

The background of the image is a full-page illustration from the Yu Yu Hakusho manga. It depicts four main characters in a dynamic pose against a brick wall. In the center, a young man with black hair and a determined expression stands with his hands on his hips, wearing a black V-neck shirt and light blue jeans. Behind him, a young woman with long black hair and a serious look stands with her arms crossed, wearing a light yellow shirt. To the right, a young man with spiky black hair and a confident smile leans against the wall, wearing a black shirt and black pants. In the foreground, a young man with black hair and a serious expression sits on the ground, wearing a black shirt and black pants. The title 'YU YU HAKUSHO RPG' is written in large, bold, red capital letters across the middle of the image.

YU YU HAKUSHO RPG

CRIADOR: CLERON

ÍNDICE

1 Yu Yu Hakusho RPG

2 Personagens

2.1 Humanos Especiais

2.2 Detetives Espirituais

2.3 Yokais

2.4 Praticante de Leikou Hadouken

3 Aprimoramentos

4 Aprimoramentos Negativos

5 Perícias

6 Poderes Espirituais Gerais

7 Poderes Demoníacos

8 Leikou Hadouken

9 Jagan

10 Energia da Luz Celestial

11 Novas Regras de Combate

12 REGRA DE PODER SUPREMO

13 Tabela de Avanço de Nível

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...

YU YU HAKUSHO 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 Yu Yu Hakusho 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 YuYu Hakusho, mas aqui é a ficha base para Humanos

FICHA DE PERSONAGEM

Nível: Nível do Personagem.

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

Pontos de Energia Espiritual: Constituição + Força de Vontade

Atributos: 101 pontos base

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

Perficias: INT X 5 + 200

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

Poderes: Varia com a raça do personagem

HUMANOS ESPECIAIS

São seres humanos normais que conseguiram poderes através de algum evento ou itens espirituais ou amaldiçoados, são psíquicos ou possuem algum tipo de poder dormente. tem poderes bem variados, podendo ser artistas marciais ou pessoas simples como um estudante muito inteligente.

HUMANOS ESPECIAIS (X)

Atributos: são feitos com 101 pontos para distribuir normalmente

Poderes: cada ponto de aprimoramento quer dizer Um Ponto de Poder para comprar suas habilidades especiais (ver a lista mais a frente)

Pontos de Energia Espiritual: Energia Espiritual é igual a Força de Vontade + Constituição.



DETETIVES ESPIRITUAIS

É um agente do mundo espiritual que caça demônios renegados que ameaçam a paz na Terra. Koenma é quem concede esta posição. Normalmente, a condição para ser um Detetive Espiritual é ter habilidades Psíquicas despertadas ou ter grande potencial. Este Detetive Espiritual é contratado no auge, seja como adolescente (14 anos) ou estudante universitário (17 a 18 anos em diante).

DETETIVE ESPIRITUAL (3)

Atributos: são sempre psíquicos experientes ou com potencial, lutadores treinados. Por isso são mais fortes que humanos normais. eles começam com 110 pontos de Atributo

Poderes: Detetives Espirituais tem 5 pontos para comprar em Poderes Espirituais (vide lista mais a frente)

Pontos de Energia Espiritual: Constituição + Força de Vontade

Patrão: Eles servem ao Mundo Espiritual, recebendo ordens e apoio dos mesmos.



YOKAIS

É uma classe de entidades e espíritos sobrenaturais do folclore japonês. Yokais geralmente têm características de animais (como o kappa, descrito como semelhante a uma tartaruga, e o tengu, comumente representado com asas), mas também podem ter aparência humanóide, como o kuchisake-onna. Algumas Espécies se assemelham a objetos inanimados (como o tsukumogami), enquanto outras não têm forma discernível. Yokais são normalmente descritas como tendo habilidades espirituais ou sobrenaturais, sendo a mudança de forma a característica mais comum associada a elas.

YOKAI (X PONTOS)

Atributos: Yokais começam com pontuação básica de 110 pontos

Perícias: $300 + 5 \times \text{Inteligência}$.

Poderes: Para cada Ponto de Aprimoramento que Yokai é feito, ele tem 1 ponto de Poder para comprar.

Pontos de Energia Maligna: Constituição + Força de Vontade

Fraquezas: Sendo Yokais eles são fracos contra poderes sagrados, símbolos, barreiras e outras formas de fé verdadeira.

Longevidade: Yokais podem viver por séculos, nunca morrendo por velhice.



