



SAILOR MOON RPG

ÍNDICE

1 Sailor Moon RPG

2 Personagens

3 Star Seeds ou Cristal Estelar

4 Sailor Guardians

5 Aprimoramentos

6 Aprimoramentos Negativos

7 Perícias

8 Poderes

9 Poderes Celestiais

10 Tabela de Avanço de Nível das Sailors

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...

SAILOR MOON 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 Sailor Moon RPG. Editora Daemon ainda vende seus livros no site www.daemon.com.br, e as regras básicas podem ser encontradas em sites wikia:

PERSONAGENS

Sailors são guerreiras que protegem uma estrela, um planeta e tem poderes baseados no local onde de origem da sua Semente Estelar (Star Seed) ou Cristal Estelar (Star Crystal) Mas em geral Sailors são jovens normais sempre mulheres.

FICHA DE PERSONAGEM

Nível: Nível do Personagem.

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

Pontos de Aura: depende da Sailor

Cristal Estelar: depende da Sailor

Atributos: 101 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: INT X 5 + 200

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

Magias ou Poderes: Varia com a Sailor

STAR SEEDS OU CRISTAL ESTELAR

Star Seeds consistem em uma pequena esfera brilhante envolta em um cristal transparente hexagonal em formato dipiramidal. Todas as Star Seeds normais são de uma cor azul acinzentada clara. No caso das True Star Seeds, a cor correspondia à cor do planeta. Uma semente estelar regular reside dentro de humanos normais e uma vez removida a luz dentro dela desaparece e o portador morre (pelo menos até recuperar seu Cristal)

STAR SEEDS NORMAL:

Pessoas comuns tem Cristais Estelares fracas que tem um brilho temporário de luz após a extração. Se deixada exposta por muito tempo, o cristal escurecerá imediatamente à medida que seu brilho desaparece, transformando seu hospedeiro em um zumbi vazio.

TRUE STAR SEED

Aqueles pertencentes aos Sailor Guardians tem um brilho permanente, e eram chamados de verdadeiras Star Seeds, ou, no mangá, Sailor Crystals. Cada corpo planetário da galáxia era representado por sua própria Semente Estelar, e a Sailor Guardiã desse planeta era sua portadora. Mantém o brilho mesmo com exposição externa e são mantidos dentro dos Sailor Guardians. Eles retêm o poder da estrela que protegem. Se a Semente Estelar de um Sailor Guardian fosse retirada de seu corpo, o Sailor Guardian desaparecia, o que equivalia a morrer.



SAILOR GUADIANS

Sailor Guardians são garotas mágicas inicialmente apresentadas como super-heróis que usam seus poderes para derrotar as forças do mal. Cada um deles está associado a um objeto no espaço sideral. Esses corpos celestes incluem estrelas, planetas, luas, asteróides e cometas, entre outros objetos. Existem dois tipos de Sailors, a Sailors Guardiãs da Terra e da Lua e as Sailors Guardiãs da Galáxia.

SAILOR GUARDIAN (3 - 5 PONTOS)

Atributos: são feitos com 101 pontos para distribuir normalmente

Transformação: Para ativar seus poderes elas precisam obrigatoriamente se transformar.

Planeta Guardiões: as magias e poderes dependem do Planeta Guardiã que ela escolhe. Marte, Júpiter, Vênus, Mercúrio custam 3 pontos de Aprimoramento. Plutão, Saturno, Urano e Netuno custam 5 pontos.

Poderes: poderes e magias são variados, em regras o personagem recebe 5 pontos para comprar seus poderes (lista descrita nas próximas páginas)

Pontos de Aura: É a energia que as Sailors usam para ativar seus poderes e habilidades. Elas regeneram 1 ponto a cada meia hora ou todos os seus pontos com descanso de pelo menos 4 horas. Sailors Guardiãs da Terra começam com 5 Pontos de Aura e as Sailors Guardiãs da Galáxia começam com 8.

