



JOGOS DE LUTA RPG

CRIADOR: CLERON O ANDARILHO

ÍNDICE

1 Um Sistema Livre

2 Jogos de Luta

2.1 Personagens

2.2 Aprimoramentos

2.3 Aprimoramentos Negativos

2.4 Lista de Perícias

3 Estilos de Luta

4 Clã Kusanagi

5 Clã Yagami

6 Clã Yata

7 Aprimoramentos de Estilo

8 Novas Perícias de Combate

9 Novas Regras de Combate

10 REGRA DE PODER SUPREMO

11 Pontos Heroicos

12 Contra Golpes e Contra Ataques

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...

JOGOS DE LUTA

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

Acredite ou não, já mestreie e joguei esse tipo de RPG há mais 25 anos. Street Fighter e King of Fighter etc. Jogar é bem simples, além é claro das batalhas e torneios a investigação e conspiração por trás, desde grupos malignos tentando dominar o mundo ou deuses malignos tentando voltar. Varia muito. Nesse aqui você poderá criar personagens em um cenário compartilhado com Street Fighter, Final Fight, Art of Fighting, King of Fighters e Dakrstalker. Então você consegue jogar em qualquer um desses cenários ou misturados sem problemas. Então, vamos lutar!!!

Bem, vamos começar

PERSONAGENS

Aqui é jogador pode criar qualquer personagem de qualquer cenário de Games de Luta. A partir do mesma base pode se criar vários outros.

FICHA DE PERSONAGEM

Nível: 1.

Nome: .

Estilo: .

Idade: Acima de 16 anos.

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

Atributos: 110 pontos de distribuídos.

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

Perícias: 250 + Inteligência X 5.

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

Estilos e Técnicas: técnicas principais do personagem.

APRIMORAMENTOS

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

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

Arma Mágica: Possuir uma arma ou objeto mágico é algo incomum. Existem poucas armas e objetos mágicos e menos ainda são os magos que confiam tais armas a terceiros. Ao escolher este aprimoramento, o Jogador deve definir o que especificamente deseja:

2 pontos: o Personagem pode possuir uma arma mágica pequena ou média (adaga ou espada curta), com bônus de +1 (+1 para dano e +10% para dividir entre ataque e defesa), ou um objeto mágico simples.

3 pontos: o Personagem pode possuir uma arma mais poderosa, com bônus de até +3 (+3 para dano e +30% para dividir entre ataque e defesa, conforme a arma). Pode ser um amuleto de sorte ou um amuleto de proteção contra um elemento.

Ataque Desarmado Aprimorado:

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

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

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

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

1 ponto: dano adicional de 1d6.

2 pontos: dano adicional de 2d6.

3 pontos: dano adicional de 3d6.

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

Ataque Múltiplo (X pontos): Personagem pode executar uma quantidade de ataques extras em um determinado turno, os ataques são normais e dependendo da quantidade de pontos comprados ele pode dar mais ou menos ataques.

1 Pontos: +1 Ataque Extra

2 Pontos: +2 Ataques Extras

3 Pontos: +3 Ataques Extras

E Assim por diante...

Personagem não tem uma ação extra, apenas ataques extras, estes ataques só podem ser ataques corpo a corpo ou com armas brancas. Quando usa os ataques o personagem só pode usá-lo de novo depois de três turnos.

Acrobático (1 Ponto): O personagem é muito ágil. Ele ganha um bônus de +10% em todos os testes envolvendo movimentos corporais, esquivas, acrobacias e afins. Ele ganha a perícia Esportes (Acrobacia) em 30% e ganha +5% a cada nível que avance.

Ataque Paralisante (1 ponto): O Personagem conhece algum golpe ou técnica especial capaz de paralisar sua vítima, deixando-a imobilizada com o ataque. Ele executa um ataque normal, se tiver sucesso a vítima pode fazer um Teste de CON vs. Atributo do Personagem (ele escolhe) para resistir. Caso falhe no Teste, ficará imobilizada por 1d6 rodadas (ou até receber dano). Esse ataque independente do que usar, não causa dano, apenas efeito de paralisia.

Ataque Especial (X pontos): Por alguma razão que deve ser especificada em Background, seu Personagem é capaz de gerar algum tipo especial de energia em suas mãos e arremessá-la contra seus inimigos (Hadouken, Kame-Hame-Ha, Zanzoken, Final Flash, entre outros...). Disparo causa 1d6 de dano por cada ponto de aprimoramento. Porém ele demora uma quantidade específica de turnos para executar um novo ataque. Exemplo: Um personagem de Ataque Especial 2 pontos, executa um ataque mais forte que causa dano extra de +2d6, então ele precisa esperar dois turnos para executá-lo de novo. Sempre na proporção de X turnos de espera sendo que X é ponto gasto no aprimoramento. Um personagem pode escolher causar dano menor que seu valor comprado de ataque especial quando quiser, seguindo as regras de espera. Teste para atingir é perícia de Ataque do Oponente (da sua arte marcial ou briga), ataque pode ser defendido, mas caso seja, ele causa dano mínimo de 1 ponto pra cada 1d6 do ataque (se é disparo de 3d6, causa 3 de dano na defesa). Evitar todo dano apenas com perícia Esquiva. Dano desses ataques ignora IP de Constituição do alvo.

Boa Fama 1 ponto: é parecido com Status, mas serve para o público em geral. Seu personagem é conhecido por alguma característica que possua (nobreza, um estilo de luta, uma grande vitória contra um inimigo etc.). Esse aprimoramento não garante fama entre seus iguais, apenas entre as pessoas leigas. Boa fama pode ajudar bastante um aventureiro quando ele procurar por informações, mas ao mesmo tempo, pode dificultar sua vida se ele precisar agir escondido ou disfarçado.

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. Magos que tenham essa habilidade reduzem a dificuldade para testes para magias e feitiços que exigem Teste de Concentração (difícil se torna normal, normal se torna fácil, fácil se torna sucesso automático).

Conhecimento Arcanos (2 pontos): o Personagem conhece algum método de prever a sorte relacionado à Roda dos Mundos. Ele é capaz de interpretar corretamente os sinais místicos capturados na aleatoriedade das cartas, runas, Tarot, I-ching, Feng-Shui, roleta ou búzios. O Jogador pode fazer uso desses métodos uma vez por sessão de jogo, conseguindo até três respostas, do tipo SIM, NÃO ou IRRELEVANTE.

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).