PRATICANTE DE LEIKOU HADOUKEN

Estilo de combate cobiçado por humanos quanto por demônios. Funciona usando o corpo como centro de energia espiritual (em vez de apenas o dedo como na Arma Espiritual), de certa forma, tornando todo o corpo uma arma. Um mestre do estilo poderia lutar em seus 80 anos com a força como tivesse 20. Estilo é difícil de se aprender, forçando não só corpo físico, mas a mente aos extremos.

PRATICANTE (5 PONTOS)

Atributos: Praticantes são bem treinados, eles começam com 120 pontos de Atributo.

Poderes: Praticante já começa com seguintes poderes:
"Energia Ofensiva, Energia Defensiva e Ataque Especial"

Pontos de Energia Espiritual: Constituição + Força de Vontade

Treinamento: Começam com Artes Marciais (AGI) 30/30.

Perícias: 300 + Inteligência x 5

Técnicas Especiais: tem acesso as técnicas especiais do Leikou Hadouken, elas são perícias que Personagem pode comprar com Pontos de Perícia Normalmente.

Avanço de Nível Diferenciado: Praticante quando avança de Nível pode escolher ao invés de ter Ponto de Poder Espiritual, ter 20 Pontos de Perícia.



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).

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 desmaiara (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 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.

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.

Dependência (-2 pontos apenas para Yokais): Yokai precisa consumir carne humana, outros Yokais ou absorver almas para existir. Ele não consegue se alimentar de comida normal. Caso não consuma o que precisa a cada semana irá definhando e morrer.

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

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

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

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

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

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

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

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

Fetiche Material (-1 pontos): Personagem precisa de um item para ativar seus poderes especiais, sem ele, não consegue ativá-los. Item é especial e quando perdido é extremamente difícil de ser substituído (mas ainda sim é possível).

(-2 pontos): Semelhante ao primeiro, mas o item é inestimável e não pode ser substituído.

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), Arneiro (Armas)

Camuflagem (PER):

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

Ciências* (INT)

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

Concentração (WILL)

Esta Perícia determina a capacidade de um Personagem em manter-se concentrado. É especialmente útil para conjuradores, pois permite a eles não perder a concentração e continuar sua conjuração. Sob aprovação do Mestre, um Teste da Perícia Concentração pode substituir um Teste de Resistência de WILL quando envolve concentração. Além disso, quando um Personagem 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), Lábia (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 com a 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 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 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 está 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 ESPIRITUAIS GERAIS

Esses são poderes que Detetives Espirituais, Humanos Especiais e Yokais podem comprar.

ENERGIA OFENSIVA (1 PONTO)

Gasto: 2 Pontos de Energia

Bônus de Força de Vontade nos danos físicos

Personagem concentra energia em seus golpes corpo a corpo ou em uma arma específica, ao fazer isso ele aumenta o dano do ataque igual ao valor do bônus de Força de Vontade. Só funciona na hora do ataque, uma vez feito ataque, para próximo ele precisa gastar mais energia.

ENERGIA DEFENSIVA (1 PONTO)

Gasto: 2 Pontos de Energia

Bônus de Força de Vontade no IP

Personagem concentra energia em seu corpo para resistir aos danos, isso aumenta o IP do usuário igual bônus da Força de Vontade. Nessa forma o personagem consegue parar danos de energia. Só funciona para apenas um ataque. usar contra mais ataques, o personagem precisa gastar mais energia.

ATAQUE PODEROSO (2 PONTOS)

Gasto: 3 Pontos de Energia / 1d6

Personagem concentra muita energia em sua arma ou parte do corpo para um ataque muito mais forte que normal. Ele causa dano físico normal somado com quantidade de dados de acordo com Nível do personagem. Então se personagem tiver Nível 3, soma 3d6 de dano ao ataque (e gasta 6 pontos de Energia).

ATAQUE ESPECIAL (3 PONTOS)

Gasto: 2 Pontos de Energia / 1d6

Personagem concentra muita energia um ataque direto, em forma de esfera, feixe ou disparo direto. Ele manipula energia espiritual e ataca com ela. dano depende da quantidade de energia que ele gasta no ataque. O Limite em cada disparo depende do Nível do Personagem, um Personagem de Nível 3, pode disparar energia de dano 3d6 (gastando 3 pontos de energia). Para ataque, personagem usa Atributo a sua escolha para disparos de energia. uma vez escolhidos não se pode mudar. Personagem não pode escolher o Atributo Agilidade nem o mesmo Atributo para Ataques Corpo a Corpo.

