

FAROESTE RPG DAEMON



MADE BY CLERON

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

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

FAROESTE RPG

O velho-oeste norte-americano é recheado de possibilidades, segredos e surpresas. Aventure-se por cavernas e minas abandonadas, cidades-fantasma com eventos sobrenaturais (quem sabe), liberte pequenas cidades de déspotas, acabe com a farra de magnatas inescrupulosos, enfrente ameaças, bandidos e assassinos te caçando. Resumindo, é cenário onde tudo é possível. Um época aberta para várias possibilidades, dependendo da sua imaginação. Seja o xerife protegendo as pessoas, ou o criminoso estorquindo o povo, a decisão é sua, vamos ver se você é rápido o suficiente...

FICHA PARA PERSONAGENS

- **Nível:** 1.
- **Idade:** 18 à 27 anos.
- **Atributos:** varia com a Idade de acordo com a tabela abaixo:

ATRIBUTOS

Idade	Atributos
18	110 pontos
19	109 pontos
20	108 pontos
21	107 pontos
22	106 pontos
23	105 pontos
24	104 pontos
25	103 pontos
26	102 pontos
27	101 pontos

- **Pontos de Vida:** $(\text{Força} + \text{Constituição}) / 2$
- **Perícias:** $\text{Idade} \times 10 + \text{Inteligência} \times 5$.
- **Aprimoramentos:** 5 pontos.
- **Aprimoramentos negativos:** até -3 pontos.
- **Dinheiro Inicial:** \$ 50.

ARMAS DE FOGO

Custo de perícias de armas de Fogo ou armas a Longa distância (arco por exemplo), sempre custa o DOBRO, ou seja, ter Revolver 30%, custa 60 pontos de perícia.

LISTA DE PERÍCIAS

Algumas perícias tem custo fixo, você compra e já consegue usa-las. Elas são usadas em conjunto com outras perícias então não exige testes diretamente com elas.

Ricochete (25): Usado para personagens que tem ataques de longa distâncias como armas de fogo, 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. Ataque furtivo não funciona com armas de fogo (pelo barulho que fazem).

Tiros Rápidos (30): manobra onde a pessoa movimentada da arma para disparar mais em um turno, pode ser usado com Rifles ou 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.

Tiro Certo (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, rifles, etc).

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

Revolver (DEX/0): arma mais comum no velho oeste.

Escopetas (DEX/0): muito usada por guardas e vigias.

Rifle (DEX/0): arma padrão para soldados.

Armas Pesadas (DEX/0): Essa envolve metralhadoras gatling e canhões.

Artes Marciais (AGI / AGI): Ensinado ou pertencente apenas a Orientais nesse cenário, quando usado contra alguém com perícia Briga, aquele que tem Briga tem testes difíceis contra um artista marcial (em combate corpo a corpo).

Briga (DEX / DEX): porradaria pura e simples.

Arco e Flecha (DEX / 0): mais usado pelos índios nativos americanos.

Machadinha (DEX / DEX): arma mais usada pelos índios também.

Faca (DEX / DEX): facas e facões, muito usado por caçadores e assassinos.

Espada (DEX / DEX): ainda havia algumas, como sabres da Guerra Civil.

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

Explosivos (DEX): usado para criar, desarmar e usar explosivos.

Animais (CAR): Ao contrário da Zoologia ou da Veterinária, que lidam com conhecimentos mais teóricos, a Perícia Animais e seus subgrupos são ligadas ao trato direto com animais.

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.

Artes (CAR)* : Subgrupos incluem: Atuação, Culinária, Dança, disfarces, Escultura, Fotografia, Ilusionismo, Joalheria, Pintura e Redação.

Avaliar (PER): Esta Perícia dá ao Personagem a capacidade de estimar o valor de qualquer objeto. Com uma simples observação, dizer quanto vale um quadro ou se uma jóia é ou não autêntica.

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): Se divide em Subgrupos: Agricultura, Arqueologia, Astronomia, Botânica, Direito e Jurisprudência, Ecologia, Filosofia, Física, Geografia, Heráldica, Herbalismo, História, Literatura, Matemática, Meteorologia, Química, Religião/Teologia, Zoologia.

LISTA DE PERÍCIAS

Montaria (CON): O Personagem sabe montar, cavalos, búfalos ou conduzir uma carroça ou carruagem. Perícia muito necessária no velho oeste.