Danger Move (1 ponto)

Exigências (Ataque múltiplo, Ataque Especial ou Golpe Poderoso)

Essa habilidade só se ativa quando personagem está com apenas 1/5 dos seus Pontos de vida (arredondado para baixo). Quando ativada personagem consegue usar Ataque Múltiplo e Ataque Especial todo turno se quiser, sem o tempo de espera para os aprimoramentos.

DarkForce Power (2 Pontos): Capacidade sobrenatural de levar oponente para outro mundo especial em geral dimensão mística onde lutador tem vantagem na luta. Ativar esse poder gasta um turno, esse poder dura Nível do personagem + 1 em rodadas, depois disso a dimensão se desfaz. Esse poder, permite usuário ativar Ataque Múltiplo, Ataque Poderoso e Ataque Especial sem necessidade de rodadas para carregar.

DarkForce Charge (2 Pontos): Capacidade sobrenatural de levar oponente para outro mundo especial em geral dimensão mística onde lutador tem vantagem na luta. Ativar esse poder gasta um turno, esse poder dura Nível do personagem + 1 em rodadas, depois disso a dimensão se desfaz. Esse poder o usuário ganha bônus nos atributos físicos igual ao seu Nível, aumentando Pontos de Vida também. IP de Constituição do usuário suporta qualquer tipo de dano.

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.

Forma Alternativa (2 pontos): seu Personagem possui duas formas diferentes (construídas separadamente, mas cada um deles possui este aprimoramento) que se alternam. Se transformar em uma gasta uma rodada, exige uma excelente explicação na história do personagem.

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.

Levitação:

1 ponto: seu Personagem pode levitar. Não voar, mas apenas flutuar alguns centímetros acima do chão, a uma velocidade que não chega a ser maior do que o caminhar (3m/s).

2 pontos: seu Personagem pode voar. Pode chegar a alguns metros acima do chão, a uma velocidade semelhante a uma corrida rápida (10m/s).

3 pontos: Grande voo. Seu Personagem pode atingir grandes velocidades e grandes alturas, semelhantes às de um pequeno avião ou helicóptero.

Mestre (2 pontos): seu Personagem ainda possui contato com a pessoa que lhe ensinou tudo o que sabe (ou parte de seus conhecimentos). Pode ser um guerreiro veterano, um velho sábio, um mestre ninja ou um mago que o aceitou como aprendiz. Em caso de necessidade seu Personagem pode tentar contatá-lo para buscar informações e ajuda. O ponto negativo é que de tempos em tempos, ELE é que pedirá que o seu personagem lhe faça um favor ou resolva alguma missão de menor importância. Se personagem for mago ele começar com 1 ritual a escolha que estiver disponível pelo Narrador.

Patrão (2 pontos): um patrão é alguém ou uma organização para qual o Personagem trabalha. Pode ser um governador, um vampiro, uma ordem militar religiosa, um clube de caça, etc. O seu patrão fornece, dentro de certo limites, todo o tipo de equipamento, armamento e financiamento que o personagem precisar, mas em troca ele deve realizar todas as missões, cumprir ordens e obter todos os resultados que lhe forem solicitados.

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.

Poder Oculto (X Pontos): Seu Personagem possui uma reserva de energia que pode ser aplicada uma vez por batalha em seus atributos, aumentando-os até níveis sobrehumanos. Cada nível de Poder Oculto fornece +1d6 que podem ser adicionados a quaisquer atributos Físicos (CON, FOR, AGI ou DEX). Caso o Personagem possua Poderes Ocultos 2 ou 3, ele pode eventualmente adicionar +2d6 ou +3d6 a um único atributo em uma batalha, ou dividir estes dados como quiser entre os atributos. Ativar poderes gasta uma ação.

Prontidão (2 pontos): o Personagem não pode ser pego de surpresa. Ele está sempre preparado pra qualquer emboscada e nunca perde o direito de fazer um teste de defesa quando é atacado, mesmo se for um ataque surpresa de seus oponentes.

Resistência à Dor (2 pontos): o personagem possui alta resistência à dor, não importa quanto dano físico sofra, ele não sentirá os ferimentos com a mesma intensidade que as demais pessoas sentem, e nem receber penalidades correspondentes por isso. Considere que o personagem mantém-se consciente mesmo quando seus PVs atingirem o valor 0, e só desmaiará (morrer) quando chegarem a - 5 (à exceção de golpes localizados na cabeça, desferidos para atordoá-lo).

Recursos e Dinheiro É quanto de dinheiro, jóias e posses seu Personagem conseguiu reunir ao longo de seus anos de vida. Inclui propriedades e outras fontes de renda que levam tempo até serem convertidas em dinheiro. O Personagem possui ao todo cerca de 50 vezes o valor de sua renda.

1 ponto: Renda de até 2 mil dolares.

2 pontos: Renda de até 4 mil dolares.

3 pontos: Renda de até 8 mil dolares.

4 pontos: Renda de até 16 mil dolares.

5 pontos: Renda de até 32 mil dolares.

Regeneração:

Seu personagem regenera ferimentos muito mais rapidamente que as outras pessoas.

1 ponto: recupera 1 PV a cada 12 horas

2 pontos: recupera 1 PV a cada 6 horas.

3 pontos: recupera 1 PV a cada 3 horas.

4 pontos: recupera 1 PV a cada hora.

5 pontos: recupera 1 PV a cada rodada.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Trespasar (1 ponto): Sempre que o Personagem causa (em combate corpo-a-corpo) mais dano que o total de PVs de um inimigo, ele pode fazer um novo ataque contra o oponente que estiver imediatamente ao lado. O ataque é feito com a mesma arma e o mesmo teste de Perícias usado contra o oponente anterior e só pode ser feito uma vez por rodada.

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.

Ambiente Especial (-1 ponto): seu Personagem é dependente de um ambiente especial, como água, clima gelado, clima quente, atmosfera especial ou outro. Ficar fora deste ambiente por mais de uma hora traz graves consequências. A cada hora fora do ambiente, o Personagem perde um ponto de FOR, CON e AGI. Se chegar a zero em qualquer um deles, o personagem desmaia e se chegar a zero em todos, ele morre.

Andrógino (-1 ponto): o Personagem tem a aparência física trocada, seu corpo tem os traços do sexo oposto, o que faz com que ele seja facilmente confundido com uma mulher (se o personagem for um homem) ou com um homem (se for uma mulher). Terá um corpo truculento, se for mulher, e um corpo frágil se for homem.

