condições, algo parecido com o que o materializador pode fazer com o objeto materializado (aumentando seu poder através de condições). Quanto maior o risco que o manipulador sofrer, maior o controle que ele pode ter sobre aquilo que deseja manipular.

LIMITES DE HATSUS

Intensificação: Nível de Nen - 4.

Emissão: Nível de Nen - 2

Materialização: Nível de Nen - 4.

Manipulação: Nível de Nen.

Transformação: Nível de Nen - 6

Especialização: Zero.

PERSONALIDADE

São pessoas lógicas que avançam no seu próprio ritmo. Para eles argumentos são tudo. Tendem a manter as pessoas que ama em segurança. Mas quando se trata de seus próprios objetivos, eles não escutam o que os outros tem a dizer sobre.



MATERIALIZAÇÃO

Materialização é a capacidade do indivíduo criar um objeto através de sua aura. Quando a pessoa dominar a invocação do objeto de seu desejo, ele pode fazê-lo aparecer e desaparecer em um instante. Objetos criados através dessa técnica podem possuir certa "independência": elas podem continuar existindo mesmo se o materializador estiver a uma distância considerável do objeto, ou se o materializador não se deu conta que nem mesmo desmaterializou o objeto. Um materializador experiente pode também esconder o objeto que materializou utilizando-se In. É uma técnica interessante de se usar quando se quiser pegar o inimigo de surpresa. Um exemplo de materializador é o Kurapika: ele materializou correntes que possuem diversos tipos de habilidades. Quando não quer fazer uso das mesmas, ele simplesmente as faz desaparecer. Essas correntes carregam poderes especiais e limitados, mas poderosos, justamente pelo juramento que ele fez.

LIMITES DE HATSUS

Intensificação: Nível de Nen - 4.

Emissão: Nível de Nen - 6

Materialização: Nível de Nen - 2.

Manipulação: Nível de Nen - 4

Transformação: Nível de Nen - 2

Especialização: Zero.



PERSONALIDADE

São sensíveis e nervosos. Muitas vezes estão na defensiva, e por isso são cuidadosos até demais. Por isso são bastante espertos e raramente são enganados. Analisar uma situação com calma e cautela é um de seus fortes.

TRANSFORMAÇÃO

Transformação é a habilidade do indivíduo em transformar as propriedades de sua aura para que ela imite as propriedades de alguma outra coisa. Coisas criadas através da transformação são aura pura. Um exemplo disto, é o Killua poder transformar sua aura em eletricidade e Hisoka transformar sua aura em uma material com as propriedades do Chiclete e da Borracha.

LIMITES DE HATSUS

Intensificação: Nível de Nen - 2.

Emissão: Nível de Nen - 4.

Materialização: Nível de Nen - 2.

Manipulação: Nível de Nen - 6

Transformação: Nível de Nen.

Especialização: Zero.



PERSONALIDADE

São grandes mentirosos. Muitos deles são imprevisíveis, e por essas características boa parte deles são trapaceiros e de atitudes estranhas. Nunca revelam suas reais intenções.

ESPECIALIZAÇÃO

Especialização é a técnica que não se enquadra em nenhuma das outras categorias. É a categoria de Hatsu mais vaga. Pode ser literalmente qualquer tipo de habilidade paranormal inusitada. É possível ter idéia do tipo de habilidade que o usuário irá ter dependendo de qual efeito ele fez no teste do observar em água

LIMITES DE HATSUS

Intensificação: Nível de Nen - 6.

Emissão: Nível de Nen - 4.

Materialização: Nível de Nen - 2.

Manipulação: Nível de Nen - 2.

Transformação: Nível de Nen - 4.

Especialização: Nível do Nen.

PERSONALIDADE

São carismáticos e independentes. Eles vão dizer algo importante sobre ele, mas tentará manter certa distância sobre você. Mas pela sua carisma e inteligência, muitas das vezes estão rodeadas de pessoas, cativadas pela sua personalidade.



EXEMPLO DE HATSU

Abaixo alguns exemplos de Hatsu para que Narrador e os Jogadores tenham uma ideia do que fazer ou criar. A ideia é ser diferente e não criar algo igual ao da série. Cada Jogador cria seu próprio personagem e suas próprias técnicas.

Saisho wa Gū! Jan!! Ken!!! GU!!!!: técnica criada por Gon, concentrando toda a sua Aura no punho e desferindo um soco poderoso. pode parecer que está usando a técnica Ko, mas Gon ultrapassou limite, ele não aumenta sua Força com ataque, ele desferiu soco com DANO DIRETO igual ao seu Nível de Nen nesse soco. Então quando usa com Nível de Nen 5, (Focus 5), ele desferiu soco de 5d6 de dano por contusão. A técnica é diferente por que ele pode combinar com uso do Ren nessa hora. Em, contra partida, Gon precisa de concentração e um turno completo para executar esse ataque, que o deixa vulnerável.

Bunge Gum: técnica criada por Hisoka, ele cria aura que se comporta como chiclete e borracha, expandindo, esticando e retraindo a sua vontade. Ele pode criar múltiplas "gomas" pagando pontos de Aura separadamente. As gomas continuam a existir enquanto Hisoka manter Pontos de Aura preso nelas (ele não pode recuperar esses pontos no caso, nem com descanso) elas podem empurrar ou puxar com Força igual ao Nível de Nen que foram criadas. Então se Hisoka cria a goma com Nível 5, então elas podem puxar e empurrar com Força 5d6. Por serem aura elas são sempre invisíveis. Hisoka gasta uma ação para criar elas e coloca-las numa superfície (seja pessoa ou objeto) de acordo com Alcance do seu Nível de Nen (tabela Limites de Nen). Mudar ou trocar a Goma de um local para outro (pessoa ou objeto) se usa um movimento. Você pode até perceber isso durante o Anime, quando Hisoka está mudando ou colocando a goma em algum lugar ele está apenas falando, fazendo "mágicas" e não atacando. Hisoka combina seu carisma, lábia e mentiras para usar esse poder e enganar seus inimigos.

