



NANATSU NO TAIZAI RPG

CRIADOR: CLERON

ÍNDICE

1 Nanatzu no Taizai RPG

2 Personagens

2.1 Clã dos Gigantes

2.2 Clã das Fadas

2.3 Clã dos Demônios

2.4 Demônios (5 pontos)

5 Clã dos Deuses

2.5 Deuses (6 pontos)

3 Aprimoramentos

4 Aprimoramentos Negativos

5 Lista de Perícias

6 Magia

6.1 Elementos

6.2 Focus

6.3 Elementos Secundários

6.4 Pontos de Mana

6.5 Limites e Efeitos Máximos

6.6 Magia VS Combate Armado

6.7 Tipos de Magia

7 Poderes Especiais Mágicos

8 Magias Especiais

9 Tabela de Avanço de Nível

9.1 REGRA DE PODER SUPREMO

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...

NANATZU NO TAIZAI 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 Nanatsu no Taizai RPG. Editora Daemon ainda vende seus livros no site www.daemon.com.br, e as regras básicas podem ser encontradas em sites wikia:

PERSONAGENS

Existem vários personagens no mundo de Nanatzu no Taizai, mas aqui é a ficha base para Humanos, outras raças podem ter certas diferenças.

FICHA DE PERSONAGEM

Nível: Nível do Personagem.

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

Pontos de Magia: Inteligência + Força de Vontade

Atributos: 110 pontos para distribuir.

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

Perícias: 250 + Inteligência x 5

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

Magias: Varia com a raça e treinamento dos personagens.

CLÃ DOS GIGANTES

Um dos 5 grandes clãs, eles tem aparência humana, mas muito maiores que humanos normais. São guerreiros poderosos, conectados com a Terra, alguns podem ceder a selvageria das batalhas. Em geral o Líder é sempre o guerreiro mais forte. Armas de Gigantes sempre causam dobro de dano pelo tamanho. Então Gigante com espada de 2d6 de dano, na sua versão gigante ela causa 4d6.

GIGANTES (5 PONTOS)

- **Poder Físico:** eles ganham Força +5 e Constituição +5
- **Vitalidade:** Pontos de Vida de um gigante não dividem por 2 quando soma Força e Constituição.
- **Longevidade:** gigantes vivem 7 vezes mais que humanos normais.
- **Poderes Mágicos:** Gigantes usam a magia da Terra, começando com Terra 1 ou qualquer outro Caminho Secundário que tenha Terra como parte, exemplo: Magma, Cristal, Areia etc. Efeitos do que se pode fazer com magia estão na tabela e lista mais adiante.
- **Poderes de Gelo:** Gigantes de Jotunhein consegue usar magia de Gelo ao invés de Terra, eles também são imunes a ataques de gelo, Gigante de Jotunhein custa 7 pontos de aprimoramento.
- **Perícias:** 200 + Inteligência x 5
- **Desvantagem de Tamanho:** Gigantes sempre têm teste difícil para atingir um oponente de tamanho normal (ser humano).
- **Vantagem de Tamanho:** eles podem executar um teste de ataque normal atingido todos os oponentes em uma área grande usando seu corpo, armas ou abalos sísmicos de seu tamanho. Porém o dano sempre é a metade do seu dano total. Ataques desse tipo não podem ser defendidos apenas esquivados



CLÃ DAS FADAS

Um dos 5 grandes clãs, Fadas têm uma variedade de aparências diferentes. Quase todas as fadas possuem um par de orelhas e asas pontudas, sendo King e Elaine as únicas exceções conhecidas. Suas asas se assemelham às dos insetos com várias veias visíveis. Sua aparência não muda muito ao longo de suas vidas, mantendo em muitos casos uma aparência infantil. Além disso, cada fada tem um aroma distinto associado a uma flor ou erva. todas as fadas tem tamanho diminuto, variando do tamanho de um anão ao tamanho de apenas 20 centímetros.