Analfabeto (-1 ponto): por algum motivo, o Personagem não aprendeu a ler e escrever. Pode ser um marginal de rua, um trabalhador rural, ou apenas alguém que nunca teve chance de ir à escola. Um analfabeto não tem perícias que tenham valor inicial baseado em INT: perícias do subgrupo Ciências, por exemplo, têm para ele valor inicial 0. Qualquer conhecimento que ele possua terá sido conseguido de forma oral, jamais através de livros ou revistas. Perícias como Redação, Literatura, Computação, Criptografia e outras são impróprias para ele. Outras proibições para Personagens analfabetos caberão ao Mestre.

Assombrado (-1 ponto): por algum motivo, pessoas mortas que o Personagem conheceu em vida retornam como espíritos para assombrá-lo. Podem ficar por perto e, em alguns casos, conversar com ele. Alguns espíritos apresentam formas assustadoras, decompondo-se lentamente, noite após noite, em sua presença. Muitos fazem perguntas do tipo "por que você me matou?" ou "por que deixou que eu morresse?". Sempre incomodando personagem em situações críticas.

Cleptomaniaco (-2 pontos): seu personagem PRECISA roubar alguma coisa de todos os lugares que visita. Pode ser algum tipo específico de objeto, coisas aleatórias, e até mesmo objetos de muito valor. Muitas vezes a cleptomania funciona de maneira inconsciente – o personagem não se lembra de ter roubado o objeto.

Código de Honra (-1 ponto cada): o personagem segue algum rígido código de conduta e jamais poderá desobedecê-lo, nem mesmo que sua vida dependa disso. Existem muitos códigos de honra, como o Código dos Cavalheiros (que impede o personagem de atacar, sob quaisquer circunstâncias, mulheres ou fêmeas de qualquer espécie), o Código de Combate (nunca usar armas superiores ao do seu adversário, nem atacar oponentes caídos ou em desvantagem numérica), o Código do Caçador (nunca abandonar uma caça abatida ou matar filhotes ou fêmeas grávidas de qualquer espécie, no máximo combater e capturá-los, desafiar sempre a fera mais forte de um local) e o Código dos Heróis (sempre cumprir sua palavra, sempre proteger qualquer pessoa ou criatura mais fraca que você, jamais recusar um pedido de ajuda).

Defeito de Ryoga (-1 ponto): o personagem é algum perdido no mundo. Ele não possui o menor senso de direção e distância, sendo que os sentidos de direção (norte, sul, horizontal, vertical) regras métricas e até mesmo o tempo para transpô-las não lhe significam nada. Para ele não há diferença entre norte ou sul, ou entre um metro e um km, além do que, ambos demoram mais de um mês para serem percorridos!

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

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

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.

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.

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

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

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

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

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

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

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

Sangue de Orochi (-2 Pontos): Por alguma razão, que deve ser devidamente explicada no background, o personagem foi amaldiçoado com o sangue do deus Orochi, e em determinadas situações, essas definidas pelo mestre, o poder de Orochi desperta no personagem, aumentando em +6 todos os seus atributos físicos e recuperando todos os PVs, porém, perde o controle total do personagem, que só voltará ao normal após matar todas as pessoas que ver pela frente e destruir tudo em seu caminho, ou chegar a 0 Pvs.

Satsui no Hadou (-1 Ponto):

Restrição: Somente usuários de Karatê Shotokan (Ansatsuken)

Personagem tem tendências em se perder no lado negro das técnicas que aprendeu, usando o poder do Satsui No Hadou sem controle. Nessa forma ele tem acesso as técnicas do Satsui no Hadou, apesar do personagem manter a consciência, sua mente está focada em matar seu oponente, se não se controlar ele começa a perder cada vez mais sua mente para esse lado assassino, exige teste de WILL difícil para se controlar.

LISTA DE PERÍCIAS

Animais* (0): 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.

Armas Brancas* (DEX/DEX): Alguns subgrupos possíveis: Facas, Adagas, Punhais, Espadas, Machados, Chicotes, Manguais, Maças, Martelos, Lanças. Existem armas brancas que não se encaixam nesses subgrupos, como nunchakus, armas orientais bizarras ou armas demoníacas. Neste caso, cada arma será considerada um subgrupo próprio.

Armas Brancas Longa distância* (DEX/0): Armas brancas de longo alcance incluem arco e flecha, bestas e fundas, entre alguns outros. Em geral elas seguem as mesmas regras que as demais Armas Brancas, mencionadas a cima. Entretanto, elas são um pouco diferente. Toda arma branca de longo alcance tem Defesa 0; ou seja, o Personagem nunca pode usar seus pontos para aumentar a Defesa, pois estas armas não podem ser usadas para se defender, apenas atacar. Uma arma branca de longo alcance é mais difícil de ser utilizada. Em regras, ela custa mais pontos para ser aprendida. Para ter 1% no Ataque com uma arma branca de longo alcance o Personagem deve gastar 2 pontos de Perícia. Ou seja, cada 2 pontos oferecem 1%. Então, para ter 10% no Ataque deve-se gastar 20 pontos de Perícia!

Artes* (0): Alguns subgrupos possíveis: Arquitetura (0), Atuação (CAR), Canto (CAR), Crítica de Arte (PER), Culinária (PER), Dança (AGI), Desenho e Pintura (DEX), Escapismo (AGI), Escultura (DEX), Fotografia (PER), Ilusionismo (DEX), Instrumentos Musicais (DEX), Joalheria (DEX), Prestidigitação (DEX), Redação (INT).

Artífice* (DEX) Alguns Subgrupos Possíveis: Carpinteiro (Madeira), Costureiro (Tecidos), Coureiro (Couros), Ferreiro (Metais), Pedreiro (Pedras), Joalheiro (Gemas), Armeiro (Armas)

Artes Marciais (AGI/AGI): Perícia de PORRADA mais elegante.

Briga (DEX/DEX): Perícia de PORRADA

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 esta 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).

Pilotagem(DEX): O Personagem consegue dirigir qualquer veículo mecânico ou eletrônico no Universo de Dragon Ball

Engenharia(0): Perícia para construir novos aparelhos, objetos ou construções novas. reparos permite consertar, Engenharia permite criar.

Escudo (0/DEX): O Personagem utiliza um escudo como defesa em combates. A vantagem de usar um escudo é que, além de proporcionar uma defesa tão efetiva contra o ataque, o escudo possui um IP próprio. Por outro lado, o escudo mantém uma mão ocupada durante o combate.