Medicina* : é um conjunto de perícias separadas: Cirurgia(DEX), Primeiros Socorros(INT), Anatomia(INT), Especialidades (INT).

Escapismo (AGI): Perícia capaz de libertar um Personagem de algemas, correntes, cordas, camisas de força e outros mecanismos para imobilizar pessoas.

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): Com algum treinamento, é possível a qualquer pessoa desviar de golpes e de objetos arremessados contra ele. 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.

Esportes *: Os subgrupos da Perícia Esportes podem ser usados em competições, exposições, casos práticos e, até mesmo, combates. Outros subgrupos possíveis: Alpinismo (AGI), Basquete (DEX), Caça (PER), Canoagem (CON), Corrida (CON), Esqui (AGI), Futebol (AGI), Pára-quedismo (AGI), Pesca (PER), Salto Ornamental (AGI), Tênis (DEX) e Voleibol (DEX).

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.

Falsificação (INT): Técnica usada para criar cópias convincentes de cartas, documentos, obras de arte e demais objetos. Uma falha no Teste de falsificação indica que o Personagem não conseguiu criar uma cópia satisfatória e não será capaz de enganar alguém que já tenha visto a peça original.

Fechaduras (0): O uso desta Perícia permite ao Personagem instalar, consertar e compreender diversos modelos de fechaduras. Naturalmente, forçar portas e abrir fechaduras trancadas fazem parte do pacote de conhecimentos. Inclui fechaduras mecânicas simples — que podem ser abertas com gazuas e outras ferramentas e também permite destrancar aqueles complexos sistemas que exigem senhas secretas, leituras digitais ou de retina (destravar certos dispositivos sofisticados é considerado tarefa Difícil).

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.

Herbalismo (INT): o conhecimentos de ervas. Perícia que lida com a confecção de poções, venenos e outros compostos derivados de ervas e plantas medicinais. É mais específica nesse ponto que a Botânica.

Idiomas (0): No mundo atual existem analfabetos, mas poucos participam das Aventuras como Personagens; a menos que seja estipulado em contrário, todos os Personagens sabem falar, ler e escrever pelo menos uma língua, com valor igual a 30% (sem custo em pontos de Perícia). Essa marca pode ser melhorada com pontos de Perícia, de forma normal. Para aprender outro idioma é preciso comprá-lo com pontos de Perícia. Cada idioma adicional é tratado como uma Perícia separada.

Jogos (INT): O Personagem conhece os fundamentos de uma determinada categoria de jogo (não se aplica a esportes: para isso, usa-se a Perícia de Esportes correspondente). Um Teste bem-sucedido desta Perícia permite aprender as regras de um jogo depois de uma rápida explicação ou um pouco de observação.

Manipulação *: São diversos os subgrupos de Manipulação, variando entre técnicas sutis e violentas. Subgrupos incluem Barganha(CAR), Empatia(CAR), Hipnose(0), Impressionar(CAR), Interrogatório(INT), Intimidação(WILL), Lábria(CAR), Liderança(WILL), Manha(CAR), Sedução(CAR) e Tortura(WILL).

Mecânica (DEX): O Personagem sabe consertar máquinas, veículos e aparelhos de um determinado tipo. Esta Perícia também pode ser usada para reparar equipamento elétrico simples, como a instalação elétrica de uma casa, prédio ou carro, ou um sistema hidráulico caseiro. Para aparelhos com circuitos eletrônicos complexos, como computadores, usa-se Eletrônica em vez de Mecânica. A Perícia Mecânica permite consertar coisas, mas não construí-las; para isso usa-se Engenharia.

Mineração (0): Esta Perícia dá ao Personagem os conhecimentos necessários para obter minérios (ouro, prata, cobre, ferro, carvão) ou pedras preciosas. Isto é, encontrar um local onde se possa explorar algo ou executar a mineração em si sem virar parte do minério (evitar acidentes e soterramentos).

Natação (AGI): o Personagem sabe nadar. Manter-se na superfície é tarefa fácil, exigindo um Teste com o dobro da porcentagem normal. Salvar alguém que não sabe nadar é bem mais difícil; metade da porcentagem.

Pesquisa (PER): Pesquisa ou Investigação é a Perícia relacionada à obtenção de informações. Ela pode ser usada em uma biblioteca para encontrar os livros certos sobre o assunto, ou nas ruas para encontrar a pessoa ou lugar que se procura. Uma falha pode significar não achar tais informações, enquanto uma falha crítica pode dar ao Personagem informações erradas ou pistas falsas.

