



QUADRINHOS RPG

CRIADOR: CLERON

ÍNDICE

1 A Nova Mitologia

2 Humanos

3 Kryptonianos

4 Viltrimitas

5 Tanagarianos

6 Marcianos

7 Tamaranianos

8 Atlantis

9 Mutantes (Homo Superios)

10 Meta Humanos

11 Cyborg

12 Aprimoramentos

13 Aprimoramentos Negativos

14 Perícias

15 Poderes

16 Cibernéticos e Equipamentos

17 Aprimoramentos Especiais

18 Regras de Super Poderes

19 Meta Humanos VS Mutantes

20 Tabela de Avanço de Nível

21 Kits de Personagem

22 Kits de Supers

22.1 Paragon

22.1 Velocista

22.1 Justiceiro

22.1 Vigilante

22.1 Blaster

22.1 Mestre Marcial

22.1 Telepata

22.1 Armado

22.1 Tanque

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...

A NOVA MITOLOGIA

Nunca pensei em adaptar quadrinhos. sempre tive o livro Supers RPG com vários super poderes e você podia criar tudo. Porém apesar da liberdade a criatividade não era o forte. Poderes sem limites escolhidos sem restrição e com a justificativa qualquer nunca trazia algo novo as mesas. Sempre o mais conveniente para o jogador e em geral era o mais sem graça possível (poder players hahaha), mas foi um pedido de vários jogadores do meu Discord, e a ideia veio a cabeça, então bem, essa é minha tentativa. Criando cada lore e os poderes, estou usando vários universos de quadrinhos como DC, Marvel etc. Essa adaptação usa as regras de Daemon, jogador pode usar o Netbook Básico do Sistema Daemon e (recomendação) livro Animes RPG, Supers RPG, Trevas RPG entre outros do Sistema Daemon. (www.daemon.com.br), aqui são as regras explicadas e colocadas de uma maneira lógica. Sabendo as regras básicas de Daemon, somente esse Netbook é suficiente para jogar Quadrinhos RPG

Bem, vamos começar

HUMANOS

População básica da Terra no Universo de Comics, sem poderes sobre-humanos. Nenhuma inerente além das capacidades humanas normais, como inteligência, habilidades marciais ou uso de tecnologia. Mas isso não os impede de serem super heróis.

HUMANOS (0 PONTOS)

- **Atributos:** 101
- **Perícias:** pontos são calculados: com $250 + 5 \times \text{Inteligência}$.
- **Habilidades Extras:** Podem aprender magia, despertar poderes psíquicos ou meta humanos.



KRIPTONIANOS

Kryptonianos são uma espécie humanóide extraterrestre de seres que se originam no planeta Krypton. Os kryptonianos são basicamente humanos em sua estrutura e aparência, mas sua biologia é muito mais avançada do que a dos humanos baseados na Terra. Eles são capazes de utilizar a energia em seu corpo de maneiras muito mais diretas e elaboradas do que os humanos da Terra. A fonte de suas imensas habilidades de metabolização de energia está em suas células, que são consideradas as maiores unidades de armazenamento de energia orgânica da galáxia conhecida. Eram uma civilização bem avançada que conseguiu expandir e usar cristais como fontes de energia para sua população

KRIPTONIANO (5 PONTOS)

Atributos: kryptonianos tem 105 Pontos de atributos para distribuir

Pontos de Perícia: 350 + Inteligência X 5

Absorção do Sol Amarelo:

Quando vivem em um planeta de Sol Amarelo, eles ganham os seguintes poderes abaixo:

Super atributos: ganham +10 pontos em todos atributos físicos e Percepção.

Voar: capacidade de voar, velocidade igual ao atributo Agilidade

Invulnerabilidade: ganham IP igual a metade da sua Constituição contra qualquer tipo de dano.

Super Sentidos: ganham Sentidos Aguçados: visão, audição e olfato.

Visão de Raio X: consegue ver através de paredes, superfícies, com exceção de chumbo.

Visão de Calor: Dispara um raio de calor com dano igual ao seu nível, ou seja, Nível 3, causa 3d6 de dano. Eles só podem fazer isso uma vez a cada três rodadas.

Fraquezas:

Sol Vermelho no sol vermelho, kryptonianos perdem todos poderes descritos acima.