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* (0): Outros subgrupos possíveis: Acrobacia (AGI), Alpinismo (AGI), Arremesso (DEX), Basquete(DEX), Caça (PER), Corrida(CON), Natação (AGI), Salto (AGI), Pesca (PER).

Furtar (DEX): É a arte (?) de retirar objetos da posse das pessoas sem que elas percebam. Também chamado Punga.

Furtividade (AGI): A habilidade de se esconder e escapar do campo visual de alguém. Também permite ao Personagem se mover em silêncio. Costuma ser usada em conjunto com Camuflagem.

Manipulação* (0): Alguns subgrupos possíveis: Empatia (CAR), Hipnose (0), Impressionar (CAR), Interrogatório (INT), Intimidação (WILL), Lábria (CAR), Liderança (WILL), Manha (CAR), Sedução (CAR), Tortura (INT).

Hacker (0): Em dragon ball maioria já sabe usar computador, é conhecimento comum, mas hackear sistemas é algo que somente especialista poderia fazer.

Mineração* (0): Esta Perícia dá ao Personagem os conhecimentos necessários para obter minérios (ouro, prata, cobre, ferro, chumbo, 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 (evita acidentes e soterramentos). O Mestre deve pré-determinar se e onde existe algum material explorável. Caso um Jogador deseje que seu Personagem procure uma mina, deve se lembrar que deve procurar por alguma coisa específica. Não se pode procurar por tudo ao mesmo tempo. Investigar uma simples montanha é um trabalho de várias semanas, ao fim das quais o Mestre rola em segredo e informa ao Personagem se ele achou alguma coisa. Esta Perícia também pode ser usada para construir uma mina sem que ocorram desabamentos.

Montaria (AGI) O Personagem sabe montar um animal (em geral, cavalos). Também pode usar montarias mais exóticas, como elefantes ou camelos. Quanto mais exótica a montaria, maior tem que ser o valor da perícia para montá-la.

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

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

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

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.

Reparos(INT): Perícia usada para consertar objetos mecânicos e eletrônicos, desde naves, outros veículos e sistemas inteiros até Androides.

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).

ESTILOS DE LUTA

Cada Estilo tem sua própria forma de combate e técnicas, personagem deve escolher uma na criação do personagem. Cada um desses é uma perícia separada.

Boxe (FR/CON): Combate onde se utiliza somente socos para vencer o oponente.

Capoeira (AGI/AGI): Técnica de combate brasileiro onde se luta gingando o tempo todo.

Forças Especiais (DEX/AGI): Luta criada para uso militar.

Judô / Jiu Jit-su (AGI/CON): Técnica que usa visa derrubar e imobilizar o oponente.

Karatê (DEX/DEX): Um dos estilos de luta mais conhecidos.

KickBoxing (DEX/CON): Técnica de Luta que mistura golpes de Boxe com chutes.

Kung-Fu (AGI/AGI): Técnica chinesa de Luta onde se usa o corpo como arma.

Luta Livre / Sambo / Westling (FR/FR): estilos de combate focado em Força e projeção.

Muai-Thai (DEX/DEX): Técnica de Luta Tailandesa onde se chuta e soca muito e os golpes com cotovelos e joelhos são mortais.

Ninjitsu(DEX/AGI): Técnica de Luta usada por Ninjas.

Sumô (CON/CON): Técnica japonesa onde tenta usar a massa corporal para sobrepujar o adversário.

Taekendô (DEX/AGI): Técnica de Luta Coreana onde se principalmente os chutes.

Wu Shu (AGI/CON): Técnica onde se tenta usar sua força do oponente contra ele.

Kusanagi (AGI/DEX): Estilo de luta criada pelo clã Kusanagi.

Yagami (DEX/AGI): Estilo de luta criado pelo clã Yagami

Yata (PER/WILL): estilo de luta criada pelo clã Yata.

Ler Drit (WILL/WILL): estilo de luta criado por M. Bison

Soul Power (INT/WILL): estilo de luta que combina poderes mentais e místicos

CLÃ KUSANAGI

Eles são bem conhecidos como um dos três clãs que derrotaram e selaram Orochi 1800 anos antes dos eventos da série, bem como seu estilo de luta único. Seu clã possui poderes pirocinéticos, um poder herdado que poucos membros obtêm. Eles, junto com os clãs Yasakani e Yata, mantêm um dos Três Tesouros Sagrados usados para conter Orochi há muito tempo. O tesouro de sua família é a Espada Kusanagi, e o brasão de sua família é o sol, representado em um halo estilizado de fogo. São inimigos jurados do Clã Yagami.

KUSANAGI (2 PONTOS)

Estilo Kusanagi (AGI/DEX): Estilo de luta criada pelo clã Kusanagi.

Chamas Vermelhas: ele pode adicionar chamas aos seus ataques, somando +1d6 aos danos.

Treinamento Inicial: aqueles com poder, são treinados desde criança e ganham Agilidade +1 e Destreza +1

Ura 108 Shiki Orochinagi: usando todo seu poder em apenas um ataque que acerta a média distância (Agilidade do usuário em metros) ele explode suas chamas causando ano máximo no ataque. Esse poder é uma perícia de custo Fixo e custa 100 Pontos de Perícia. Somente um Kusanagi pode comprar. Acertar esse golpe é sempre um teste difícil, uma vez feito só pode ser realizado de novo depois de 3 rodadas.



CLÃ YAGAMI

Eles são bem conhecidos como um dos três clãs que derrotaram e selaram Orochi 1800 anos antes dos eventos da série, bem como seu estilo de luta único. Este clã também é o único a fazer um pacto com a entidade maligna. Antigamente chamados de Yasakani, 660 anos depois, o selo de Orochi começou a enfraquecer. Os três clãs decidiram mover sua embarcação para outro local. Querendo interromper sua unidade, um dos Hakkeshu matou a esposa do líder Yasakani. Disfarçado, o assassino então se aproximou do chefe Yasakani e relatou que o Clã Kusanagi era o responsável, dizendo que era "expição" por ter deixado o selo enfraquecer. Para adicionar mais combustível ao fogo, o cadáver de sua esposa foi encontrado na terra natal de Kusanagi. Irritado com a revelação, o Yasakani fez um pacto de sangue com Orochi para obter os meios necessários para a vingança. Mudando a cor de suas chamas de vermelho para violeta devido ao pacto de sangue, bem como ganhando uma técnica proibida chamada "Kin Sen Hyaku Juu Ichi Shiki: Ya Otome" (Forbidden Method 1211: Eight Maidens), os Yasakani se renomearam como o clã Yagami. Os dois clãs nunca mais se veriam cara a cara. O tesouro da família é a Joia Yasakani e o brasão da família é a lua crescente.