FADAS (4 PONTOS)

- **Poder Físico:** Agilidade +3, Carisma +3
- **Voar:** todas as Fadas sabem voar, com movimento igual ao valor de Agilidade.
- **Longevidade:** Fadas vivem 10 vezes mais que humanos normais.
- **Poderes Mágicos:** Fadas usam a magia Plantas, Água, Espírito ou Metamagia, começando com uma delas em Focus 1, efeitos do que se pode fazer com magia estão na tabela e lista mais adiante.
- **Transformação:** Fadas conseguem mudar sua aparência e suas roupas, porém gasta muita magia e exausta muito o usuário. Toda vez que usa ele gasta 10 pontos de mana. tem duração de 1 hora. Alterações não afetam atributos, é apenas a aparência.
- **Perícias:** 300 + Inteligência x 5
- **Leitura de Aura:** Fadas conseguem ver a aura das pessoas vendo seu estado emocional e as vezes a verdade de seus corações.
- **Falar com animais:** Fadas conseguem falar com a fauna e a flora.



CLÃ DOS DEMÔNIOS

Um dos 5 grandes clãs que tentou conquistar o Mundo Físico dos seus rivais o Clã dos Deuses, todos os outros clãs se uniram e expulsaram eles para o Mundo dos Demônios. Muitos dos membros do Clã Demoníaco têm aparências monstruosas. Os Demônios Menores parecem ser bastante diversos, cada tipo com sua aparência, facilmente identificados pelas cores, como Demônios Vermelhos ou Demônios Cinzentos. No entanto, os Demônios de classificação mais alta têm, em sua maioria, aparências humanóides.

DEMÔNIOS (5 PONTOS)

- **Poder Físico:** Força +2, Agilidade +2, Constituição +2, Destreza+2, Força de Vontade +2.
- **Voar:** todos Demônios sabem voar, com movimento igual ao valor de Agilidade.
- **Longevidade:** Demônios não envelhecem e vivem para sempre, porém podem ser assassinados.
- **Poderes Mágicos:** Demônios podem usar vários tipos de magia e começam com Focus 1 em uma delas a escolha: Fogo, Trevas ou Espírito ou qualquer outro Caminho Secundário com Trevas na soma, como Fogo Negro, Ácido, Vácuo etc.
- **Resistências:** Demônios são fortes contra danos do tipo trevas, veneno e ácido, eles tem IP igual a sua Constuição contra esses danos.
- **Perícias:** 300 + Inteligência x 5
- **Cura das Sombras:** Demônios podem se curar usando magia das Trevas.
- **Vulnerabilidade:** Demônios são fracos contra danos do tipo sagrado (luz) de fontes divinas ou sagradas. Eles recebem 50% mais dano vindo dessas fontes.



CLÃ DOS DEUSES

Um dos 5 grandes clãs que expulsou dos demônios do Mundo Físico. Os membros do Clã da Deusa parecem inteiramente humanos, exceto um par, ou mais, de asas de anjo. Foi demonstrado que algumas deusas têm características mais divergentes, como Tarmiel, que possui múltiplas cabeças. Deuses de classificação mais elevada são geralmente distinguidas por seus múltiplos pares de asas. O número de asas e seu tamanho são geralmente indicadores do poder de um Deus.

DEUSES (6 PONTOS)

- **Poder Físico:** Força +2, Agilidade +2, Constituição +2, Destreza+2, Carisma +2.
- **Voar:** todos Deuses sabem voar, com movimento igual ao valor de Agilidade.
- **Longevidade:** Deuses não envelhecem e vivem para sempre, porém podem ser assassinados.
- **Poderes Mágicos:** Deuses podem usar vários tipos de magia e começam com Focus 1 em uma delas a escolha: Fogo, Luz, Espírito e qualquer Caminho Secundário com Luz sendo parte da soma, como Relâmpago, Cristais etc.
- **Perícias:** 300 + Inteligência x 5
- **Cura da Luz:** Deuses podem se curar e curar outros de outras raças) usando magia da Luz.



APRIMORAMENTOS

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

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

Acrobático (1 Ponto): O personagem é muito ágil. Ele ganha um bônus de +10% em todos os testes envolvendo movimentos corporais, esquivas, acrobacias e afins. Ele ganha a perícia Esportes (Acrobacia) em 30% e ganha +5% a cada nível que avance. Porém não pode adicionar seus pontos a perícia Acrobacia nesse caso, ela só aumenta com o aumento de nível.