ARMA ESPIRITUAL (X PONTOS)

Gasto: 2 Pontos de Energia / 1d6

Personagem consegue criar uma arma (faca, espada, bastão, machado, flecha), feito com sua energia Espiritual. O dano da arma varia com quantidade de Pontos de Poder gasto em Arma Espiritual. Se o personagem comprar Arma Espiritual 5, criará uma arma com dano de 5d6 e custo 10 Pontos de Energia Espiritual. Personagem precisa gastar energia toda vez que invocar sua arma. Ele pode manter a arma ativada durante toda uma luta ou situação de tensão, mas ele não consegue manter ela durante seu dia dia (mesmo gastando energia). Usar a Arma ainda exige Perícia necessária da arma em questão. Se personagem invocar uma espada, ele precisa de da Perícia Espada.

MÚLTIPLOS ATAQUES (X PONTOS)

Gasto: 1 Pontos de Energia / Ataque Extra

Personagem consegue executar vários ataques físicos em apenas uma rodada. Máximo de ataques que ele consegue é igual a quantidade de Pontos de Poder gasto no Ataque + 1 (1 sendo o seu ataque normal da rodada). Ataques podem ser feitos em qualquer turno, mas gastam energia a cada uso (1 ponto de Energia para cada ataque Extra).

MÚLTIPLOS DISPAROS (X PONTOS)

Exigências: Ataque Especial

Personagem consegue executar vários disparos de energia em apenas um turno. A quantidade de disparos que ele pode fazer é igual a quantidade de Pontos, gastos nessa técnica. Então Múltiplos Disparos 5, permite executar 6 disparos de energia (5 + 1 normal do seu turno). Gasto varia com dano de cada disparo + 1. Ou seja, se Personagem executar 5 disparos de energia de dano 1d6 cada, então ele vai gastar 5 Pontos de Energia Espiritual, se ele quiser executar 5 disparos de 2d6 cada, ele gastará 10 Pontos de Energia e assim por diante.

AREA DE EFEITO

Exigências: Ataque Especial

Custo: 2 Pontos de Poder

Personagem consegue executar ataque Especial em área, existem duas formas de ataque em área. Cone a sua frente ou raio a sua volta. Para executar esse ataque ele deve gastar o DOBRO de energia usado para Ataque Especial. Ataques em área além de atingir mais oponentes, tendem a ser mais difíceis de se escapar.

TELEPATIA (3 PONTOS)

Exigências: Inteligência 15 e Força de Vontade 15

Os poderes mentais do personagem se estendem a mente dos seus adversários, podendo ler seus pensamentos como um livro aberto, fora de combate essa técnica pode ser usada para descobrir segredos do inimigo. Em combate o usuário dessa técnica prevê os movimentos do inimigo, ganhando +10% em Ataque, Defesa e Esquivas contra aquele inimigo e não pode ser pego de surpresa por ele. Para funcionar o usuário precisa passar em um teste de INT (ou WILL) contra a WILL do oponente. Exige uma ação para ativar.

ACELERAÇÃO (2 PONTOS)

Gasto: 3 Pontos de Energia por uso

Personagem usa sua energia para aumentar sua velocidade de movimento, seja para se aproximar dos oponentes ou se esquivar de ataques. Quando usado dobra a distância do movimento de um personagem, usado para evasão, deixa o teste de Agilidade (Ou Esquiva) fácil contra ataques.

AURA ESPIRITUAL (X PONTOS)

Personagem tem aura de energia tão poderosa a sua volta que ajuda a resistir a qualquer tipo de dano. Para cada Ponto gasto no Poder, Personagem tem IP 1 contra QUALQUER tipo de dano. Infelizmente essa habilidade não funciona se personagem tiver Zero de Energia espiritual.

VOAR (3 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). Ele não precisa gastar pontos de Energia, mas quando Personagem chega a Zero de Energia, ele não consegue mais voar.

SENTIR ENERGIA (1 PONTO):

O personagem é capaz de enxergar e sentir energia espiritual, podendo ver, sentir sua intensidade e direção. ele consegue também diferenciar se é Energia Espiritual ou maligna. Dependendo da situação pode exigir teste de Percepção.

PODERES DEMONÍACOS

Esses são poderes exclusivos para Yokais

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.

PODERES MÁGICOS (X PONTOS)

Personagem consegue usar magia da mesma forma que um mago, cada ponto representa 1 ponto de Focus de Magia. Com esses Focus ela pode comprar Caminhos de Magia. Personagem gasta energia de acordo com Focus da magia. Então se ele gasta 4 pontos nesse poder e compra Fogo 4, pode fazer magias como 4d6 de dano e gasta 4 Pontos de Energia. Abaixo a lista de Caminhos de Magia disponíveis para comprar.