YAGAMI (2 PONTOS)

Estilo Yagami (AGI/DEX): Estilo de luta criado pelo clã Yagami

Chamas Violetas: ele pode adicionar chamas aos seus ataques, somando +1d6 aos danos.

Treinamento Inicial: aqueles com poder, são treinados desde criança e ganham Agilidade +1 e Destreza +1

Kin 1211 Shiki Yaotome: usando todo seu poder em apenas um golpe que acerta a curta distância, ele executa vários ataques seguidos com explosões de chamas Violetas. Dano sempre é máximo. Esse poder é uma perícia de custo Fixo e custa 100 Pontos de Perícia. Somente um Yagami pode comprar. Acertar esse golpe é sempre um teste difícil, uma vez feito só pode ser realizado de novo depois de 3 rodadas.

CLÃ YATA

Eles são bem conhecidos como um dos três clãs que derrotaram e selaram Orochi 1800 anos antes dos eventos da série, bem como seu estilo de luta único. Enquanto o Clã Kusanagi e o Clã Yasakani (agora mudaram seu nome para Clã Yagami) tiveram sua rixa de sangue, o Clã Yata manteve seus negócios e manteve um olhar atento sobre o Selo Orochi. Na década de 1980, o Yata Clan é liderado por Maki Kagura, a mais velha das herdeiras gêmeas do clã Yata, sendo a outra sua irmã gêmea mais nova, Chizuru Kagura. Como herdeira do clã Yata, ela foi criada como sacerdotisa e recebeu o dever de manter intacto o selo diligente de Orochi. O tesouro da família é o Espelho de yatai e o brasão da família é a lua crescente.

YATA (2 PONTOS)

Estilo Yata (PER/WILL): estilo de luta criada pelo clã Yata.

Treinamento Inicial: aqueles com poder, são treinados desde criança e ganham Percepção +1 e Força de Vontade +1

Telepatia: 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.

Cura: Personagem gasta turno completo (sem atacar ou mover) e usando suas energias, regenera 1d6 + Nível do Personagem Pontos de vida. Pode ser usado em outro alvo também.



APRIMORAMENTOS DE ESTILO

Aprimoramentos relacionados aos estilos de combate, personagem podem comprar mais de um (se quiser e tiver pontos suficientes), os aprimoramentos não são necessários para ser lutador do estilo, mas o aprimoramento mostra que personagem é bem versado ou quase mestre no estilo que escolheu, ganhando habilidades novas e permitindo aprender as técnicas especiais do estilo.

Hakkyokuseiken (2 Pontos) Personagem aprendeu o estilo de combate único focado em absorver energia da terra e executar poderosos ataques. Em regras personagem gasta turno completo se concentrando (sem atacar ou se mover) e corta o tempo de espera para executar técnicas que exigem "rodadas de espera" como Ataque Poderoso e outras perícias.

Ninjutsu (2 Pontos) Focado em todos os estilos de ninjutsu e artes marciais secretas criada por Ninjas, isso inclui Savate e Ninjutsu espanhol. Além das técnicas especiais, personagem ganha Furtividade +20%, AGI+2 e pode usar a perícia de combate normal para usar armas especiais usadas por ninjas, como kama, Ninta-to, etc.

Kyokugenryu (2 pontos) Estilo criado por Takuma depois de muitas lutas e observação de combates, seu poder se foca em usar ki para melhorar os seus golpes e seu estilo de combate, em regras usuário ganha +5% em Ataque, Defesa e Esquiva durante os combates, esse bônus aumenta com o Nível e pode superar o valor de 100%. Além de ter acesso a perícia do estilo. Do Nível 6 ele ganha +10%, do Nível 11 para cima ele ganha +20%.

Soul Power (2 pontos) Estilo de luta que mistura poderes mentais com artes marciais, maioria de seus usuários são pessoas com poderes mentais ou videntes. Isso inclui ler Drit, Soul Power e Yoga Style. Personagens com esse estilo ganham Força de Vontade +2, Inteligência+2 e Hipnose 30%, Telepatia.

Ansatsuken (2 Pontos) Arte marciais antiga criada para assassinato apenas com as mãos, apesar de ter versões mais focadas em auto defesa, o estilo é considerado mortal. Em regras bônus de Força é dobrado para danos dos golpes físicos. Permite comprar as perícias do estilo.

Forças Especiais (2 Pontos) Estilo misturados focados para combate, criado por várias forças militares pelo mundo, além é claro de ter acesso as técnicas especiais, lutadores das forças especiais são treinados para resistir a dor e tortura, eles ganham 5 pontos de vida extras, FR+1 e CON+1.



NOVAS PERÍCIAS DE COMBATE

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 katanas), 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 de movimento no processo), 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 a 1 metro a cada ponto de dano causado, ele precisa fazer teste de Agilidade, se falhar, perde a ação de movimento no seu próximo turno.

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).

Telepatia (25)

Exigências: Soul Power ou Yata

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.

Teleporte (100)

Exigências: Soul Power, Yata, Ansatsuken

Personagem consegue usar poderes da mente para se teletransportar de um lugar para outro (que consiga ver ou já conhece), ele consegue se mover o valor da sua Agilidade x 2 metros (equivalente a 4 movimentos normais do personagem). Quando usado em combate deixa os testes de Esquiva ou Agilidade fáceis contra ataques a distância e permite usar teste de Agilidade contra ataques corpo a corpo.



Cura Espiritual (40)

Exigências: Soul Power, Yata, Hakkyokuseiken

Personagem gasta turno completo (sem atacar ou mover) e usando suas energias, regenera 1d6 + Nível do Personagem em Pontos de vida.

Aceleração (30): Personagem usa ki 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 de longa ou média distância apenas. Usado uma vez, só pode ser usado depois de 3 rodadas.