Arma Mágica: Possuir uma arma ou objeto especial é algo incomum. Existem poucas armas e objetos poderosos pelo mundo. Ao escolher este aprimoramento, o Jogador deve definir o que especificamente deseja:

2 pontos: o Personagem possui uma arma pequena ou média (adaga ou espada curta), com bônus de +1 (+1 para dano e +10% para dividir entre ataque e defesa). Esses valores podem ultrapassar o 100% da perícia. Essa arma é considerada Mágica.

3 pontos: o Personagem possui uma arma mais poderosa, com bônus de até +3 (+3 para dano e +30% para dividir entre ataque e defesa, conforme a arma). Esses valores podem ultrapassar o 100% da perícia. Essa arma é considerada Mágica.

4 pontos: o Personagem possui uma arma ou item com Focus 3 em Magia de algum caminho a sua escolha. Apesar de ser item ele usa a Mana do usuário. A Arma não aumenta o Focus, mas item é considerado indestrutível. Exige conhecimento de magia para ser usado.

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

Ataque Desarmado Aprimorado:

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

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

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

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

1 ponto: dano adicional de 1d6.

2 pontos: dano adicional de 2d6.

3 pontos: dano adicional de 3d6.

Ataque 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.

Bruto (X pontos): o seu Personagem é bruto e consegue resistir melhor a qualquer tipo de dano. O personagem tem IP (resistência a dano), contra qualquer tipo de dano igual ao valor do aprimoramento, se tiver Bruto 3, terá IP 3 e assim por diante.

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.

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 90 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.

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

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

Evasão (1 ponto): O personagem pode evitar ataques em área 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).

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. Personagem também não pode adicionar seus pontos de Perícia nesses valores, eles só aumentam com o Nível, então são boas quando compradas no Primeiro Nível.

1 ponto: 3 perícias.

2 pontos: 5 perícias.

3 pontos: 7 perícias.

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

Imunidade a Venenos

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

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

Mestre (2 pontos): seu Personagem ainda possui contato com a pessoa que lhe ensinou tudo o que sabe (ou parte de seus conhecimentos). Pode ser um guerreiro veterano, um velho sábio, um mestre ninja. Em caso de necessidade seu Personagem pode tentar contatá-lo para buscar informações e ajuda. O ponto negativo é que de tempos em tempos, ELE é que pedirá que o seu personagem lhe faça um favor ou resolva alguma missão de menor importância. Com Mestre o Personagem pode começar com +2 pontos em Focus de Magia que possa usar.

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.

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.

Poderes Mágicos (X Pontos) Personagem tem poderes mágicos, cada Ponto nesse aprimoramento o Personagem tem 1 ponto para distribuir em Caminhos de Magia. Qualquer Raça pode comprar esse aprimoramento, mas certas raças tem limite com tipo de Caminhos que podem ter.

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).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

APRIMORAMENTOS NEGATIVOS

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.

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 trulento, 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!

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

Devoção (-2 Pontos): Sua vida é devotada a algum objetivo específico. O Personagem persegue incessantemente esse objetivo, e todos seus atos são guiados por ele. Toda a vida dele é regida por esta causa e nada o fará desistir dela, pois ele acredita que valha qualquer sacrifício em seu nome. Pode ser fanatismo religioso, nacionalismo fervoroso, a busca incansável por um artefato lendário, uma vingança pessoal.

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.

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.

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).

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 3 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.

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

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

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.

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

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

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

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

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

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). Em geral sempre perde quando joga (apenas 1% de chance de ganhar).

LISTA DE PERÍCIAS

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!

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 (Couro), 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.

Conhecimento Mágico (INT)

Perícia que envolve conhecimento do jogador sobre magia, permite identificar caminhos de magia, analisar e tentar formas de contra atacar, criação de rituais e feitiços. Perícia necessária para magos que querem estudar a fundo a magia e não usa-la apenas como "poder instintivo".

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 poderes especiais.

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.

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.

Aparar armas de Projétil (40): Esta perícia permite que o personagem apare armas arremessadas ou de projétil usando-se uma espada, lança, bastão, qualquer outra arma similar ou até mesmo as mãos (personagens de estilo de luta definido). Pode aparar flechas, adagas de arremesso ou até disparos de armas de fogo. **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 longas), 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.