Fogo, Água, Terra, Ar, Trevas, Metamagia, Demônios, Espíritos, Plantas.

Combinações elementais também funcionam, então combinar AR + Água o Yokai consegue criar Gelo e assim por diante, seguindo as regras normais de magia de Daemon. Atributo de magia será sempre Inteligência ou Força de Vontade (Yokai escolha na criação do personagem)

GARRAS (1 A 5 PONTOS)

O demônio possui garras afiadíssimas, capazes de cortar metal como se fosse papel. Garras podem possuir os mais diversos formatos possíveis: garras de galo, águia, galinha, tigre, gato, urso, garras de lagarto, longas como espadas, curtas e duras, cheias de ossos pontiagudos, deformadas, alinhadas com as unhas, etc. O jogador escolhe que tipo de garras deseja para seu personagem. Ele pode "ativar" suas garras quando quiser. Garras sempre tem dano físico do tipo corte. Cada Ponto no Poder representa 1d6 de dano no ataque.

DENTES/BOCA (1 A 5 PONTOS)

Este poder confere ao demônio a capacidade de usar sua boca como arma de ataque. Dentes como os de um vampiro, tubarão ou afiados como lanças, e uma boca enorme, capaz de engolir de uma só vez a cabeça de um oponente. A descrição não Influencia o efeito: boca espichada, larga, capaz de se esticar, longa (como o Violador), coberta de dentes minúsculos, ou gigantescos, muitos ou poucos, alinhados ou tortos. A descrição fica a cargo do jogador. Dano depende do poder, cada 1 Ponto nesse poder considera dano de 1d6. Dentes e mordidas são sempre ataques físicos com dano do tipo Perfuração.

CONTROLE MENTAL (5 PONTOS)

Personagem pode controlar a mente do alvo, seja apeans um comando ou por algum tempo. Alvos tem que ser de Nível menor ou igual ao Yokai. Alvo tem direito a teste de Força de Vontade contra a Força de Vontade do Yokai. Dar uma ordem ou simples comando gasta 5 pontos de Energia. Controlar as ações do alvo por mais tempo exige 10 pontos de Energia (que não se recuperam não ser que o Yokai cancele o comando). O Yokai não pode dar comandos que force o alvo a se ferir ou se matar, MAS pode comandar quie ele ataque seus aliados. O Alvo tem direito a um novo teste de Força de Vontade para escapar do controle toda vez que leva dano.

DEFESAS ESPECIAIS (3 PONTOS)

Yokai é resistente contra ataques de energia ou elementais. Ele ganha IP igual ao seu valor de Constituição contra aquele elemento em específico. Toda vez que personagem compra esse poder ele escolhe outro elemento. Elementos disponíveis são: fogo, raio, gelo, vento, terra, água, trevas, luz.

REGENERAÇÃO (X PONTOS)

- 1 ponto: O demônio regenera 1PV a cada 12 horas.
- 2 pontos: O demônio regenera 1PV a cada 6 horas.
- 3 pontos: O demônio regenera 1PV a cada 3 horas.
- 4 pontos: O demônio regenera 1 PV a cada hora.
- 5 pontos: O demônio regenera 1 PV a cada 1/2, hora
- 6 pontos: O demônio regenera 1PV a cada rodada.

SANGUE ACIDO (X PONTOS)

- 1 ponto: Sangue Ácido Fraco. O sangue do demônio se torna ácido (negro, uma gosma verde, vermelho-azulado, um ácido específico), causando 1d6 pontos de dano caso seja derramado ou espirrado sobre alguém.
- 2 pontos: Sangue Ácido médio. Causa 1d10 pontos de dano caso seja derramado ou espirrado sobre alguém.
- 3 pontos: Sangue Ácido Forte. O sangue do demônio fica mais forte com o passar do tempo (com o aspecto negro, uma gosma esverdeada, sangue vermelho-azulado, borbulhante), causando 2d6 pontos de dano caso seja derramado ou espirrado sobre alguém.
- 4 pontos: Água Régia. Possui a mesma descrição do Sangue Acido Forte, mas causa 3d6 pontos de dano

ASAS (X PONTOS)