Patrão: Apesar do objetivo é sempre combater o Mau e proteger a Terra ou a Galáxia, as Sailors sempre obedecem a Líder de seu Planeta de Origem. No caso a Líder das Sailors é a Sailor Moon.



APRIMORAMENTOS

Alma Pura (2 pontos): Nenhum demônio é capaz de chegar perto de seu Personagem, muito menos tocá-lo ou atacá-lo enquanto o Personagem mantiver sua alma limpa (sem nenhum pecado). O demônio pode permanecer na mesma sala que o Personagem ou dialogar com ele; porém, será incapaz de atacá-lo fisicamente. Caso o Personagem cometa algum ato ruim, sua alma ficará maculada por, no mínimo, uma semana e um dia, e os demônios serão capazes de atacá-lo nesse período. O Personagem deve se confessar e pagar a penitência adequada para recuperar a pureza da alma. Magias demoníacas sofrem um redutor de 4D em relação ao Personagem enquanto este mantiver sua alma pura.

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

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

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

Ataque Desarmado Aprimorado:

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

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

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

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.

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.

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

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

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

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

Familiares:

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

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

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.

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).

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.

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

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

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). Em um stand off 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.

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 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.

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.

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 Megalomaníaco, 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

Fetiche Material (-2 pontos): Sailor precisa de um item com seu cristal para ativar sua transformação. Sem ele, a Sailor não pode se transformar nem usar seus poderes. O item só pode ser destruído por forças superiores, mas pode ser recuperado (de alguma forma).

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.

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.

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

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

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

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

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

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.

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 acima. Entretanto, elas são um pouco diferentes. 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 (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 de Perícia Concentração pode substituir um Teste de Resistência de WILL quando envolve concentração. Além disso, quando um Personagem está 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.

PODERES

Abaixo a lista de poderes que as Sailors podem comprar. Sailors protetoras da Terra e da Lua (custo 3 pontos) tem 5 pontos de poder para gastar. Sailors protetoras de fora da Galáxia tem 10 pontos de poder para gastar. Toda Sailor ganha 1 ponto de poder toda vez que sobe de Nível. Poderes são divididos em dois tipos. Neutros e os Celestiais (Cada Planeta). Neutros podem ser comprados por qualquer Sailor e obviamente os específicos apenas para a Sailor cujo poder vem do Objeto Celestial Específico. Todos os poderes só funcionam em sua transformação, nenhum deles funciona na forma humana.

PODERES NEUTROS

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

Voar (2 pontos): em regras ele pode voar e se movimentar valor total de sua Agilidade em Metros (em regras personagem só se movimenta METADE do valor de sua Agilidade em metros).

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

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

Escudo Mágico (X Pontos): A personagem possui uma escudo mágico sempre ativo e muito resistente ao redor do seu corpo, personagem ganha IP 1 contra qualquer tipo de dano para cada ponto gasto nesse poder.

Habilidade de Combate (X pontos): Sailor ganha habilidades de combate na perícia, tanto ataque quanto defesa. Ela pode escolher Artes Marciais, Briga ou qualquer Arma branca. Cada ponto personagem ganha 20% na Perícia de combate (tanto em ataque e defesa). Essa perícia não pode ser aumentada com Pontos de Perícia do Personagem nem somado com Atributo (já que só funciona na hora da transformação). Se personagem comprar 5 pontos ele completa 100% em Ataque e Defesa.

Arma Mágica (X pontos): Sailor possui uma arma mágica especial, um cajado, espada, item etc que o ajuda em batalha. A arma pode aumentar suas chances de ataque ou o dano causado. usar a arma exige obviamente perícia específica (Se for Espada exige perícia espada). Cada ponto soma valor no dano da arma ou ataque e defesa dela.

A Cada 1 Ponto gasto: dano da arma é 1d6

A cada 1 ponto gasto: +5 na Perícias de Ataque

A cada 1 ponto gasto: +5 na Perícias de Defesa

Personagem então se quiser uma arma com bônus de +10% no ataque e dano 3d6, ele gasta 5 pontos de Poder.