LISTA DE APRIMORAMENTOS

Existem aqui nessa lista os mais comuns e novos aprimoramentos.

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, mas não poderá gastar pontos de perícia para aumentá-lo.

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.

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

Armas de Fogo: Apesar das armas no velho oeste serem algo comum, existiam lugares, locais específicos e cidades que não permitiam carregar armas, nesses casos era necessário uma licença que em geral era nível Federal. Esses lugares proibidos eram raros, mas existiam.

1 ponto: o Personagem possui revólveres ou pistolas.

2 pontos: carabinas calibre 12, rifles.

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

Cauteloso (1 ponto): seu Personagem é extremamente cuidadoso com tarefas delicadas. Ele recebe +10% em qualquer Teste envolvendo explosivos, desarmamento de bombas ou armadilhas.

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 ou Aliados(1-5): Cada ponto de Contatos e Aliados 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. Áreas: Política, Direito, Igreja, Industrias, Mídia, Polícia ou Submundo.

Concentração (2 pontos): O Personagem é capaz de concentrar-se em seus afazeres com extrema facilidade. Faça um Teste de Will e, se for bem sucedido, tornará 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, desde que você não esteja fazendo ou recebendo qualquer ataque.

Desperto 1 ponto: seu Personagem pode dormir apenas 4 horas por dia e também ficar acordado e alerta mais tempo do que uma pessoa normal. O Personagem pode ficar acordado 24 horas +2 horas por ponto de CON e, a partir de então, começa a perder um ponto em CADA atributo físico e faz um teste de CON por hora. Se falhar no teste ou se chegar a zero em qualquer atributo físico, o Personagem desmaia e precisa dormir no mínimo 1 hora por ponto de atributo, até chegar ao valor normal, quando acorda.

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

Inocência: 1 ponto: o Personagem tem uma habilidade quase sobrenatural de passar a impressão de ser inocente em qualquer acusação sem testemunhas. Ele consegue facilmente arrumar álibis, provar que “comprou aquela bolsa na feira local” ou que outra pessoa arrombou a porta.

2 pontos: funciona da mesma maneira que a anterior, mas desta vez até mesmo uma testemunha pode se convencer de que se enganou ao acusar o Personagem (para isso, deve passar em um Teste Normal de Manipulação - Lábria). Ele ainda torna todos os Teste de Manipulação - Interrogatório Difíceis.

Imunidade à venenos (2 pontos): seu Personagem nasceu imune a venenos naturais e recebe um bônus de 1D contra venenos artificiais.

Patrono 2 pontos: seu Personagem trabalha para alguma organização muito rica: uma corporação, uma empresa gigantesca, a polícia, o governo, rebeldes etc. Isso significa que eles podem pagar transporte, estadia, equipamentos e armas para seu personagem quando ele está em missão. Eventualmente, pode até enviar missões de ajuda ou resgate para o Personagem. O ponto negativo é que o Personagem precisa ser leal e seguir sempre as ordens e missões designadas pelo patrono. Desobedecer às ordens dele significa perder todas as vantagens adquiridas (e muitas vezes ter um prêmio colocado na sua cabeça).

Prontidão (2 ponto): 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.

LISTA DE APRIMORAMENTOS

Pontos Heróicos: Pontos Heróicos são PVs extras que o seu personagem recebe quando realiza atos heróicos. Você só pode comprar este aprimoramento se o seu kit não fornecer Pontos Heróicos.

- 1 ponto: 1 Ponto Heróico por nível
- 2 pontos: 2 Pontos Heróicos por nível
- 3 pontos: 3 Pontos Heróicos por nível
- 4 pontos: 4 Pontos Heróicos por nível

Rapidez de Recarga (2 pontos): Recarregar a munição da arma leva turno completo (sem mover ou executar outra ação), com este aprimoramento ele pode recarregar gastando apenas um movimento (não pode mover, mas pode agir,) ele poderia até disparar nesse mesmo turno.

Recursos: É quanto de dinheiro, joias e posses s eu Personagem conseguiu reunir ao longo de seus anos de vida. Inclui propriedades e outras fontes de renda que l evam t empo até serem convertidas em dinheiro. O Personagem possui ao todo cerca de 50 vezes o valor de sua renda.