Kriptonita Verde um mineral que emite fraca radiação verde, enfraquece o kryptoniano até sua morte.

Vulnerabilidade a Magia Seu IP não funciona contra ataques mágicos.



VILTRIMITAS

Viltrumitas são uma raça alienígena altamente avançada de humanóides extremamente poderosos, nativos do planeta Viltrum e a raça titular/dominante do Império Galáctico Viltrum. Buscando expandir seu império conquistando outros planetas e governando toda a galáxia, eles são conhecidos e temidos em toda a galáxia como um povo militarista impiedoso, dotado de superpotências assustadoras e auxiliado por tecnologia extremamente avançada. Os Viltrumitas são quase imbatíveis e nunca desistem de uma reivindicação, para qualquer coisa que eles cobiçam.



VILTRIMITAS (7 PONTOS)

Atributos: Viltrumitas tem 110 Pontos de atributos para distribuir

Pontos de Perícia: 300 + Inteligência X 5

Super Atributos: Viltrumitas são muito mais poderosos que outros seres, eles ganham + 10 pontos em todos Atributos Físicos e Percepção.

Voar: capacidade de voar, velocidade igual ao atributo Agilidade

Invulnerabilidade: ganham IP igual a metade da sua Constituição contra qualquer tipo de dano.

Super Sentidos: ganham Sentidos Aguçados: visão, audição e olfato.

Sobrevivência: conseguem sobreviver ao vácuo, temperaturas e condições do espaço sem problemas.

Longevidade: podem viver por milhares de anos.

Regeneração: Se recuperam muito mais rápido e de qualquer ferimento, diferentemente dos humanos

Adaptação Reativa: Os Viltrumitas se adaptam constantemente e ficam mais fortes quando são levados à beira da morte e curam ou lutam contra alguém do seu nível. Toda vez que em combate (apenas combate) chegam a PV's negativos e depois se recuperam (de alguma forma), eles recebem o valor (pela metade) somado em Força, Agilidade, Destreza e Constituição. então caso Viltrimita chegue a -4 Pontos de Vida e se recupere, ele receberá +2 nos atributos

Fraquezas:

Alta frequência sons de extrema alta frequência podem afeta-los e eles não tem IP contra ataques de danos do tipo som.

Confiança todos tem desvantagem Excesso de Confiança.



TANAGARIANOS

Os Thanagarianos, também conhecidos como Homens Falcão ou Os Alados de Thanagar, são a espécie humanóide dominante do planeta Thanagar, com tecnologia mais avançada que a Terra. São um planeta militar que conquista planetas ao redor da galáxia para combater uma entidade que ameaça sua existência.

TANAGARIANS (5 PONTOS)

Atributos: Thanagarians tem 110 Pontos de atributos para distribuir

Pontos de Perícia: 300 + Inteligência X 5

Super Força: Thanagarians são muito mais fortes que o normal, eles ganham Força +5.

Super Resistência: thanagarians ganham Constituição +5

Voar: possuem asas e podem usa-las para voar com a velocidade sendo sua Agilidade.

Resistência: são muito resistentes a ataques, eles tem IP igual a bônus de Constituição contra qualquer tipo de dano.

Sentidos Aguçados: eles ganham Visão e Audição aguçada.



MARCIANOS

Raça de seres habitantes do planeta Marte, muito avançados tecnologicamente e muito poderosos, com várias tipos de poderes mentais e de metamorfose.

MARCIANO (4-X PONTOS)

Atributos: Marcianos tem 110 Pontos de atributos para distribuir

Pontos de Perícia: 300 + Inteligência X 5

Super Força: Marcianos são muito mais fortes que o normal, eles ganham Força +6.

Super Resistência: Marcianos ganham Constituição + 6.

Voar: podem voar com a velocidade sendo sua Agilidade.

Resistência: são muito resistentes a ataques, eles tem IP igual a bônus de Constituição contra qualquer tipo de dano.

FRAQUEZAS:

Vulnerabilidade a Fogo: Marcianos são muito mais fracos contra fogo, eles recebem 50% e não tem IP contra danos do tipo fogo ou calor.