PODERES CELESTIAIS

Ataque Especial (X pontos):

Planeta Regente: Qualquer

Sailor tem ataques a longa distância de magia ou elemental baseado em seu Planeta Regente. Porém ele demora uma quantidade específica de turnos para executar um novo ataque. Exemplo: Um personagem de Ataque Especial 2 pontos, executa um ataque mais forte que causa dano 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. Teste para atingir usa o atributo a escolha da Sailor na hora da criação do Personagem (pode ser qualquer atributo que não seja Agilidade).

Marte: Fogo

Mercúrio: Água

Júpiter: Eletricidade

Vênus: Luz

Pluto: Trevas

Uranus: Vento

Netuno: Água

Saturno: Energia Nula (não elemental)

Ataque em Área (2 pontos cada)

Exigências: Ataque Especial

Planeta Regente: Qualquer

Personagem consegue usar Ataque Especial, mas atinge os golpes em área, pegando mais de um alvo. Existem dois tipos de ataque em área. Arco e Raio. Arco visa todos os alvos a frente do personagem em ângulo de 30 graus que cresce como uma baforada de dragão. Raio acerta todos os alvos a volta do personagem. Cada tipo custa 2 pontos e precisam ser comprados separadamente.

Poderes Mágicos (X Pontos)

Planeta Regente: Qualquer

Personagem consegue usar magia da mesma forma que um mago, cada ponto representa 1 ponto de Focus de Magia e 1 Ponto de Magia que a Sailor tem. Com esses Focus ela pode comprar Caminhos de Magia. Porém eles são limitados pelo seu Planeta Regente. Usar magia gasta Pontos de Magia, Sailor recupera 1 ponto de magia a cada meia hora ou todos sua Magia com 4 horas descanso. Usar magia segue as mesmas regras do sistema Daemon, Então comprar Fogo 4 e usar ataque de fogo (causando 4d6 de dano), vai gastar 2 pontos de magia (custo de magia divide o focus por 2 e arredonda para cima, então Fogo 3 gasta 2 pontos de magia também). Abaixo a lista de Caminhos de Magia disponíveis para cada Planeta Regente. Diferente de Magia normal, ela não ganha ponto de Focus novo a cada nível, apenas quando compra esse poder. Atributo base para magia é sempre Inteligência ou Força de Vontade.

Marte: Fogo, Espíritos

Mercúrio: Água, Gelo

Júpiter: Terra, Plantas, Relâmpago.

Vênus: Luz, Humanos

Pluto: Trevas, Metamagia

Uranus: Ar

Netuno: Água

Saturno: Vácuo, Metamagia

Sensitivo (1-2 pontos)

Planeta Regente: Marte, Netuno ou Uranus, Pluto

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

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

2 pontos: o Personagem possui uma espécie de sexto sentido, uma percepção extra-sensorial que beira a paranormalidade. Em alguns casos, com a permissão do Mestre, o Jogador pode tentar um Teste de Percepção para notar coisas que estão além dos sentidos normais: uma presença sobrenatural, um risco para sua vida ou a localização de um objeto perdido.

TABELA DE AVANÇO DE NÍVEL DAS SAILORS

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

SAILOR MOON

Nível: 15

Pontos de Vida: 23.

Pontos de Magia: 40.

Pontos de Heróicos: 60.

Raça: Semideusa

Atributos

Atributo	Valor	%
Força	9 (18)	36%
Agilidade	9 (18)	36%
Dextreza	9 (18)	36%
Constituição	9 (18)	36%
Inteligência	10	40%
Força de Vontade	25	100%
Percepção	25	100%
Carisma	18	72%

Perícias Empatia 100%, Concentração 50%,
Acrobacia 50%, Esquiva 50%.