Quintessência do Ladrão: técnica criada pelo líder da Genney Ryodan, Chrollo Lucifer, ela permite "roubar" as técnicas Nen de outros usuários. Para isso, Chrollo deve seguir certas condições que são:

- 1) Chrollo deve testemunhar a habilidade Nen em ação com os olhos.
- 2) Ele deve fazer perguntas sobre Nen e ser respondido pela vítima.
- 3) A palma da vítima deve tocar a impressão da mão na capa do seu Livro.
- 4) Todos os itens acima devem ser concluídos em uma hora

Completando esses passos ele rouba a técnica do usuário, o usuário deve permanecer vivo para que Chrollo continue com sua habilidade. E toda vez que usa-la precisa abrir livro na página do poder e mante-lo em sua mão o tempo todo.

Esse livro foi criado usando Materialização combinado com sua Especialização de "roubar" técnicas.

REGRAS DE COMBATE ADICIONAL

As regras de combate continuam normais, principalmente para combate corpo a corpo ou armas, porém algumas coisas ainda precisam ser ditas.

Esquiva de Armas de Fogo: Personagens só podem esquivar de disparos de arma de fogo se tiverem Agilidade 20 (ou mais) E / OU Percepção 18 ou mais (isso indica notar disparo antes do inimigo apertar o gatilho e antecipar o ataque). Caso ele cumpra essas exigências ele faz teste de Esquiva (Ou Agilidade) contra Perícia de Arma de Fogo do oponente.

Contra ataques: Algumas técnicas de Nen gastam uma ação ou movimento para serem executadas, porém existe uma forma de ativa-la como uma ação livre (ou seja a qualquer momento mesmo no turno do oponente). Para isso personagem precisa fazer um teste de Constituição, Inteligência ou Força de Vontade (personagem escolhe). Uma vez escolhido o atributo base não poderá ser mudado. Caso personagem tenha sucesso no teste ele automaticamente ativa as técnicas de Nen listadas abaixo.

Ten, Gyo, Zetsu, Ryu, Ken, Ko.

Caso personagem falhe no teste ele não pode executar nenhuma técnica de Nen no seu próximo turno (excessão de Hatsu).

Porém a máxima continua, certas técnicas Nen NÃO podem ser feitas ao mesmo tempo

Um Sistema Livre

Todos nós sabemos que o sonho de todo Mestre é um dia poder ver seu Universode Jogo publicado em algum livro ou net-book, para que todos possam apreciar sua criação, visitar seus países e mundos imaginários e enfrentar seus Monstros e NPCs mais perigosos. O único problema é que todos estes mundos precisam falar a mesma língua, para que possam se entender! O grande problema com isso é que as grandes editoras nunca permitiram que seus sistemas fossem utilizados pelos jogadores em publicações, por causa dos Direitos autorais. A própria TSR, detentora dos direitos do Dungeons & Dragons, chegou a processar judicialmente muitos Mestres que utilizavam seu sistema em livros e net-books, acusando-os de pirataria e aplicando pesadas multas sobre eles! Isso acabava frustrando os Mestres que queriam mostrar ao mundo seu material de jogo, que eram obrigados a inventar seus próprios sistemas, muitas vezes sem conhecimentos matemáticos suficientes para fazê-los funcionar direito, e os Jogadores, que, quando encontravam algo interessante na internet, eram obrigados a decifrar o sistema caseiro no qual estava escrito e adaptá-los para suas regras favoritas antes de poder usá-lo. Também recebemos sempre muitas propostas de novos escritores interessados em publicar seus livros e universos de jogos, mas quase nunca esses projetos vão para frente por causa das incompatibilidades de sistemas. E por outro lado, temos muitos Mestres com universos inteiros escritos em casa, sem chance de publicá-los porque não possuem nenhum sistema de regras próprio. Como na DRAGÃO e na Daemon, o RPG sempre foi considerado uma forma de diversão acima de tudo, nós decidimos liberar o Sistema Básico para que os Mestres de todo o Brasil possam utilizá-los em suas criações e adaptações. Com isso, os jogadores passam a contar com dois sistemas inteiros para desenvolverem suas campanhas: o 3D&T para campanhas baseadas em anime e videogames e o Sistema Daemon para Campanhas mais realistas e sérias. Agora, as chances de você publicar e tornar conhecido seu universo de RPG, seja na forma de fanzines, livros ou sites na internet aumentaram muito...

Crie seu próprio Universo!

Utilizando as regras genéricas do Sistema Daemon, você será capaz de desenvolver seu próprio mundo de RPG, seja ele fantasia medieval, ficção futurística, adaptações de seriados, filmes e quadrinhos, suplementos, complementos, guias de equipamentos e manuais de monstros, criaturas, deuses e entidades. Para o Mestre, uma grande vantagem, já que toda a parte de regras já está pronta: resta a ele apenas a parte CRIATIVA do processo de desenvolvimento do universo de jogo... bolar intrigas, aventuras e situações, criar NPCs, magias e rituais, desenvolver raças fantásticas, monstros e deuses, projetar vilas, cidades, regiões, países e até mesmo mundos inteiros. O Sistema Daemon também apresenta grandes vantagens para o Jogador, que possui agora um sistema simples, prático e barato para ensinar novos adeptos as maravilhas do RPG!

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

Criador: Cleron (Forest Frost)

https://www.instagram.com/cleron_frost/

<https://www.youtube.com/c/ForestFrost>