- 1 ponto: renda de até US\$ 100 mensais.
- 2 pontos: renda de até US\$ 200 mensais.
- 3 pontos: renda de até US\$ 400 mensais.
- 4 pontos: renda de até US\$ 800 mensais.
- 5 pontos: renda de até US\$ 1.600 mensais.

Saque Rápido (2 pontos): Personagem consegue sacar sua arma bem mais rápido que a maioria, reduzindo o tempo para empunhá-la. Revolveres, facas vão para ação livre, rifles, sabres e qualquer outra arma maior cai para apenas um movimento. Arco e flecha é considerado um rifle para essa regra.

Status: Indica a reputação e o status entre seus iguais (caçadores de recompensas, pilotos de gundam, policiais de Neo-Tokio, lutadores, pilotos de corrida etc.) Quanto mais status seu Personagem tiver, melhor tratado (ou mais temido) pelos outros NPCs ele será.

- 1 ponto: líder reconhecido de uma cidade.
- 2 pontos: uma metrópole.
- 3 pontos: um estado ou região.
- 4 pontos: um país.

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.

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

Senso Numérico (1 ponto): o personagem é capaz de contar imediatamente grande quantidade de objetos, com muita precisão. Pode contar cabeças de gado, quantos palitos de fósforo caíram de uma caixa, cartas de baralho e coisa assim.

Senso de Direção (1 ponto): o 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.

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).

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

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 idéias, sugestões e o melhor procedimento a ser tomado.

Sortudo 2 pontos: este personagem é portador de uma sorte incrível. Uma vez por sessão de jogo, 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. Apenas um personagem do grupo pode ter esse aprimoramento.

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. Apenas um personagem do grupo pdoe ter esse aprimoramento.

Vitalidade (1 ponto): seu Personagem se recupera mais rapidamente dos ferimentos. Ele consegue recobrar 3 pontos de vida a cada dois dias (1PV no primeiro dia, 2PVs no segundo); em repouso total, o Personagem consegue recobrar 5 PVs a cada dois dias (2PVs no primeiro dia, 3PVs no segundo). Vitalidade não afeta Pontos Heróicos.

APRIMORAMENTOS NEGATIVOS

Defeitos e desvantagens que dão mais pontos e prejudicam o personagem durante o jogo.

Alcoolatra (-1 ponto): viciado em álcool. Pode ser dependente de qualquer tipo de bebida, ou de uma específica. Um alcoólatra deve ter sucesso em um Teste de WILL (Difícil) para evitar o vício quando estiver diante dele. Para bêbado, TODOS os Testes são Difíceis.

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): seu Personagem possui um Código de Honra que ele segue até a morte. Esse código inclui nunca atacar em vantagem numérica, um adversário desarmado ou de forma covarde, proteger os mais fracos e indefesos, honrar as mulheres, ser sempre educado e respeitar os mais velhos, entre outros.

Fanatismo (-1 ponto): o Personagem acredita fortemente em seu país, alguma organização, filosofia, religião ou política, que coloca acima de tudo e de todos. Ele não pode fazer nada que comprometa ou vá de encontro aos dogmas que acredita, mesmo que venha a morrer por eles.

Intolerância (-1 ponto): Não aceitará ajuda ou colaboração de qualquer um que julgar "diferente". Deve ser especificado o "tipo" de pessoa que ele não tolera.

Inimigo (-1 ponto cada): o Personagem pode ter arrumado encrenca "da grossa" com algum NPC muitíssimo poderoso (algo quase intocável pelos Jogadores). O inimigo pode e deve ser usado pelo Mestre como pano de fundo para Aventuras e até mesmo background para a Campanha.

Má fama (-1 ponto): é o oposto da Boa Fama. Seu Personagem é conhecido por alguma característica que possui. Esse aprimoramento não garante fama entre seus iguais, apenas entre as pessoas leigas. A Má Fama pode atrapalhar bastante um aventureiro quando ele procurar por informações ou fechar acordos, porque ninguém confia nele.

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

Miopia (-1 ponto): o Personagem não consegue enxergar nada sem seus óculos

Procurado (-2 pontos): personagem é procurado pela lei (ou até pelo mundo do crime) tem um cartaz de procurado com direito a recompensa. A recompensa varia com seu background ou as ações que praticar em mesa. Ele quase sempre é reconhecido por oficiais da lei ou caçadores de recompensa que estarão atrás dele o tempo todo. Vivo ou morto.