As asas de um demônio podem variar imensamente de forma e tamanho, mas seus limites estão especificados abaixo. Quando escolher este poder, o jogador deve descrever detalhadamente que tipo de asa deseja para seu demônio. As asas se retraem, mas não desaparecem e podem ser alvos de ataques. Ela afetam o movimento e velocidade para esquiva ou ataques em caso de investida. Mas não afetam na Iniciativa e nem substituem a Agilidade original do Personagem. Ou seja, a Agilidade de voo só afeta enquanto ele estiver voando (e não levitando alguns centímetros do chão)

- 1 ponto: O demônio possui um par de asas que é capaz de voar a até 20m/s.. (AGI 24).
- 2 pontos: O demônio possui um par de asas, e é capaz de voar a ate 40m/s. (AGI 30).
- 3 pontos: O demônio possui ate dois ou mais pares de asas, e é capaz de voar a ate 80m/s, (AGI 36).
- 4 pontos: As asas são capazes de voar a ate 160m/s. (AGI 42)
- 5 pontos: As asas são capazes de voar a ate 320m/s. (AGI 48)

CAUDA (X PONTOS)

1 ponto: Cauda articulada. Pode ser utilizada como um membro extra, para segurar objetos delicados, funcionando como a cauda dos macacos. Não pode ser utilizada para o ataque direto. Mas pode ser usada como ataque extra caso esteja segurando uma arma. A Força da cauda é igual a Força do Yokai

1 pontos: Cauda de ataque. O personagem possui um; cauda dura, impossível de se manusear objetos delicados mas podendo atacar com ela. A cauda pode ser como as dos dinossauros, dragões, crocodilos, macacos ou escorpiões e causa 1d6 pontos de dano por ataque.

CHIFRES (1 A 5 PONTOS)

O que é um demônio clássico sem os chifres? Com este poder, o demônio possui um (ou mais) par de chifres em sua cabeça com a descrição que desejar chifres longos de antilope, curvados como os de um bode, dois pares, um único chifre na testa, vários espinhos, ganchos pendurados, e pode atacar com eles. Cada ponto no poder o chifre causa 1d6 de dano.

ATAQUE ELEMENTAL (2 PONTOS)

Gasto: 1 Pontos de Energia / 1d6

Funciona semelhante ao Ataque Especial, mas o ataque não é de energia pura e sim de algum elemento específico. Yokai precisa escolher o elemento e ele não pode mudar. Caso queira novo ataque com outro elemento, deve comprar esse Poder separadamente. elementos Disponíveis são: Fogo, Gelo, Raio, Vento, Trevas, Luz e Som.

CAMUFLAGEM (X PONTOS)

As asas de um demônio podem variar imensamente de forma e tamanho, mas seus limites estão especificados abaixo. Quando escolher este poder, o jogador deve descrever detalhadamente que tipo de asa deseja para seu demônio. As asas se retraem, mas não desaparecem e podem ser alvos de ataques. Ela afetam o movimento e velocidade para esquiva ou ataques em caso de investida. Mas não afetam na Iniciativa e nem substituem a Agilidade original do Personagem. Ou seja, a Agilidade de voo só afeta enquanto ele estiver voando (e não levantando alguns centímetros do chão)

3 pontos: Camaleão. Não só muda as cores de sua pele como pode adotar padrões de cores compatíveis com o ambiente em que esteja. É um Poder instintivo, não exigem concentração. Custa 1 ponto de energia por turno e deixa testes de Furtividade e Camuflagem mais fáceis. Não garante vantagens em combate direto. Ativação leva 1 turno.

5 pontos: Invisibilidade. O demônio é capaz de se tornar invisível. Só poder ser detectado por habilidades especiais. Sentidos aguçados normais não detectam. Pode ser usado em combate, então todos os oponentes tem testes difíceis contra o Yokai. Custo 2 Pontos de Magia por Turno. Ativação leva 1 turno.

CHANGELING (3 PONTOS)

Demônio é capaz de assumir cento e uma formas diferentes, variando seu tipo físico, sexo, cor, altura, peso, olhos, cabelos e o que mais desejar. Exige teste muito difícil para notar que é um clone. Vasta 10 pontos de energia e tem duração de 1 hora.

TELECINESE (X PONTOS)

Poder de mover as objetos e pessoas com a mente.

1 ponto: Permite ao Demônio mover até 25kgs com a força de sua mente. Pode abrir portas, empurrar pessoas, mover objetos, etc. como se tivesse FR 6 e DEX 3.

2 pontos: Permite ao demônio mover até 50kgs com a força da sua mente. Pode abrir portas, empurrar pessoas, mover objetos, é como se tivesse FR 12 e DEX 6.