PODERES EXTRAS:

Marcianos tem vários poderes diferentes, varia de indivíduo para indivíduo, cada poder abaixo custa 1 ponto extra ao aprimoramento Marciano.

Telecinese: permite controlar objetos com a mente, ele movimenta os objetos com sua Força de Vontade que funciona semelhante a atributo Força (para carregar, levantar empurrar etc).

Metamorfose: podem se alterar sua forma física para se parecer com outras pessoas ou mudar totalmente a configuração do seu corpo, diminuindo ou aumentando tamanho. nesses casos ele pode rearranjar os seus atributos físicos, podendo tirar Pontos da Força e colocar na Agilidade por exemplo ou vice versa.

Intangibilidade: podem ficar intragáveis a toque e ataques com exceção de alguns tipos de energia. Podem manter essa forma igual ao seu Nível +1 em turnos. Porém o poder precisa de cooldown de três rodadas a cada ativação.

Renegeração: podem recuperar 1 ponto de vida por rodada

Leitura Mental: podem ler a mente do adversário que tem direito a teste de Força de Vontade contra a Força de Vontade do Marciano para resistir.



The Green Martian colonists (MM v.2 #26)

TAMARANIANOS

Os tamaranianos ou tamaranos são uma raça de humanoides de pele dourada do planeta Tamaran. Os tamaraneanos são descendentes de uma raça felina e adoram a deusa X'Hal. Os tamaraneanos eram originalmente do planeta Okaara antes de migrarem ou serem trazidos para Tamaran. Os tamaraneanos são uma raça pacífica, pois sua sociedade é movida mais pela emoção do que pela razão

TAMARANIANOS (5 PONTOS)

Atributos: Marcianos tem 105 Pontos de atributos para distribuir

Pontos de Perícia: 300 + Inteligência X 5

Super Atributos: Tamaraneanos ganham Força +6, Agilidade +6, Constituição +6

Resistência: são muito resistentes a ataques, eles tem IP igual a bônus de Constituição contra qualquer tipo de dano.

Voar: podem voar com a velocidade sendo sua Agilidade.

Absorção Estelar: Eles absorve energia estelar e permite usar com disparos para ataques pelas mãos ou olhos. Os disparos são do tipo luz com dano igual ao Nível do Personagem em 1d6, ou seja, Nível 3 causa 3d6 de dano.

Voar: podem voar com a velocidade sendo sua Agilidade.

Assimilação Lingüística Tátil: Todos os tamaranianos possuem a habilidade de aprender psicofisicamente o vocabulário de outra espécie ou etnia com pouco mais do que um simples toque ou um arranhão passageiro. O meio mais eficaz de fazer isso é geralmente através do contato oral lábio a lábio com outro receptor da comunidade desejada.



ATLANTIS

Atlantes são uma espécie subaquática de humanoides anfíbios que habitam os oceanos da Terra e são nativos do reino de Atlântida. Eles também são uma espécie irmã da raça humana.

ATLANTIS (4 PONTOS)

Atributos: Atlantis tem 120 Pontos de atributos para distribuir

Pontos de Perícia: 300 + Inteligência X 5

Resistência: são muito resistentes a ataques, eles tem IP igual a bônus de Constituição contra qualquer tipo de dano.

Natação: comecem com perícia Natação 50%.

Anfíbio: Podem se mover, respirar e sobreviver normalmente dentro da água sem penalidades.

Clear: Um dos poderes mais raros, o Atlanti pode conversar e comandar vida marinha telepaticamente. Para adquirir esse poder o aprimoramento custa 8 pontos.

Poderes da Água: Atlantis podem comprar poderes Metahumanos / Mutantes de controlar Água ou relacionados a água.

Magia da Água: Atlantis podem aprender poderes mágicos relacionados a água ou terra.



MUTANTES (HOMO SUPERIOS)

Mutante é um humano que nasceu com modificações fisiológicas que o fazem possuidor de habilidades anormais, ou seja, diferente de outros super-heróis cujos poderes são frutos de acidentes ou experimentos, os dons mutantes são inatos. Tipicamente, os poderes mutantes manifestam-se na puberdade, embora haja exceções como Noturno que já nasceu com um aspecto não-humano

MUTANTE (X PONTOS)

Atributos: Tem 101 Pontos de atributos para distribuir

Pontos de Perícia: 250 + Inteligência X 5

Poderes Especiais: aprimoramento Mutantes garante pontos de poderes, Mutante pode comprar quantos poderes puder, porém Mutante já nasce com tais poderes, eles não podem mudar. Personagens não podem se tornar Mutantes depois da criação do Personagem.