Sanguinário (-1 ponto): seu Personagem quer ver o inimigo morto. Mesmo que o inimigo tenha se rendido. Toda vez que tiver a chance de matar um oponente, o Personagem precisa passar em um teste de WILL ou não perderá a chance de atirar.

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

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

LISTA DE ARMAS

Saque: armas de fogo levam tempo para serem empunhadas, pistolas e revólveres o personagem gasta um movimento para sacá-las, rifles e outras armas maiores gastam uma ação.

Arma	Dano	Munição	Cadência	Alcance	Alvos	Valor (\$)
Carabina	2d6+1	1	1	30m	1	10
Carabina repetição	2d6+1	12	4	30m	1	20
Colt Exército	1d6+2	6	6	80m	1	30
Colt Peacemaker	1d6	6	6	80m	1	20
Derringer	1d6+1	6	6	80m	1	20
Hartford Rifle	3d6	1	1	500m	1	30
Winchester 1873 rifle	3d6	15	4	90m	1	25
Garrucha (escopeta cerrada)	3d6+2	2	2	5m	3	10
Escopeta	3d6+2	2	2	10m	2	15
1 Dinamite	4d6	1	1	5m (raio)	-	15
Sabre	1d10	1	-	-	-	25
Machadinha	1d8	-	-	FR / 2	1	10
Faca	1d6	-	-	FR / 2	1	5
Arco e Flecha	1d8	-	-	50m	1	-

CADÊNCIA

É número de disparos que uma arma pode fazer quando se usa a perícia Tiro Rápido.

DUELO

Os famosos duelos do cenário de faroeste, não é considerado apenas no combate um contra um, mas qualquer conflito usando armas de fogo, as regras mudam, em regras a Iniciativa usa Destreza ao invés de Agilidade. Então a Iniciativa do duelo segue as mesmas regras, 1d10+DEX nesse caso. Se personagem tiver Saque Rápido ele começa primeiro. Se tiverem mais personagens com Saque Rápido (tanto lado inimigo quanto amigo) esses façam teste de Iniciativa para saber quem começa primeiro. Então a fila da iniciativa começa com quem tem Saque rápido e descendo para os outros.

KITS

Também conhecido como classes, é um grupo de profissões que o jogador compra quando cria o personagem, Ele paga os valores de custo (em geral pontos de perícia e aprimoramento) cobre as exigências e tem todos os benefícios da classe. Em geral os benefícios são um set de perícias e aprimoramentos que personagem não conseguiria comprar sem o Kit, mas que tem a profissão como núcleo do personagem. Próxima Página começa os kits

CAÇADOR DE RECOMPENSA

Como o próprio nome já diz, este tipo de Personagem caça procurados pela justiça em troca de dinheiro. Normalmente esteve ligado a algum tipo de força militar ou mercenária antes de passar a agir por conta própria.

Custo: 2 pontos de aprimoramento e 300 pontos de perícia.

Perfícias: Armas de Fogo (escolher 3 grupos com 50%), Briga 40/40, Montaria 30%, Escutar 30%, Explosivos 30%, Manipulação (Interrogatório 30%, Intimidação 30%, Manha 30%), Rastreo 30%, Sobrevivência 30%.

Aprimoramentos: Contatos 1, Pontos Heroicos 3

LADRÃO (GATUNO)

Um Personagem criminoso pode ser um ladrão, assaltante, traficante (de drogas, armas ou pessoas), estelionatário, contrabandistas ou assassinos (ou pertencer a mais de uma dessas classes). Pode agir sozinho ou em quadrilhas, em benefício próprio ou como contratado por algum tipo de patrocinador. Personagens criminosos são procurados pela polícia e estão sempre envolvidos em confrontos com outras gangues de traficantes ou com o crime organizado

Custo: 2 pontos de aprimoramento e 390 pontos de perícia.

Perfícias: Esquiva 40%, Armadilhas 30%, Artes (Escapismo 30%), Avaliação de Objetos 50%, Camuflagem 30%, Ciências (Direito 10%), Condução 40%, Disfarce 20%, Escutar 20%, Esporte (Acrobacia 20%, Escalar 30%), Falsificação 40%, Furtividade 30%, Manipulação (Lábria 30%, Manha 30%), Fechaduras 40%, Negociação (Barganha 20%), Pesquisa/Investigação 20%.