Aprimoramentos

Sailor Guardian 10, Pontos Heróicos 4, Código de
Heróis -1, Código da Honestidade -1

Equipamentos

Comunicador, Cristal Lunar

Poderes Especiais

Voar, Sobreviver no Espaço, Aumento de Atributos
12, Poderes Mágicos 40

Poderes Mágicos

Luz 10, Metamagia 10, Espiritos 10, Humanos 10



SAILOR VÊNUS

Nível: 12

Pontos de Vida: 21.

Pontos de Magia: 12.

Pontos de Heróicos: 24.

Raça: Humana

Atributos

Atributo	Valor	%
Força	10 (19)	40%
Agilidade	10 (19)	40%
Dextreza	10 (19)	40%
Constituição	10 (19)	40%
Inteligência	14	56%
Força de Vontade	15	60%
Percepção	20	80%
Carisma	18	72%

Perícias Investigação 50%, Computação 50%,
Lábria 40%, Sedução 50%, Empatia 40%,
Arremesso 70%, Acrobacia 50%, Canto 50%,
Atuação 50%.

Aprimoramentos

Sailor Guardian 8, Pontos Heróicos 2, Saúde de
Ferro 1, Código de Heróis -1, Distraída -1

Equipamentos

Comunicador, Cristal Vênus

Poderes Especiais

Voar, Sobreviver no Espaço, Aumento de Atributos
12, Ataque especial 8 (luz), Poderes Mágicos 12

Poderes Mágicos

Luz 8, Humanos 4



SAILOR MERCÚRIO

Nível: 10

Pontos de Vida: 19.

Pontos de Magia: 12.

Pontos de Heróicos: 20.

Raça: Humana

Atributos

Atributo	Valor	%
Força	10 (19)	40%
Agilidade	10 (19)	40%
Dextreza	10 (19)	40%
Constituição	10 (19)	40%
Inteligência	18	72%
Força de Vontade	15	60%
Percepção	18	72%
Carisma	12	48%

Perícias Investigação 50%, Computação 50%, Matemática 50%, Biologia 50%, Hacker 50%, Física 50%, Acrobacia 50%, Concentração 70%.

Aprimoramentos

Sailor Guardian 7, Pontos Heróicos 2, Aparência Inofensiva 1, Código de Heróis -1, Timidez -1

Equipamentos

Comunicador, Cristal Mercúrio

Poderes Especiais

Voar, Sobreviver no Espaço, Aumento de Atributos 12, Ataque especial 6 (Água), Poderes Mágicos 12

Poderes Mágicos

Água 8, Gelo 4



SAILOR MARTE

Nível: 10

Pontos de Vida: 19.

Pontos de Magia: 10.

Pontos de Heróicos: 20.

Raça: Humana

Atributos

Atributo	Valor	%
Força	10 (19)	40%
Agilidade	12 (21)	48%
Dextreza	12 (21)	48%
Constituição	10 (19)	40%
Inteligência	12	48%
Força de Vontade	15	60%
Percepção	25	100%
Carisma	10	40%

Perícias Arremesso 70%, Acrobacia 50%, Intimidação 50%, Religião 50%, Empatia 50%, Lábia 30%, Ocultismo 50%, Briga 80/80

Aprimoramentos

Sailor Guardian 7, Sensitiva 2, Pontos Heróicos 2, Código de Heróis -1, Intolerância -1 (Homens), Devoção -1 (Templo).

Equipamentos

Comunicador, Cristal Marte

Poderes Especiais

Voar, Sobreviver no Espaço, Aumento de Atributos 12, Ataque especial 6 (Fogo), Ataque em Área 2, Poderes Mágicos 10

Poderes Mágicos

Fogo 6, Espíritos 4



SAILOR JÚPITER

Nível: 10

Pontos de Vida: 24.

Pontos de Magia: 10.

Pontos de Heróicos: 20.