3 pontos: Permite ao demônio mover até 100kgs com a força de sua mente. Pode mover ou levantar objetos como se tivesse FR 18 e DEX 9 (pode erguer uma pessoa ou derrubar um armário).

4 pontos: Permite ao demônio mover até 200 Kg com a força de sua mente. Pode mover objetos como se tivesse FR 24 e DEX 12 (pode levantar duas pessoas, ou arremessar uma).

5 pontos: Permite ao demônio mover até 400kgs com a força de sua mente. Pode realizar efeitos de Força como se tivesse FR 30 (pode conter um cavalo, ou erguer uma carroça) e DEX 15

SHIFT (6 PONTOS)

Yokai é capaz de criar portais para se teleportar e teleportar outras pessoas consigo, em geral eles usam para ir da Terra e o Mundo das Trevas. Ele pode criar portais até mesmo para outros lugares que ele nunca viu, contanto que tenha alguma coisa para se conectar a aquele local (objeto específico, pessoa etc). Tudo com permissão do Narrador. Ele gasta 3 pontos de energia para cada pessoa que ele transporta.

SOBREVIVÊNCIA (3 PONTOS)

Yokai não precisa respirar e tem resistências para sobreviver em locais extremos, como próximo de um vulcão, tundras ou no espaço sem problemas.

LEIKOU HADOUKEN

São as técnicas desse estilo de combate, são todos comprados com Perícias, somente Praticantes podem ter. eles podem comprar em qualquer momento que tenha Pontos para gastar

LEIGAN (50 PONTOS)

Exigências: Ataque Especial

Concentrando toda a sua energia nas pontas do dedo, o Praticante pode disparar energia com extrema potência. Em regras funciona exatamente como Ataque Especial, mas custa o DOBRO de Energia gasta e causa dano máximo dos dados.

SHOTGUN (50 PONTOS)

Exigências: Ataque Especial

Concentrando toda a sua energia na palma da mão e dando soco no ar, ele dispara vários disparos pequenos de energia, ele pega todos os alvos numa área de cone a frente do Praticante. O ataque é de curta a média distância. Custo de energia é 50% a mais do que usado no Ataque Especial, então se gastar 6 pontos de energia, então Shotgun custará 9 pontos de energia.

CURA ESPIRITUAL (70 PONTOS)

Usando sua energia espiritual para curar a si mesmo ou outros, para cada 2 pontos de energia gasto, o praticante cura 1d6 pontos de vida.

LEIKODAN (100 PONTOS)

Exigências: Ataque Poderoso

Concentrando energia em todo seu corpo, o Praticante consegue se curar parcialmente (1d6 pontos de vida) e pode desferir soco extremamente poderoso. Custo de energia é DOBRO que ele usaria para Ataque Poderoso, mas o dano é máximo.

BLOQUEAR ENERGIA (40 PONTOS)

Com essa técnica, o Praticante pode usar perícia de defesa para bloquear ataques de energia ou elemental sem levar danos.

SENTIR ENERGIA (20 PONTOS)

O personagem é capaz de enxergar e sentir energia espiritual, podendo ver, sentir sua intensidade e direção. ele consegue também diferenciar se é Energia Espiritual ou maligna. Dependendo da situação pode exigir teste de Percepção

LEIKOKYOHANSHO (100 PONTOS)

Técnica de reflexão de energia, quando atacado o praticante executa sua defesa (com teste difícil), se tiver sucesso, ele absorve a energia e reflete o dano direto ao atacante (sem chance de esquiva). O dano que o atacante faria, agora ele sofre total. Essa técnica só pode ser usada contra apenas um golpe (não múltiplos) e golpes que usam Energia espiritual. Ataques simples e puros essa técnica não funciona.

RETORNO DA ALMA (50 PONTOS)

Técnica que permite o praticante trazer a alma de uma pessoa de volta ao seu corpo, contanto que a alma esteja próxima e ele possa sentir sua presença. Isso não traz a pessoa de volta a vida (principalmente se ela foi assassinada e seu corpo está muito ferido). A alma fica nas redondezas por apenas alguns minutos antes de partir para o outro mundo.

BARREIRA ESPÍRITUAL (60 PONTOS)

Gasto: 2 Pontos de Energia / 1d6

O personagem é capaz de criar uma barreira de energia para defesa, ele consegue defender todos próximos contra um ataque direto, contanto que ele estejam perto. Ele consegue proteger um número de aliados igual ao seu Nível de Personagem. É uma técnica de defesa. A Barreira desaparece quando o turno se encerra.