Especialidade em Arco (30): personagem é especialista em usar Arco e Flecha, ele soma o bônus de Força, Destreza ou

Percepção (ele escolhe no início 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 Rápido (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.

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

Condução (DEX)

Em One Piece condução significa saber manobrar o timão e conduzir Navio (mas não navegar por si).

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, pegar o vento mais rápido a corrente marítima mais segura etc. Também permite entender tudo que navio precisa para ficar pronto para navegar ou parar. A dificuldade do Teste varia com as condições do tempo (tempestade, 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.

Primeiros Socorros (INT)

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

Procura(PER)

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

Rastreo(PER)

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

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 está 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.

MAGIA

Magias são explosões brutas de energia causadas por um determinado Caminho de Magia. O usuário simplesmente se concentra e manipula as energias do Universo, fazendo com que uma explosão de energia mística parta das suas mãos em direção de um oponente escolhido, causando dano a um alvo na área de efeito. Atributo para ataques de Magia é sempre Inteligência (ataques diretos e testes de resistência), ou ele pode usar as perícias Conhecimento Mágico ou Concentração (usando seus respectivos atributos também como comparação). Como sempre, usar perícia sempre é mais vantajoso que usar atributo puro. Mas não é obrigatório já que existem muitos guerreiros que usam magia para melhorar sua capacidade de combate e não atacar diretamente.

A magia é dividida em Caminhos, o caminho é o "elemento" que o mago lida. Existem vários caminhos.

ELEMENTOS

Fogo: o mais destruidor elemento. O caminho do Fogo é o mais tentador, mas também o mais perigoso. O místico pode criar, controlar e moldar as chamas, assim como resistir ao fogo e ao calor.

Água: O místico pode criar, controlar e moldar água. Como o corpo Humano é formado por 73% de água, este caminho também está ligado à cura, resistência e transmutação do corpo.

Ar: um dos mais destrutivos elementos da natureza, responsável pelos tornados e furacões – e também coisas mais sutis, como odores. Como o som é provocado por vibração no ar, este Caminho também é responsável pela magia sonora.

Terra: a força bruta, o terremoto, a destruição. O místico da terra tem poder sobre o solo e as pedras, mas também sobre a duração, a determinação, a força de vontade.

Luz: este é o caminho da luz e da ilusão. Tudo o que vemos não passa da luz refletida; portanto, o místico da luz tem poder sobre aquilo que as pessoas vêem... Ou não vêem. O caminho Luz também trata de magia purificadora, ligada ao bem.

Trevas: o Caminho das sombras, escuridão e destruição. Este Caminho é mais utilizado por vilões, como vampiros e demônios; heróis raramente seguem o Caminho das trevas, pois este é o Caminho ligado ao mal e decadência.

Plantas: Este caminho lida diretamente com as plantas, vegetais, frutas, plantas carnívoras, árvores, madeira (incluindo objetos de madeira) e tudo o que se refere ao reino vegetal.

Animais: Este Caminho lida com animais de todas as espécies, desde insetos até mamíferos (com exceção de seres inteligentes). Animais aquáticos precisam Animais + Água, pássaros e outros animais voadores precisam de combinação Animais + Ar, animais escavadores de Animais + Terra e assim por diante. Monstros precisam de Animais + Metamagia.

Mente: lida com controle da mente, leitura, entender emoções, disfarces tb

Corpo: controle do corpo, ossos, carne, modificação, transformação etc.

Espíritos: Este Caminho lida com espíritos, fantasmas, aparições, mortos-vivos, o reino dos mortos e alguns planos de existência próximos.

Metamagia: Este é o Caminho que lida com a Magia propriamente dita. Portais, detectar magias, encantar e desencantar, runas, distorção do tempo e espaço, criaturas mágicas e outros.

FOCUS

Seu personagem possui um determinado número de Pontos de Focus, de acordo com o Aprimoramento Poderes Mágicos ou sua Raça e com o nível do personagem. Estes pontos devem ser gastos nos caminhos que você escolher.