Raça: Humana

Atributos

Atributo	Valor	%
Força	15 (24)	60%
Agilidade	10 (19)	40%
Dextreza	10 (19)	40%
Constituição	15 (24)	60%
Inteligência	12	48%
Força de Vontade	18	72%
Percepção	20	80%
Carisma	10	40%

Perícias Arremesso 70%, Acrobacia 60%, Empatia 50%, Culinária 40%, Floricultura 40%, Botânica 40%, Confeitaria 40%, Intimidação 50%, Briga 80/80.

Aprimoramentos

Sailor Guardian 8, Saúde de Ferro 1, Pontos Heróicos 2, Código de Heróis -1, Má fama -1 (delinquente)

Equipamentos

Comunicador, Cristal Júpiter

Poderes Especiais

Voar, Sobreviver no Espaço, Aumento de Atributos 12, Ataque especial 6 (eletricidade), Ataque em Área 2, Poderes Mágicos 10

Poderes Mágicos

Relâmpago 6, Plantas 4



SAILOR PLUTÃO

Nível: 15

Pontos de Vida: 24.

Pontos de Magia: 18.

Pontos de Heroicos: 20.

Raça: Humana

Atributos

Atributo	Valor	%
Força	12 (21)	48%
Agilidade	12 (21)	48%
Dextreza	12 (21)	48%
Constituição	12 (21)	48%
Inteligência	15	60%
Força de Vontade	18	72%
Percepção	18	72%
Carisma	8	32%

Perícias Empatia 50%, Concentração 60%, Oculto 80%, Esquiva 50%

Aprimoramentos

Sailor Guardian 10, Pontos Heroicos 2, Código de Conduta -1

Equipamentos

Comunicador, Cristal Plutão

Poderes Especiais

Voar, Sobreviver no Espaço, Aumento de Atributos 12, Ataque Especial 6 (trevas), Item Mágico 3 (Orbe de Granada), Poderes Mágicos 18

Poderes Mágicos

Trevas 10, Metamagia 8



SAILOR NETUNO

Nível: 15

Pontos de Vida: 22.

Pontos de Magia: 18.

Pontos de Heroicos: 20.

Raça: Humana

Atributos

Atributo	Valor	%
Força	8 (17)	32%
Agilidade	8 (17)	32%
Dextreza	8 (17)	32%
Constituição	8 (17)	32%
Inteligência	15	60%
Força de Vontade	18	72%
Percepção	18	72%
Carisma	20	80%

Perícias Empatia 50%, Concentração 60%, Lábia 50%, Violino 50%, Moda 50%.

Aprimoramentos

Sailor Guardian 10, Pontos Heroicos 2, Código de Heróis -1

Equipamentos

Comunicador, Cristal Netuno

Poderes Especiais

Voar, Sobreviver no Espaço, Aumento de Atributos 12, Item Mágico 3 (Espelho de Água Profunda), Poderes Mágicos 18, Ataque Especial 6 (Som),

Poderes Mágicos

Água 8, Luz 8



SAILOR URANO

Nível: 15

Pontos de Vida: 26.

Pontos de Magia: 18.

Pontos de Heroicos: 45.

Raça: Humana

Atributos

Atributo	Valor	%
Força	12 (21)	48%
Agilidade	12 (21)	48%
Dextreza	12 (21)	48%
Constituição	12 (21)	48%
Inteligência	12	48%
Força de Vontade	18	72%
Percepção	20	80%
Carisma	15	60%

Perfícias Concentração 60%, Acrobacia 50%,
Concentração 50%, Lábria 50%, Computador
20%, Piano 50%, Condução 6%, Corrida 50%,
Espada 80/80

Aprimoramentos

Sailor Guardian 10, Pontos Heroicos 3, Código de
Herois -1, Adrôgino -1.

Equipamentos

Comunicador, Cristal Urano

Poderes Especiais

Voar, Sobreviver no Espaço, Aumento de Atributos
12, Item Mágico 3 (Espada Espaço), Poderes
Mágicos 18, Ataque Especial 6 (Vento),

Poderes Mágicos

Vento 8, Metamagia 8



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...

Crie seu próprio Universo!

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

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

Criador: Cleron O Andarilho

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

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