SHU NO KEN (100 PONTOS)

Gasto: 30 Pontos de Energia

Depois de recitar as palavras especiais, um tornado gigante de energia espiritual aparece nas pontas dos dedos, e então ela libera uma grande explosão de energia, na qual os inimigos atacantes são capturados e paralisados. Então ela atinge seu oponente no peito. Se o oponente for mau, ele será destruído, mas se for puro de coração, seus corpos serão purificados. Executar essa técnica leva 3 rodadas, o disparo consegue acertar um número de oponentes igual ao Nível do praticante. Esse ataque não pode ser defendido, apenas esquivado e mesmo assim o teste de Esquiva são difíceis. Se o alvo for maligno, ele cai para zero de vida, se ele for bondoso, será purificado ou liberado de algum controle maligno. Essa técnica não funciona contra alvos bondosos.

LEIKOUGYOKU (100 PONTOS)

Exigências: Mestre ou Tutor do Leikohadouken

A técnica de sucessão de Leikohadouken e seu poder, uma esfera de luz quase com poder de uma pequena estrela. Quando o personagem compra essa técnica ele passará pelo teste de receber esse poder. Ele terá que suportar a dor da enorme quantidade de energia que receberá. Ele precisa suportar por uma semana de intensa dor física e mental. Ele pode reduzir o tempo pela metade com teste de Constituição, se o praticante tiver sucesso crítico ele reduz o tempo para 1 dia. Mas caso tenha erro crítico (qualquer valor acima de 95), ele tem morte instantânea. Após esse treinamento, o praticante ganha Força +10, Destreza +10, Constituição +10, Agilidade +10. Força de Vontade +10 e Percepção +10. Isso aumenta seus pontos de vida e Energia.

JAGAN

Conhecido como o Olho do Mau, um objeto maldito semelhante um olho feito de pedra que é colocado na testa do usuário. Sobreviventes e usuários do Jagan são raros, o processo de colocar o olho é tão doloroso que muitos morrem no processo. Apenas um Cirurgião das Trevas é capaz de colocar um. Caso usuário sobreviva ele ganha vários poderes com ele. Usuário ganha 10 Pontos de Poder do Jagan para comprar. Personagem ganha Pontos de Jagan toda vez que sobe de nível ao invés dos Pontos de Poderes normais (ou ele ganha um ou ganha o outro)

PODERES DO JAGAN

Aqui a lista de poderes do Jagan que são comprados com Pontos de Jagan

CHAMAS NEGRAS MORTAIS

Custo: X Pontos de Jagan

Funciona como magia e pontos como Focus. Para cada Ponto gasto ele ganha focus em Fogo Negro. então se usuário comprar 3 pontos desse poder, ele ganha Fogo Negro 3. Fogo negro pode afetar até mesmo inimigos imunes a fogo e pode consumir chamas normais. Funciona como magias, cada ponto de focus usado custa aquele valor em pontos de energia. Então usar Fogo Negro 3, gasta 3 Pontos de energia. Segue as mesmas regras de magia como se fosse focus Fogo Normal.

TELEPATIA (3 PONTOS)

Os poderes mentais do personagem se estendem a mente dos seus adversários, podendo ler seus pensamentos como um livro aberto, fora de combate essa técnica pode ser usada para descobrir segredos do inimigo. Em combate o usuário dessa técnica prevê os movimentos do inimigo, ganhando +10% em Ataque, Defesa e Esquivas contra aquele inimigo e não pode ser pego de surpresa por ele. Para funcionar o usuário precisa passar em um teste de INT (ou WILL) contra a WILL do oponente. Exige uma ação para ativar.

GOLPE DO DRAGÃO NEGRO

Exigências: Chamas Negras Mortais

Custo: 3 Pontos de Jagan

Executa um ataque em forma de dragão de chamas negras, o ataque é rápido (teste de esquivas são sempre difíceis). Dragão Negro custa DOBRO de energia usado nas Chamas Negras porém causa dano máximo, então um Dragão Negro de FOGO 3, custará 6 pontos de energia e causará 18 de dano. Caso o oponente seja levado a Zero pontos de vida com esse ataque ele é obliterado tendo morte instantânea. Caso o Dragão negro seja BLOQUEADO (de alguma forma) ele volta ao seu dono tentando destruí-lo. O usuário agora é obrigado a lidar com seu próprio ataque.