META HUMANOS

Metahumanos são uma classe de indivíduos que possuem habilidades paranormais, atributos e condições além dos limites comuns dos humanos comuns. Essas qualidades podem se desenvolver por meio de acidentes, mutação, experimentação, exposição externa, etc.

METAHUMANOS (X PONTOS)

Atributos: Tem 101 Pontos de atributos para distribuir

Pontos de Perícia: $250 + \text{Inteligência} \times 5$

Poderes Especiais: aprimoramento Metahumanos garante pontos de poderes, Humano podem se tornar metahumanos em qualquer parte da sua vida, seja por acidente ou modificação voluntária de alguma forma. A única diferença entre Mutantes e Metahumanos é que os metahumanos tem poderes sempre relacionados a um Escopo, exemplo Homem Aranha = Poderes relacionados a Aranhas. Tocha Humana = poderes de fogo. Esse Escopo não muda. Já os mutantes podem ter poderes variados não conectados.



CYBORG

Um ciborgue é definido como um organismo cibernético que funde máquina e organismo, estendendo funções fisiológicas além das capacidades normais ou compensando deficiências, misturando assim os limites entre entidades animadas e inanimadas. Personagens sofreram algum tipo de acidente e substituíram parte de seus corpos por máquinas, ou por algum motivo bizarro ele fez isso de propósito. Seja o motivo, ele é uma mistura de homem e máquina.

CYBORG (5 PONTOS)

Atributos: Tem 101 Pontos de atributos para distribuir

Pontos de Perícia: $250 + \text{Inteligência} \times 5$

Cibernéticos: Ele tem 20 pontos para comprar aprimoramentos Cyber (Lista de Equipamentos e Cibernéticos). Pode comprar Superpoderes também que são aprimoramentos cyber em seu corpo com a aprovação do Mestre.

Fatiga: Cyborgs funcionam a base de sua fonte de energia, então contanto que não tenham uma desvantagem específica, suas energia não se esgota. Ou seja, ele não se cansa e tecnicamente não precisa dormir.



APRIMORAMENTOS

Amigo Gênio da Computação (1 ponto): o Personagem possui um NPC amigo e confidente que conhece muito bem programação de computadores, internet e hackers, bem como tem acesso a vários contatos nos fóruns e listas de discussão de especialistas. Pode procurar informações na rede, senhas de acesso e códigos com grande facilidade. O Mestre deve cuidar da ficha e personalidade deste colega do herói e o Amigo Gênio-da-Computação é uma ótima fonte para aventuras e missões da campanha.

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

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

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

Ataque Desarmado Aprimorado:

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

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

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

Ataque Múltiplo (X pontos): Personagem pode executar uma quantidade de ataques extras em um determinado turno igual a quantidade de pontos paga nesse aprimoramento, os ataques são normais. Personagem não tem uma ação extra, apenas ataques extras, estes ataques só podem ser ataques corpo a corpo, com armas brancas ou a distância. Quando usa os ataques o personagem só pode usá-lo de novo depois de três turnos.

Cirurgia (1 ponto): Seu Personagem é capaz de executar procedimentos cirúrgicos no intuito de curar ferimentos. O Personagem pode usar a perícia Primeiros Socorros para realizar a cirurgia sem penalidade.

Contatos e Aliados (X Pontos) Cada Ponto de Contato equivale a alguns pequenos contatos (o Jogador deve especificar quais) ou a um contato importante (um NPC), de acordo com os Pontos gastos. Lembre-se que os aliados podem morrer com o passar do tempo (bom, até mesmo seres sobrenaturais podem morrer...). Quando isso ocorrer, assume-se que o Personagem conseguiu outro aliado no mesmo ramo, passou a conhecer os descendentes dele ou seu sucessor. O Mestre deve sempre se lembrar que os contatos e aliados do Personagem também tem seus próprios problemas, não estando à disposição de seu Personagem sempre que acontecer algum problema e que ocasionalmente também cobrarão favores ou pedirão ajuda a ele (isso pode ser usado como fonte de Aventuras pelo Mestre).