Aprimoramentos: Contatos 2, Pontos Heróicos 1.

CONTRABANDISTA

Custo: 5 pts. de Aprimoramento, 190 pts. de Perícia.

Perfícias: Pistola 40%, Escopeta 30%, Avaliação de Objetos 40%, Ciências (Direito 10%), Condução 40%, Falsificação 30%, Manipulação (Interrogatório 20%, Intimidação 20%, Manha 40%), Negociação (Barganha 40%).

Aprimoramentos: Armas de Fogo 2, Recursos e Dinheiro 3, Contatos 2.

GUERREIRO

No cenário de faroeste, são aqueles que lutam sem armas de fogo, desde índios, orientais, entre outros.

Custo: 2 pontos de aprimoramento, 200 pontos de perícia.

Perfícias: Escolha Três Armas Brancas 40/30, Manipulação (Intimidação 20%), Montaria 20%, Sobrevivência 30%.

Aprimoramentos: Pontos Heroicos 4.

MÉDICO

É o profissional especializado em cuidar da saúde das pessoas. Trata-se de uma profissão muito respeitada pelas pessoas e que garante um razoável padrão de vida.

Custo: 3 Ponto de aprimoramento, 300 pontos de perícia.

Perfícias: Ciências (Anatomia 50%, Biologia 50%, Fisiologia 50%), Montaria 20%, Etiqueta 20%, Medicina (Cirurgia 50%, Primeiros Socorros 50%, Escolha uma especialidade 40%), Manipulação (Empatia 30%) ..

Aprimoramentos: Boa Fama 1, Biblioteca 1, Recursos 2.

MARSHAL

Um oficial da lei que atua em todo país em assuntos envolvendo governo federal, (polícia federal), então nem sempre atua em uma cidade, tem poder de despedir, prender e contratar ajudantes (chamados de delegados). Em geral não atua em uma cidade, mas em todo um Estado. Em geral são responsáveis por emitir pôsteres de procurado e pagar recompensas.

Custo: 4 pts. de Aprimoramento, 300 pts. de Perícia.

Perfícias: Armadilhas 20%, Armas de Fogo (Escolha 2 Subgrupos 40/0), Ciências (Direito 20%), Montaria 30, Escutar 20%, Briga 30/30, Falsificação 30%, Manipulação (Escolha 2 Subgrupos 30%), Pesquisa 50%, Procura 30%, Sobrevivência 30%

Aprimoramentos: Patrono 2 (Governo dos EUA) . Contatos e Aliados 2. Pontos Heroicos 2.

DELEGADO

Oficial da lei, abaixo do Marshal e seu ajudante, recebe quase todas as autoridades com exceção de contratar e despedir.

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 200 pts. de Perícia.

Perfícias: Armas de Fogo (Escolha 2 Subgrupos 30/0), Montaria 30, Escutar 20%, Briga 30/30, Falsificação 30%, Manipulação (Escolha 2 Subgrupos 30%), Pesquisa 40%, Procura 30%,

Aprimoramentos: Patrono 2 (Marshall) . Contatos e Aliados 1. Pontos Heroicos 2.

PROSTITUTA

A profissão mais antiga do mundo, tinha até certo nível de “respeito” e poder no velho oeste, em maioria dos prostíbulos, e outros lugares, tinham permissão de carregar armas onde não era permitido.

Custo: 1 ponto aprimoramento, 170 pontos de perícia.

Perfícias: Revolver 20%, Arte (Canto 10%, Dança 20%), Montaria 20%, Etiqueta 20%, Manipulação (Empatia 20%, Impressionar 20%, Lábria 30%, Manha 30%, Sedução 50%).

Aprimoramentos: Contatos 1, Armas de Fogo 1.

ARTISTA DE CIRCO

Custo: 1 pt. de aprimoramento, 200 pts. de perícia

Perfícias: Animais (Doma 20%), Artes (Atuação 20%, Canto 20%, Dança 20%, Ilusionismo 20%, Instrumentos Musicais 20%, Prestidigitação 20%), Camuflagem 30%, Disfarce (Maquiagem 30%), Etiqueta 1 0%, Esportes (Acrobacias 40%, Arremesso 40%, Manipulação (Empatia 10%, Impressionar 10%) .

Aprimoramentos: Contatos 2.