RESISTÊNCIA MENTAL (2 PONTOS)

Jagan protege a mente do usuário, ele se torna imune a ataques e controles mentais e torna a ilusões mentais.

VISÃO A DISTÂNCIA (2 PONTOS)

Através do jagan, o usuário consegue ver a grandes distâncias com perfeição ou em casos extremos "sentir" a presença de pessoas como um radar. todo teste envolvendo Visão desce em uma dificuldade (impossível se torna difícil, difícil se torna normal, normal fácil e fácil se torna sucesso automático.

JAGANCHI (6 PONTOS)

Uma forma demoníaca que altera a cor da pele do usuário e mostra vários olhos se abrindo em volta do seu corpo. Os olhos não são fraquezas nem funcionam como olhos, apenas é demonstração de Poder do jagan. Nessa forma o usuário apenas gasta METADE de Pontos de Energia para todos os seus poderes. Além disso ele consegue desferir mais de um Dragão Negro em um turno (dividindo os dados de dano entre cada Dragão.

ABSORÇÃO DE CHAMAS (4 PONTOS)

Nessa forma o usuário se torna imune as suas próprias chamas negras. Além disso em caso do Dragão negro, ele pode absorver o dano do ataque e dividir esse valor em seus atributos físicos (Força, Constituição, Agilidade e Destreza), ele precisa dividir os valores igualmente. Esse aumento não aumenta Pontos de Vida nem Pontos de Energia. Ele mantém esse aumento durante seu valor de Nível de Personagem. Quando o aumento acaba o usuário entra em hibernação e desmaia.

TELECINESE (X PONTOS)

Poder de mover as objetos e pessoas com a mente.

1 ponto: Permite ao Demônio mover até 25kgs com a força de sua mente. Pode abrir portas, empurrar pessoas, mover objetos, etc. como se tivesse FR 6 e DEX 3.

2 pontos: Permite ao demônio mover até 50kgs com a força da sua mente. Pode abrir portas, empurrar pessoas, mover objetos, é como se tivesse FR 12 e DEX 6.

3 pontos: Permite ao demônio mover até 100kgs com a força de sua mente. Pode mover ou levantar objetos como se tivesse FR 18 e DEX 9 (pode erguer uma pessoa ou derrubar um armário).

4 pontos: Permite ao demônio mover até 200 Kg com a força de sua mente. Pode mover objetos como se tivesse FR 24 e DEX 12 (pode levantar duas pessoas, ou arremessar uma).

5 pontos: Permite ao demônio mover até 400kgs com a força de sua mente. Pode realizar efeitos de Força como se tivesse FR 30 (pode conter um cavalo, ou erguer uma carroça) e DEX 15

ENERGIA DA LUZ CELESTIAL

Tipo especial de energia que se diz ser o tipo mais puro e poderoso, que Koenma chama de o mais alto escalão de poder. Ele também disse que para conseguir o uso desse tipo de poder são necessários pelo menos quarenta anos de disciplina e treinamento exaustivo. energia alcançada apenas por humanos e no passado eram chamados de Santos, Deuses ou Anjos. Ao se envolver nele, Poder de um Ser Humano aumenta muito nessa forma. Abaixo um dos principais poderes. Exige um turno para ativar essa energia, personagem não consegue ficar sempre nessa forma, apenas em combate.

AUMENTO DE PODER

Personagem ganha Força +10, Constituição +10, Agilidade +10, Destreza +10, Força de Vontade +10, Percepção +10

Essa transformação também aumenta Pontos de Vida e de Energia do usuário.

VOAR

Personagem consegue voar nessa forma, com velocidade igual a sua Agilidade e movimento normal igual a sua Agilidade em metros.

ANTI ENERGIA MALIGNA

Essa energia repele yokais e sua energia maligna, em regras o usuário tem IP igual metade do seu valor em Constituição contra ataques e danos vindos de uma fonte maligna.



NOVAS REGRAS DE COMBATE

RESISTÊNCIA SOBRENATURAL

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

DEFESA DE ENERGIA:

Ataques de energia (espiritual, especiais etc) NÃO podem ser defendidos normalmente (com teste de perícia), apenas esquivados. Claro existem exceções.

ATRIBUTOS DE ENERGIA

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

ESQUIVAR ATAQUES DE ENERGIA:

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

PERÍCIA ESQUIVA

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

REGRA DE PODER SUPREMO

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

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

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

TABELA DE AVANÇO DE NÍVEL

XP	Nível	Perícias	Aprimoramentos	Pontos de Vida	Pontos de Energia	Pontos de Poder
-	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

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/