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.

Dívida de Gratidão Você fez algo a alguém, e acabou caindo nas graças dessa pessoa. Agora, o Personagem pode se valer desta dívida para obter certos favores e benefícios para si próprio. No entanto, o Mestre deve decidir como serão os resultados desta ajuda. Os NPCs empenham-se em prestar ajuda conforme lhes for possível e conveniente.

1 ponto: alguém lhe deve alguns favores menores (como conseguir um desconto para comprar armas, uma autorização jurídica para prosseguir as investigações ou um testemunho falso) e os atenderá somente se isto não vier a prejudicá-lo sob circunstância nenhuma.

2 pontos: a dívida lhe vale favores maiores (como fornecer informações sigilosas ou realizar algum “serviço sujo”) e a pessoa que lhe deve irá ajudar mesmo que isso possa vir a colocá-la em situações perigosas.

3 pontos: alguém lhe deve a vida, e fará tudo que estiver a seu alcance para ajudá-lo, não importam as consequências.

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

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

Expert em Combate Corporal O Personagem possui um talento natural para armas brancas e lutas em geral. Quando escolhe este aprimoramento, o Jogador marca na ficha de seu Personagem as perícias nas quais ele é um expert e, conforme o Personagem vai avançando em níveis, as perícias escolhidas vão aumentando também. No primeiro nível, as perícias escolhidas estão em 30/30 (este aprimoramento não permite somar o valor de DEX à perícia) e cada nível que ele avança, recebe automaticamente +5/+5 em cada uma delas.

1 ponto: 3 perícias.
2 pontos: 5 perícias.
3 pontos: 7 perícias.

Expert Armas de Fogo O Personagem possui um talento natural para armas de fogo em geral. Normalmente, o personagem não treina estas perícias, apenas possui um domínio natural sobre elas. Quando escolhe este aprimoramento, o Jogador marca na ficha de seu personagem as perícias nas quais ele é um expert e, conforme vai avançando em níveis, as perícias escolhidas vão aumentando também. No primeiro nível, as perícias escolhidas estão em 50/0 (este aprimoramento não permite somar o valor de DEX à perícia) e cada nível que ele avança, recebe automaticamente +5% em cada uma delas. Contudo, o Jogador não pode acrescentar pontos de perícia que recebe com o avanço de níveis a estas perícias.

1 ponto: 3 perícias.
2 pontos: 5 perícias.
3 pontos: 7 perícias.

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

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

Fama Você é famoso por seus feitos entre as pessoas mortais, sendo uma figura de destaque na mídia, política, submundo ou algum outro tipo de ambiente mundano, onde todos reconhecem seu nome e ele é freqüentemente um dos assuntos preferidos do público. Este tipo de reputação reflete um melhor tratamento por parte dos NPCs, uma série de convites para reuniões e festas, assédio de fãs, destaque na mídia e alvo constante de paparazi.

1 ponto: líder reconhecido de um bairro
2 pontos: alguns bairros, uma cidade pequena.
3 pontos: algumas cidades pequenas, uma metrópole.
4 pontos: algumas metrópoles, um estado ou região.

Forças Militares O personagem tem acesso a um pequeno grupo de soldados, tropa de elite, guarda-costas pessoais ou mercenários contratados, podendo utilizar seus serviços em horas de emergência.

1 ponto: 2 soldados.
2 pontos: 4 a 5 soldados.
3 pontos: 8 a 10 soldados.
4 pontos: 15 a 20 soldados.
5 pontos: 30 a 40 soldados.

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 (3 pontos) Além dos venenos naturais, seu Personagem também possui imunidade a venenos artificiais, criados através de poções e alquimia.

Improvisador

1 ponto: Quando pequeno você ficava assistindo “McGuyver” e “Mundo de Beakman”, e chegava até a testar algumas de suas façanhas. É capaz arquitetar pequenas experiências ciente dos resultados que elas podem causar (como, por exemplo, causar a impressão que a sombra projetada na parede é de uma pessoa armada e não de um boneco do comando em ação).