Senpukyaku (30)

Exigências: Hakkyokuseiken e Ataque Especial ou Ataque Poderoso

Concentrando energia da terra e absorvendo-a, o usuário gira desferindo socos e chutes formando um tornado e atingindo o oponente várias vezes, afeta em média distância. É uma técnica poderosa, mas exige muita energia. Usa elemento vento. Em regras deixa o Ataque Especial (Ou Golpe Poderoso) com dano máximo, (valor máximo na rolagem de dados).

Haoh Shou Kouken (50)

Exigências: Kyokugenryu e Ataque Especial

Concentrando energia nas mãos, o usuário dispara uma esfera de energia gigante contra o oponente, o disparo é rápido, então o alvo tem teste difícil de Agilidade ou Esquiva para evitar o ataque.

Refração (50)

Exigências: Soul Power, Yata, Kyokugenryu

Personagem usa sua própria energia criando um espelho de ki que bloqueia e manda de volta ataques de ki a longa distância. Em regras personagem ativa a técnica e faz teste de Defesa normal, se tiver sucesso o ataque é bloqueado e o projétil mandado de volta para o inimigo. Só funciona com projéteis de energia à longa distância.

Resistência de ki (30) Personagem consegue alcançar estado de equilíbrio entre espírito e corpo, com isso, ele deixa corpo mais resistente a danos. Em regras o IP da Constituição do personagem pode ser usado para danos como corte, perfuração e explosões, etc.

Resistência de ki Avançada (50)

Exigências: Resistência de ki

Melhoria da resistência, segue as regras da habilidade anterior, mas o IP pode ser usado para qualquer tipo de dano, incluindo ataques especiais de energia e Ki.

Aura de Energia (100) Personagem gasta seu poder para melhorar suas capacidades de combate por um tempo determinado, seu corpo brilha com poder emanado ou tem efeitos de chamas e raio. Em regras ele aumenta drasticamente sua capacidade de combate. Ele ganha +20% nos testes de combate (ataque, defesa, esquiva etc) e +3 pontos em todos os danos que causar. Essa técnica dura 1+Nível do personagem em turnos, Exige um turno para ativar. Depois de terminado a Aura o personagem fica fatigado (todos testes se tornam difíceis)

Shun Goku Satsu (50)

Exigências: Ansatsuken e Satsui no Hadou

Técnica suprema do Satsui no Hadou, ele ataca diretamente espírito do inimigo e destrói sua alma. Não há defesas contra essa técnica que pode atingir oponentes a longa distância, então ela só pode ser esquivada. Só pode ser usada uma vez por dia, se atingido personagem faz teste de Força de Vontade contra Força de Vontade do alvo, se usuário vencer o alvo tem morte instantânea, se falhar inimigo resiste, mas fica com apenas 1/5 de sua vida.



Shun Goku Satsu (50)

Exigências: *Ansatsuken, Satsui no Hadou*

Técnica suprema do Satsui no Hadou, ele ataca diretamente espírito do inimigo e destrói sua alma. Não há defesas contra essa técnica que pode atingir oponentes a longa distância, então ela só pode ser esquivada. Só pode ser usada uma vez por dia, se atingido personagem faz teste de Força de Vontade contra Força de Vontade do alvo, se usuário vencer o alvo tem morte instantânea, se falhar inimigo resiste, mas fica com apenas 1/5 de sua vida.

Especialização em Estilo (50)

Exigências: Apenas um Estilo

Personagem focou a vida toda em apenas um estilo de luta e assim ganhou habilidades incríveis, em regras ele soma o bônus do Atributo do seu Estilo ao dano dos ataques. Então um lutador de Capoeira (AGI/AGI), pode adicionar bônus de Agilidade nos danos dos seus ataques junto com bônus de Força.

Dim Mak (100)

Exigências: Kung Fu

Dano: Dobro dano normal

O famoso toque da morte, personagem executa um ataque corpo a corpo difícil, se for bem sucedido, a dor e o efeito do Dim Mak afeta o oponente, deixando todos os seus testes de Atributo ou Perícias físicos difíceis. Segundo efeito é que o personagem pode “retardar” o dano do ataque, ele diz ao Narrador (e não ao alvo) que turno o dano do Dim mak irá aparecer. Dim Mak só pode ser executado uma vez a cada três rodadas

Onda de Choque (40)

Exigências: Sumô, Luta Livre.

Personagem soca o chão com tanta força gerando uma pequena onda de choque contra os oponentes (máximo igual ao Nível do Personagem), Personagem executa teste de Força contra Agilidade do alvo, caso o alvo falhe, ele perde seu turno E seus testes de Esquiva ou Defesa no próximo turno serão difíceis. Personagem pode usar teste de Acrobacia contra Força (ao invés de AGI), se ele falhar, ele só perde turno, mas não tem testes difíceis na defesa ou esquiva.

Pilão (60)

Exigências: Sanbo, Luta Livre Nativo Americana, Forças Especiais

Dano: Máximo.

Lutadores pegam o oponente giram seu corpo entre suas pernas, salta atingindo a cabeça do inimigo no chão. É uma técnica muito difícil de executar, mas muito poderosa. Essa técnica pode causar Nocaute. TEste difícil para executar essa técnica (sempre)

Tiger Knee (70)

Exigências: Muay thai, Thai Kickboxing

Dano: Dobra dano normal.

Lutador salta desferindo uma joelhada direta contra o oponente, é uma manobra aérea e pode causar Nocaute.

San he (50)

Exigências: Soul Power, Kung Fu, Karatê, Sumo.

Personagem sua o ki e se prende ao chão com tanta firmeza que resiste aos ataques contra ele, personagem declara usar essa técnica antes de sua jogada de defesa, se for atingido ele ganha automaticamente (naquele ataque), IP igual ao seu valor de Constituição. Independente se ele leva dano ou não, quando usa essa técnica ele não sai do lugar e não pode receber Nocaute. Ele só pode usar essa técnica a cada 3 rodadas.

Chutes Relâmpagos (100)

Exigências: Kung Fu, Wushu, Capoeira,

Personagem se aproxima do oponente e consegue executar vários chutes sucessivos rapidamente contra o inimigo, ele consegue executar uma quantidade de chutes igual a 1+Bônus de Agilidade. Quando executa tal técnica ele desfere essa quantidade de ataques contra o oponente, se Um acertar, ele automaticamente acerta todos os em seguida causando dano normal de ataque do personagem. Ele só pode executar essa técnica a cada três rodadas e não pode ser combinada com Ataque Múltiplos



Hadouken (50)

Exigências: Ansatsuken e Ataque Especial

Dano: Valor Máximo

Personagem concentra seu ki nas mãos e dispara contra o oponente como uma esfera de energia, é uma técnica que exige muito controle e disciplina.