VAQUEIRO

O verdadeiro cowboy, em geral alguém que cuida, doma e protege gado de rancheiros, podendo cuidado de ovelhas, vacas e cavalos. Em geral mora na fazenda onde trabalha.

Custo: 2 pomos de aprimoramento, 200 pontos de perícia.

Perfícias: 20% Animais (Treinamento e Doma cada), Armadilhas 20% Camuflagem 20%, Manipulação (Empatia 30%), Montaria 50%, Laço 40%, Imobilização 20, Rifle 30%,

Aprimoramentos: Patrono 2 (rancheiro), Pontos Heroicos 1

JOGADOR

Muitos ganhavam a vida jogando ou administrando jogos no velho oeste, já que a jogatina era legal, muito dinheiro surgia nesse campo.

Custo: 2 ponto. de aprimoramento, 200 pts. de perícia.

Perfícias: Jogos (Cartas 50%), Revolver 20%, Etiqueta 30%, Montaria 30%, Manipulação (Empatia 40%, Lábria 30%, Impressionar 30%)

Aprimoramentos: Contatos 2.

XERIFE

Em geral um civil votado democraticamente para manter a lei e a ordem em uma cidade, tem autoridade para prender e emitir ordens de prisão, além de atuar diretamente em conflitos. Pode ter ajudantes temporários se quiser.

Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 250 pontos de Perícias

Perfícias: Revolver 30%, Rifle 30%, Armadilhas 10%, Direito 20%, Montaria 30%, Escutar 30%, Pesquisa 40%, Manipulação (Interrogatório 20%, Intimidação 20%, Manhã 40%), fechaduras 20%.

Aprimoramentos: Patrono 2 (Cidade), Pontos Heroicos 2, Contatos 1

ANDARILHO SEM NOME

Nível 11

Pontos de Vida: 28

Idade ??

Profissão Caçador de Recompensa.

Atributos

Atributo	Valor	%
Força	15	60%
Agilidade	12	48%
Dextreza	20	80%
Constituição	15	60%
Inteligência	12	48%
Força de Vontade	15	60%
Percepção	15	60%
Carisma	8	32%

Perfícias Sobrevivência 40%, Intimidação 50%, Montaria 50%, Furtividade 30%, Tiros Rápidos 30, Tiro Certo 30

Briga: Ataque 50% / Defesa 50%

Revolver: Ataque 80%

Espingarda: Ataque 50%

Aprimoramentos

Prontidão 1

Senso de Direção 1

Sono Leve 1

Rapidez de Recarga 2

Saúde de Ferro 1

Duro de Matar 1

Saque Rápido 2



ANDARILHO SEM NOME

Um vagabundo não identificado e caçador de recompensas (mais conhecido por apelidos como "Joe", "Manco" e "Blondie") estava ativo desde a Guerra Civil e até a década seguinte. Durante sua carreira, ele recuperou ouro enterrado no Cemitério Sad Hill, ajudou a eliminar o bandido El Indio e trouxe paz à cidade de San Miguel..

DJANGO

Nível 5

Pontos de Vida: 22

Idade 27 anos

Profissão Caçador de Recompensa.

Atributos

Atributo	Valor	%
Força	15	60%
Agilidade	12	48%
Dextreza	18	72%
Constituição	15	60%
Inteligência	14	56%
Força de Vontade	12	48%
Percepção	15	60%
Carisma	12	48%

Perfícias Sobrevivência 20%, Lábria 30%, Montaria 60%, Tiros Rápidos 30, Tiro Certeiro 30.

Briga: Ataque 25% / Defesa 25%

Revolver: Ataque 60%

Espingarda: Ataque 40%

Aprimoramentos

Ambidestria 2

Saúde de Ferro 1

Duro de Matar 1

Saque Rápido 2

Aliado 1 (Broomhilda)



DJANGO FREEMAN

Django Freeman, ou simplesmente Django é o marido de Broomhilda e um ex-escravo que foi libertado por King Schultz. Django é o principal protagonista de Django Unchained. Django provavelmente nasceu na escravidão e foi tirado de seus pais quando era jovem. Após os eventos dos assassinatos anteriores que podem vê-los como homens procurados, a dupla se retira para as montanhas e treina no uso de armas. Eles também caçavam bandidos em troca de dinheiro. Django foi então apelidado por King Schultz como a "A Arma mais rápida do sul"..