A magia em Nanatsu no Taizai é baseada pela sua criatividade e caminho que escolhe, então ela pode executar qualquer efeito do elemento baseado em sua imaginação. MAS, esse efeito NUNCA será maior que o Valor (Focus) da Magia, então se você tem Fogo 5, NUNCA poderá causar mais dano que o permitido de 5 dados de 6 lados (5d6). Limites da magia estão de acordo com a tabela de magia descrita nas próximas páginas. Máximo de Focus em um Caminho é 10, então se personagem chegar a Fogo 10, esse é valor máximo.

ELEMENTOS SECUNDÁRIOS

Elementos Secundários nasce da combinação de outros Elementos já existentes. em regras se juntar dois Elementos com valores de Focus diferentes, se leva em consideração o menor valor. Abaixo alguns exemplos:

Ar + Luz: Relâmpago.

Ar + Água: Gelo.

Luz + Terras: Cristais ou Magnetismo.

Terra + Fogo: Magma.

Animais + Metamagia: Monstros.

Humanos + Metamagia: outras raças.

Fogo + Trevas: Fogo Negro.

Fogo + Ar: Fumaça.

Água + Trevas: Venenos.

Terra + Trevas: Corrosão.

Água + Luz: Vitalidade ou Vapor

PONTOS DE MANA

Por último é verificado se o Personagem possui Pontos de Magia suficientes para realizar o efeito. Os pontos são subtraídos do total disponível e gastos na canalização da Magia. Pontos de Magia são sempre Força de Vontade + Inteligência. gasto de magia varia com Focus usado. Se um personagem usa Fogo 5 para ataque de 5d6, ele gasta 5 Pontos de Mana

CUSTO DE MANA

Focus	Custo de Pontos de Magia
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10

LIMITES DE MAGIA

Focus	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	+4	IP 4	200 Kg
5	5d6	200 metros	5d6	+5	IP 5	400 Kg
6	6d6	400 metros	6d6	+6	IP 6	800 Kg
7	7d6	800 metros	7d6	+7	IP 7	1600 Kg
8	8d6	1600 metros	8d6	+8	IP 8	3200 Kg
9	9d6	3200 metros	9d6	+9	IP 9	6400 Kg
10	10d6	6400 metros	10d6	+10	IP10	12800 Kg

LIMITES DE MAGIA

Focus	Velocidade	Raio de Efeito	Pessoas Afetadas	Transformação
1	-	-	-	-
2	5 m/s	-	1 membro	-
3	10 m/s	1 metro	o mago	1 membro
4	20 m/s	2 metros	1	o mago
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

LIMITES E EFEITOS MÁXIMOS

Alcance: É a distância até a qual o efeito é capaz de ser lançado. Ou seja, é a distância máxima entre o Mago e o centro do efeito que ele deseja criar. Pode ser utilizado para área de efeitos de menores consequências, incapazes de causar dano.

Dano direto: É quanto de dano o efeito é capaz de produzir em uma magia aplicada diretamente sobre o alvo.

Aumento de dano: Representa o aumento de dano causado pelo encantamento de um objeto qualquer (noteque esse tipo de efeito requer um fetiche material). Não se trata de dano direto.

Índice de proteção: O nome fala por si. Funciona de duas maneiras distintas: como se fosse uma armadura, conferindo proteção e absorção, movendo-se com o místico ; ou com uma barreira física, imóvel.

Peso: É a maior massa que pode ser afetada por uma magia desse círculo. Considera-se que uma pessoa e suas posses pesem 100 quilos.

Velocidade: É a velocidade que se pode atingir ao se deslocar a pé ou voando. Divida esse valor por 4 quando a situação for soba Água, mas apenas por 2 se o Caminho Água for usado.

Raio de Efeito: É o raio máximo que um efeito direto e forte pode afetar. Ao queimar, molhar, empedrar ou congelar seus inimigos, respeite essa área máxima de alcance. Para efeitos específicos em uma (ou mais) pessoas utilize também este limite.

Pessoas afetadas: Trata-se do número de pessoas que podem ser atingidas simultaneamente por um efeito. Não se aplica a efeitos com área que cause dano direto, mas a ilusões e poderes mentais.

Transformação: Em magias nas quais o místico promove grandes alterações na aparência e estrutura física de seu corpo, ou no de outras pessoas, esse é o limite mais importante.

MAGIA VS COMBATE ARMADO

Em geral magia se combate com magia, mas alguns magos tentam enfrentar guerreiros e outros seres em combate corpo a corpo. Existe algumas regras específicas para isso.

