



O Sistema Daemon tem aquele ótimo suplemento **Guia de Armas de Fogo** – já fora de catálogo e difícil de encontrar em loja especializadas – com uma vasta extensão de armas de fogo portáteis mas que, no fim das contas, sempre me pareceu um grande exagero. Conversando com o ChatGPT sobre algo que na verdade eu já sabia, que é o fato de que o que determina o dano de armas de fogo é a munição e o comprimento do cano, não o modelo ou fabricante da arma, decidi repensar como o dano das armas de fogo em Daemon é calculado.

Em síntese, o jogador escolhe qual o tipo de arma ele quer, e qual calibre. Olha o dano na tabela e anota. Verifica se as regras de cano longo se aplicam à arma escolhida e pronto. Por exemplo:

A [Colt "Blued" Python 8"](#) custa \$1.699, usa .357 Magnum, tem 6 tiros e o cano tem 8 polegadas. Na tabela vemos que revólveres que usam munição .357 Magnum causam 1d10 de dano e, nas regras, vemos que revólveres com mais de 6" são considerados de cano longo, se aplicando +1 de dano extra. Então ele vai causar 1d10, mas quando estiver atirando em um alvo que está entre 11 e 50 metros, ele causa 1d10+1. O cano longo submete o projétil a aceleração por mais tempo, aumentando sua força, mas essa força não faz diferença para um alvo muito próximo (até 10 metros), e já perde muita força além dos 50m.

É claro que você ainda vai precisar de outras estatísticas: CdT, capacidade do pente / tiros, custos etc. E essas regras "ainda" não resolvem isso, mas permitem anotar algo mais genérico na planilha, em vez de ter que conhecer modelos: "Revólver .357 Magnum, cano longo, alcance efetivo 80m, 6 tiros, 1d10 (+1 a 11-50m)". Fabricante e modelo é mais "floreio".

Tabela de dano por munição

Munição	Dano	Alcance Efetivo
.22 LR (very light)	d4-1	50 m
.38 Special (revólver comum)	d6	40 m
.357 Magnum (revólver magnum)	d10	75 m
9×19 mm — FMJ (padrão)	d6	50 m
.40 S&W	d8	40 m
.45 ACP	d8+1	50 m
10mm Auto	d12	100 m

Munição	Dano	Alcance Efetivo
12 GA Buckshot (curta distância)	d12+2	25 m
12 GA Slug	d12+4	75 m
5.56 NATO (M4 / AR-15)	d20-1	250 m
7.62×39 / AK (fuzil intermediário)	d20	300 m

Notas

Tipos de munição (modificadores)

- **FMJ (Full Metal Jacket):** munição padrão, focada em penetração.
- **HP (Hollow-Point):** munição expansiva; **+2 de dano contra alvos sem colete** e **-2 contra alvos com colete**.
- **AP (Armor-Piercing):** munição perfurante; **+2 contra coletes**.
- **+P (Overpressure):** munição reforçada; **+1 de dano universal**, desde que a arma seja compatível.

Regras gerais

- A diferença entre pistolas e revólveres vem **da munição e do comprimento do cano**, não do modelo.
- Pistolas e revólveres de **cano longo** recebem **+1 de dano entre 11 e 50 m**.
- Fuzis ficam em **d20** pela energia muito superior.
- Além do alcance efetivo a chance de acertar o alvo cai a zero.
- **Buckshot** perde potência muito rápido além de 10 m.
- **Slug** voa como um “mini projétil de fuzil”.
- **Coletes:**
 - *soft vest*: -2 no dano final;
 - *hard plate*: dano final reduzido à metade.

Regras de alcance por tipo de arma

- **Pistolas e Revólveres:** usam o alcance da munição da tabela.
- **Cano longo (pistolas 5"+, revólveres 6"+):**
 - **some +5 metros ao alcance efetivo** da munição;
 - **+1 de dano** entre 11 e 50 m.
- **SMGs (Submetralhadoras):** alcance efetivo x2.
- **PCC (Pistol-Caliber Carbine):** alcance efetivo x3.
- **Fuzis e espingardas:** ignoram bônus — já operam próximo do limite balístico da munição.

Espingardas (12 GA)

- **Buckshot:**
 - dano total (d12+2) até 10 m;
 - daí até 20–35 m: -1 de dano a cada 5 m;
 - acima disso: dano mínimo 1.
- **Slug:** usa dano integral até 50 m; depois -1 a cada 20 m.

Cano Serrado

- -1 no dano acima de 10 m;
- **Alcance efetivo reduzido à metade** (tanto para buckshot quanto slug);
- +1 na iniciativa;
- **+15% para acertar** alvos a até 5 m.