A DAMA

Nível 5

Pontos de Vida: 19

Pontos Heróicos: 15

Idade 25 anos

Atributos

Atributo	Valor	%
Força	12	48%
Agilidade	15	60%
Dextreza	18	72%
Constituição	12	48%
Inteligência	16	64%
Força de Vontade	15	60%
Percepção	18	72%
Carisma	14	56%

Perfícias Sobrevivência 30%, Lábia 40%, Montaria 40%, Tiros Rápidos 30, Sedução 40%, Tiro Certeiro 30.

Briga: Ataque 25% / Defesa 25%

Revolver: Ataque 75%

Aprimoramentos

Cautelosa 1

Saúde de Ferro 1

Duro de Matar 1

Pontos Heróicos 3

Aliado 1 (Cort)



ELLEN (A DAMA)

Em 1881, Ellen "The Lady" entra na cidade de Redemption, inscrevendo-se em um concurso de duelos. O concurso é supervisionado por John Herodes, prefeito tirânico e implacável da cidade. Ellen logo depois conhece um certo vilão que virou pregador, Cort, que ela mais tarde descobre que viveu sob a liderança e instrução de John Herodes. Ao longo do filme, Ellen, Cort e Herodes eliminam continuamente os concorrentes, com Herodes eventualmente matando seu próprio filho. Ela revela sua identidade a Herodes jogando o distintivo de seu pai aos pés dele. No meio da comoção, Cort elimina rapidamente o restante dos homens de Herodes que vigiam os telhados da cidade, Ellen volta sua atenção para Herodes, acabando por sacar mais rápido e matando-o. Depois de contemplar a finalidade de suas ações, ela confia a Cort o distintivo de seu pai e, efetivamente, o bem-estar das pessoas da cidade em suas mãos. Ellen posteriormente sobe em sua montaria e sai da cidade.

SAM CHISOLM

Nível 11

Pontos de Vida: 25

Pontos Heróicos: 33

Idade 30 anos.

Profissão Oficial de Mandatos.

Atributos

Atributo	Valor	%
Força	15	60%
Agilidade	15	48%
Dextreza	18	80%
Constituição	15	60%
Inteligência	14	48%
Força de Vontade	15	60%
Percepção	15	60%
Carisma	12	32%

Percias Sobrevivência 20%, Rastrear 20%,
Jurisprudência 0%, Montaria 80%, Tiros Rápidos
30, Idiomas 30% (Comanche), Tiro Certo 30,
Tiro em Movimento 20.

Briga: Ataque 50% / Defesa 50%

Revolver: Ataque 80%

Espingarda: Ataque 50%

Aprimoramentos

Pontos Heróicos 3

Ambidestria 2

Patrono 2 (Governo Americano)

Saque Rápido 2



SAM CHISOLM

Sam Chisolm é um subtenente devidamente juramentado de Wichita, Kansas, participou da Guerra Civil dentro da União, depois se tornou Oficial de Mandatos (espécie de caçador de recompensas do Governo Americano), ajudou uma pequena cidade a escapar das garras de um industrialista corrupto de tomar suas terras.

MAVERICK

Nível 5

Pontos de Vida: 16

Idade 30 anos

Profissão Jogador.

Atributos

Atributo	Valor	%
Força	12	48%
Agilidade	12	48%
Dextreza	15	60%
Constituição	12	48%
Inteligência	16	48%
Força de Vontade	15	60%
Percepção	18	72%
Carisma	16	64%

Perícias Sobrevivência 40%, Poker 50%, Furtar 50%, Montaria 40%, Lábria 50%, Empatia 50%, Idiomas 30% (Comanche)

Briga: Ataque 35% / Defesa 35%

Revolver: Ataque 50%

Aprimoramentos

Sortudo 2

Saque Rápido 2

Senso Numérico 1

Saúde de Ferro 1

Aliado (pai) 1



BRET MAVERICK

Bret Maverick, um jogador de cartas e vigarista que coleta dinheiro para entrar em um jogo de pôquer de alto risco. Ele é acompanhado em sua aventura por Annabelle Bransford (Foster), outro vigarista, e Marshal Zane Cooper (Garner), um homem da lei. Bret Maverick está a caminho de um grande torneio de poker de cinco cartas que está sendo realizado no barco a vapor Lauren Belle. Maverick quer provar que é o melhor jogador de cartas do seu tempo.

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 (Forest Frost)

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

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