Shoryuken (50)

Exigências: Ansatsuken e Ataque Especial

Dano: Valor Máximo

Personagem concentra seu ki nas mãos e dispara contra o oponente como uma esfera de energia, é uma técnica que exige muito controle e disciplina.

Cannon Drill (70)

Exigências: Forças Especiais

Dano: Valor máximo dano físico.

Personagem gira corpo em uma investida desferindo soco, ele avança seu valor de Agilidade em metros acertando o oponente, ou seja, ele não precisa se movimentar e pode pegar oponente a longa distância. Obviamente essa técnica não funciona a curta distância.

Spinning Clothestine (80)

Exigências: Sanbo, Capoeira, Luta Livre Personagem gira o corpo em alta velocidade desferindo socos ou chutes para todos os lados, ele acerta todos os oponentes a sua volta em distância corpo a corpo, ao mesmo tempo que se move em linha reta (seu movimento junto), ou seja, a técnica gasta turno completo, mas personagem se move. Por causa disso, o oponente tem teste difícil para se defender do ataque (Esquiva ainda é normal e pode ser usada AGI). Personagem só pode executar essa técnica uma vez a cada três rodadas.

Maka Wara (70)

Exigência: Kung Fu, Sumô, Karatê

Personagem treina muito e concentra ki em seu corpo o deixando duro como ferro, antes da defesa o personagem tem que declarar usando essa técnica, se for atingido ele recebe dano normal, MAS o atacante leva dano igual ao bônus de Constituição do usuário dessa técnica, seria como se o atacante estivesse golpeando ferro ou rocha e obviamente se machucando no processo.



NOVAS REGRAS DE COMBATE

DEFESA DE KI:

Ataques de ki (energia, especiais etc). não se recomendar defender normalmente (com teste de perícia), a melhor maneira de evitar todo dano é esquivando. Caso personagem opte por defender, e tenha sucesso, ele receberá dano mínimo do ataque. Então se um ataque é 3d6, e o personagem tem sucesso no teste de defesa, então ele ainda recebe 3 pontos de dano (valor mínimo de 3d6).

A única exceção é caso personagem tenha a técnica Resistência de Ki Avançada

ATRIBUTOS DO KI

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 KI:

Personagem pode esquivar de ataques de Ki, testando a perícia Esquiva ou o atributo Agilidade contra a perícia de ataque do Atacante.

ATAQUES DE KI:

Executar golpes de energia a longa distância funciona como toda arte marcial, personagem usa a perícia de ataque de sua Arte Marcial. Mas lembre-se, caso personagem tenha multiplas perícias, ataque é sempre relacionado a perícia daquele Estilo.

DESVIAR DE ARMAS DE FOGO:

Personagens de games de Luta são sobre humanos, então são capazes de fazer coisas incríveis como desviar e até defender disparos de armas de fogo. Em regras considere que Personagem para "bloquear" disparo de arma de fogo precisa de atributo (relacionado a sua perícia de defesa) igual a 18 ou mais. Esquivar dos disparos exige Agilidade 20 OU Percepção 18.

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.

PONTOS HEROICOS

Pontos Heróicos funcionam como uma medida abstrata de heroísmo; eles não são exatamente Pontos de Vida extras, mas funcionam como tal. Eles são uma espécie de “aura heróica” ou “sorte” que protege o corpo físico do aventureiro de danos quando ele executa atos sobre-humanos (ou insanos) como pular de um prédio para outro, tentar desviar de flechas ou setas, enfrentar diversos capangas ou outros atos que um humano normal não seria capaz de fazer (e sair inteiro).

Pontos Heróicos funcionam como Pontos de Vida a mais que um Personagem possui, mas que só podem ser gastos quando ele executa atos heróicos (durante uma briga com mais de um oponente, quando cai de uma janela, quando é arrastado em velocidade, atacado pelo sopro de um dragão, recebe flechadas ou outros atos dignos de um aventureiro). O uso de Pontos Heróicos não é considerado ação, nem tampouco existem limites no número de vezes que podem ser usados. Sempre que a situação de jogo permitir, o Jogador pode declarar o uso de Pontos Heróicos de modo a evitar danos físicos ao Personagem. Eles NÃO podem ser usados em condições de não heroísmo (por exemplo, se o seu Personagem estiver dormindo e alguém cortar a garganta dele). As situações que não permitem o uso de Pontos Heróicos incluem envenenamento, ataque surpresa, quando o Personagem está refém de alguém, completamente indefeso, quando está dormindo, inconsciente, amarrado ou quando o Personagem não tenta se defender.

PONTOS HEROICOS GAMES DE LUTA

Porém aqui é uma mesa de Games de Luta, então os Pontos Heroicos mais além do que ser simples pontos de vida. Abaixo todas as novas opções que um personagem com Pontos Heroicos pode fazer nessas mesas.

Por um Fio!!: quando personagem falha num teste de defesa ou esquiva para um ataque que seria o seu fim, ele opta por gastar 3 Pontos Heroicos e escapa do golpe por um milagre. Assim evitando seu fim. Pelo menos por aquela rodada.

Energia Extra: Certas Perícias de Ataque, Técnicas e Aprimoramentos de combate tem o "tempo de espera" para serem usados de novo, impedindo que sejam usados em seguida (em geral são três rodadas). Personagem pode gastar Pontos Heroicos para reduzir essas rodadas de espera. Então digamos personagem usou Ataque Especial 4, ele tem tempo de espera de 4 rodadas para usar Ataque Especial de novo, ele resolve gastar 4 Pontos Heroicos e consegue usar Ataque Especial de novo imediatamente no seu próximo turno. Essa estratégia é CUMULATIVA com todas as técnicas que Personagem usa que tenham tempo de espera. Então se jogador combinou três técnicas (aprimoramentos, perícias etc) que cada uma tem 3 rodadas de espera, usa-las de novo combinadas necessita 9 Pontos Heroicos (cada uma tem tempo de espera de 3 rodadas, $3+3+3=9$). Personagem precisa anunciar que está usando essa estratégia e gastando os pontos antes de executar sua ação no turno;

Meu Herói!!! em geral quando um aliado é atacado e jogador usa seu personagem para salva-lo ou defender ataque por ele, perde seu próximo turno fazendo isso. Porém gastando 2 Pontos heroicos, ele pode fazer isso SEM perder seu proximo turno.