Caso mago queira usar magia para defender ataque de um guerreiro como golpe de espada ou coisa parecida (criar barreira de pedra na frente dele por exemplo), ele faz teste de Concentração contra perícia de Ataque do Guerreiro, porém é sempre teste difícil para o Mago, por que invocar a magia é sempre mais devagar e mais complicado que usar armas para defender ou esquivar. Somente Mágicas Instantâneas podem ser usadas para defesa ou esquiva contra ataques físicos corpo a corpo.

TIPOS DE MAGIA

Existem tecnicamente três tipos de magia para se usar no Mundo de Nanatsu no Taizai, são elas: Feitiço, encantamento e Magica Instantânea.

Feitiço: magia com vários efeitos, sempre gasta um turno para se fazer. Feitiço são complexos e não podem ser usados como Defesa e Esquiva contra ataques físicos corpo a corpo. Só podem contra atacar ou defender outros Feitiços. Feitiços podem afetar vários alvos e tende a ser mais poderosos.

Encantamento: magias que tem longa duração afetando um ou mais alvos (pagando valor do encantamento para cada alvo). Em geral tem efeitos benéficos, mas existem encantamentos que prejudicam os inimigos (chamados Maldições). Encantamentos tem tempo de execução variada, podem ser uma ação ou caso personagem precise executar ele mais rápido, ele pode pagar o DOBRO de Mana do Encantamento e executar ele em um movimento. TODOS encantamentos e maldições tem duração de Nível +1 rodadas.

Magica Instantânea: magias extremamente rápidas, elas em geral gastam apenas um movimento OU ação livre. São as únicas que podem ser usadas em defesas e esquivas contra ataques corpo a corpo. Todas elas exigem teste de Concentração difícil para executar (mesmo quando não são usadas em defesa ou esquiva), se personagem passar ele pode executar a magia gastando apenas um movimento. Se ele falhar no teste, ele perde todo seu turno. Existe outra forma de usar magica instantânea sem fazer teste de Concentração, personagem apenas gasta DOBRO de Mana que usaria para magia. Então se ele usar disparo de chamas com Fogo 3 (que normalmente custaria 3 de Mana), ele gastaria então 6 de mana. **TODAS AS MÁGICAS INSTANTÂNEAS SÓ PODEM AFETAR UM ALVO.**

PODERES ESPECIAIS MÁGICOS

Poderes mágicos especiais que se precisa aprender com alguém poderoso que possua esse poder. Alguns são exclusivos para certas raças, outros são tem menos restrições.

FULL COUNTER MAGIC:

Uma espécie de poder especial ensinado e aprendido entre o Cla Demônio. Ele é capaz de refletir ataques mágicos diretos (apenas diretos) que tenham o usuário como alvo. QUando usuário ele recebe um ataque mágico, ele gasta a mesma quantidade de mana que o atacante usou para a magia e declara o Full Counter. Dessa forma o atacante recebe o dano da magia e não o usuário. O usuário tem que estar ciente do ataque, caso contrário não consegue usar a técnica. Esse é um poder que não se pode comprar ou começar com ele, ele é mais comum entre demônios. Outras raças podem aprender, mas só é possível aprender com um Mestre Demônio.

FULL COUNTER COMBAT:

Semelhante ao Full Counter Magic, mas apenas para ataques físicos (sem magia). Nesse caso o usuário gasta mana igual a METADE do dano do ataque recebido. Se o fizer, o atacante recebe o dano do golpe. Esse é um poder que não se pode comprar ou começar com ele, ele é mais comum entre demônios. Outras raças podem aprender, mas só é possível aprender com um Mestre Demônio.

REVENGE COUNTER:

Esse poder, manda um ataque mágico em área contra todos os oponentes a frente do usuário. O ataque tem dano mágico não elemental, o o ataque tem o DOBRO do dano que o usuário recebeu durante o combate. Ele pode ativar o ataque em qualquer momento que seja seu turno, uma vez ativado, ele gasta 20 Pontos de Mana. O ataque é baseado no dano que usuário recebeu até momento do ataque. Essa técnica não regenera os ferimentos do usuário. O ataque deve ser feito por alguma arma ou combate corpo a corpo (teste de perícia normal de combate para o acerto). Esse é um poder que não se pode comprar ou começar com ele, ele é mais comum entre demônios. Outras raças podem aprender, mas só é possível aprender com um Mestre Demônio.