Deixa comigo!!! na hora do aperto, a batalha final, muitos inimigos, salvando o refém, escapando da bomba, a sorte do heroi sempre conta, e nesse caso conta mesmo. Gastando 3 Pontos Heroicos, personagem tem Sucesso Automático em qualquer teste de Perícia ou Atributo que ele escolha (seja ataque, defesa, disparo, esquiva, outras perícias ou Atributos) sem necessidade de rolagem dos dados. Porém essa habilidade não pode ser feita em qualquer situação. Sempre tem que ser em uma situação de ação (combate) ou tensão, como perseguição, fuga, a bomba está prestes a detonar, temos apenas alguns segundos para fugir etc etc. Situações onde está tudo sob controle, não há riscos iminentes, essa habilidade NÃO pode ser usada.

CONTRA GOLPES E CONTRA ATAQUES

Outra manobra que personagem pode fazer ao invés de defender ou esquivar de ataque é contra ataca-lo. Nessa hora, personagem joga a defesa para alto e simples ataca enquanto está sendo atacado. TODO Contra Ataque faz personagem perder seu próximo turno. E dependendo do tipo de ataque feito existem regras específicas. Vide Abaixo

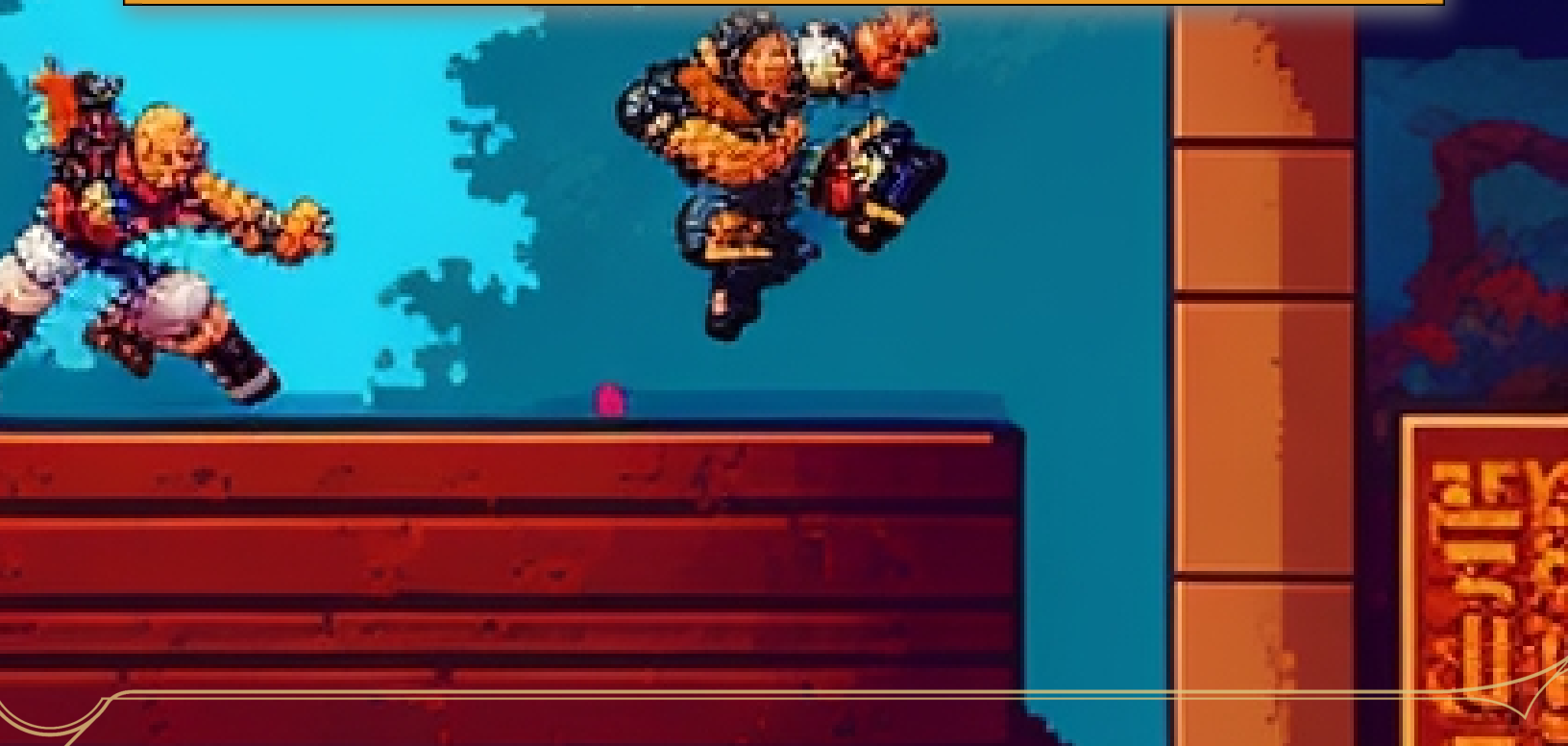
ATAQUE DE ENERGIA VS ATAQUE DE ENERGIA

Podem ser golpes de energia de curta ou longa distância. Nesses casos quando atacado dessa forma o personagem só pode contra atacar usando também um Golpe de Energia. Personagem apenas declara o ataque e joga os dados de dano. Se compara com danos do oponente, aquele que tiver maior dano vence, o perdedor sofre a diferença entre os danos.

ATAQUE FÍSICO VS ATAQUE FÍSICO

É qualquer ataque que não use energia (como socos e chutes simples), nesse caso, o Personagem faz teste de ataque normal, se tiver sucesso, AMBOS (oponente e ele) sofrem o dano. Seria como se ambos se atingissem ao mesmo tempo.

EXCEÇÕES: Existem certos ataques físicos que só podem ser contra atacados por ataques da mesma classe. Em geral são técnicas especiais de estilos como Cannon Drill (Perícia). Então se oponente usar Cannon Drill, o jogador NÃO pode contra atacar com um simples soco ou chute, precisa ser uma outra técnica equivalente física. (Como Perícia ou Poder Especial). Personagem pode contra atacar com um Golpe que use energia contanto que seja curta distância (como Soco de chamas etc). Porém a regra continua sendo do Ataque Físico VS Ataque Físico.



Um Sistema Livre

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

Crie seu próprio Universo!

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

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

Criador: Cleron O Andarilho

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