ARK:

Exigências: Magia Luz

Ark é um poder mágico que cria partículas de luz, que é utilizado pelo Clã das Deusas. Ele pode ser usado de diferentes maneiras, como formar feixes de energia, explosões, lâminas de energia, barreiras, miríades, etc. Ark pode ser aprendido por Humanos, mas apenas ensinada por um Deus (ou Anjo). Em regras, quando usa magia Luz para atacar, ele gasta DOBRO da mana e causa dano máximo nos dados. Além disso, alvos que chegama zero de vida com essa magia, tem morte automática, inclusive imortais. Ark pode ser usado de qualquer forma, Feitiço, Magica Instantânea etc, mas SEMPRE custa o DOBRO do gasto normal. Então usando Ark com luz 3, gasta 6 de mana ao invés de 3.

MANDAMENTOS

Exigências: Recebido do Rei Demônio

É uma benção maldição do Rei Demônio, dada para quem ele considera um grande aliado. Seu efeito é absoluto perante outros e afeta tanto os inimigos quanto aliados e até mesmo o usuário. O mandamento pode variar, pode ser ativado por uma pergunta ou situação, ou sempre ativado pela presença do usuário. Em geral sempre são 10 mandamentos ao todo.

GRAÇA

Exigências: Recebido do Rei dos Deuses

É uma benção dada pelo Rei dos Deuses a seus 4 anjos ou aliados próximos. Semelhante aos Mandamentos é uma benção, mas não prejudica aliados ou usuários, porém o poder dado é mais fraco (dependendo apenas do usuário para deixa-lo forte). Um dessas graças se chama Sunshine.

MAGIAS ESPECIAIS

São magias que são tão complexas e poderosas que não podem ser feitas através de instinto ou apenas imaginação, elas foram criadas por grandes magos ou entidades poderosas e precisam ser aprendidas.

DESTRUIÇÃO ELEMENTAL

Exigências: Fogo 1, Água 1, Terra 1, Ar 1

Um feitiço formidável onde quatro elementos (especificamente; água, terra, fogo e ar) são convocados e fundidos em um único ataque de energia devastador que é disparado contra o inimigo. O ataque cria uma grande explosão no impacto. esse ataque ignora qualquer proteção ou imunidade elemental.

BARREIRA ZERO

Exigências: Fogo 3, Água 3, Terra 3, Ar 3

Uma mágica instantânea que cria escudo de magia que protege contra QUALQUER elemento independente do dano. Os elementos tem que ser baseado nos 4 centrais (fogo, água terra e ar), qualquer um além desses, a magia não funciona. Custo 5 de Mana.

CANCELAR MAGIA

Exigências: Metamagia 5

Uma mágica instantânea que cancela qualquer magia (feitiço, instantânea ou encantamento). O usuário apenas paga o mesmo valor de mana que o atacante usou para sua magia e a magia é anulada.

IMUNIDADE A MANIPULAÇÃO

Exigências: Mente 5

feitiço que cancela qualquer controle mental, corporal ou posseção vindo de qualquer fonte.

ESCUDO MÁGICO

Exigências: Metamagia 1

Uma mágica instantânea que cria escudo de magia que protege contra QUALQUER dano mágico. O quanto de dano ele absorve depende do focus usado na magia, se for Metamagia 3, ele protege contra 3d6 de dano.

TELETRANSPORTE

Exigências: Metamagia 6

Magia de teletransporte de alto nível que permite ao conjurador aparecer e desaparecer em locais precisos e teletransportar grupos de pessoas instantaneamente. Isso é considerado um feitiço, Usuário paga 1 de mana e +1 pra cada pessoa teletransportada dessa maneira. Ele só pode teletransportar para locais que ele conheça ou tenha visão clara.

TABELA DE AVANÇO DE NÍVEL

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

REGRA DE PODER SUPREMO

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

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

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

Um Sistema Livre

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

Crie seu próprio Universo!

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

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

Criador: Cleron O Andarilho

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

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