2 pontos: o Personagem pode resolver problemas que exijam algum material específico que ele não possui, utilizando em seu lugar que ele adaptou. O personagem deve primeiro descrever ao Mestre como deseja fazer tal improvisação e logo após se o Mestre aprovar ele deve fazer um Teste de INT para ver se o improviso deu certo. Qualquer coisa que seja única ou específica (fora do conhecimento da maioria das pessoas), realmente não suportando nenhum tipo de improviso (como o fetiche para um ritual) resultará em falha automática.

Memória Expandida (2 pontos): sua memória é infalível e gigantesca. Pode lembrar cenas, gestos, sons e odores perfeitamente. Se personagem é capaz até de imitar alguma perícia que tenha visto alguém executar (até o limite de 25%), mesmo que nunca tenha feito nada parecido antes. Se personagem for mago ele pode aprender a magia apenas vendo ela uma vez.

Noção Exata do Tempo (1 ponto): seu relógio biológico é extremamente regular, sendo este sincronizado com a passagem de tempo dos relógios. O personagem é capaz de adivinhar o horário sem nem ao menos precisar consultar um relógio, ver a posição do sol ou valer-se de qualquer outro método para isso. Permite calcular com exatidão quase precisa o tempo que se passou desde o momento que ele ficou inconsciente, saber há quanto tempo está viajando e até memorizar o timer de uma bomba (podendo recordar o tempo restante para ela explodir).

Poderes Mágicos (X Pontos) Personagem tem poderes mágicos, cada Ponto nesse aprimoramento o Personagem tem 1 ponto para distribuir em Caminhos de Magia. Qualquer Raça pode comprar esse aprimoramento, mas certas raças tem limite com tipo de Caminhos que podem ter.

Poderes Especiais (X Pontos) Personagens tem poderes especiais seja por alterações e acidentes, ou por nascença. Apenas Humanos ou Mutantes podem comprar esse aprimoramento. Humanos podem comprar quando sobem de Nível, Mutantes apenas na criação do Personagem. Cada Ponto de Aprimoramento lhe dá 2 pontos de poder. Olhar na Lista de Poderes. Esse aprimoramento pode ser comprado em qualquer nível.

Patrono (2 pontos): um patrono 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 patrono fornece, dentro de certos 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: (X Pontos) 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 Heróicos que compra todo Nível que sobe. Pontos Heróicos só podem ser comprados na criação do Personagem.

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 2000 Dolares.
2 pontos: Renda de até 4000 Dolares.
3 pontos: Renda de até 8000 Dolares.
4 pontos: Renda de até 16000 Dolares.
5 pontos: Renda de até 32000 Dolares.

Submundo: O que seria de um Personagem sem suas gangues de arruaceiros para cuidar de pequenos problemas que podem surgir? Submundo inclui um contato com alguma organização criminosa como a Máfia, a Cosa Nostra, a Triade, a Yakusa ou os traficantes colombianos.

1 ponto: um bairro, sindicato ou estação local.
2 pontos: alguns bairros, uma cidade pequena.
3 pontos: algumas cidades pequenas, uma metrópole.
4 pontos: algumas metrópoles, um estado.
5 pontos: dois ou três estados, um pequeno país.

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%.

Equipamentos (X Pontos) Segue as mesmas regras de Superpoderes (pontos e tudo mais), mas são poderes especiais por equipamentos que personagem construiu ou construíram para ele (único e não encontrado para vender). Pode ser Armaduras ou gadgets. Sua pontuação é separada de Poderes Especiais e Cyber.

Cyber (X Pontos) Personagem é um cyborg, tendo partes melhoradas através de upgrades tecnológicos. Diferentemente de Equipamentos, esses upgrades estão conectados ao corpo do Personagem, As Regras são as mesmas de Poderes Especiais. Pontuação é separada de Poderes Especiais e Equipamentos.

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

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

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

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

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

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

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

Sorte Exagerada (3 pontos): seu Personagem é MUITO sortudo... Algo próximo das Panteras do filme hollywoodiano. O Mestre deve ignorar jogada de dados em quedas, explosões, acrobacias e afins. Os Personagens que possuem este aprimoramento SEMPRE sobrevivem aos acontecimentos mais exagerados e improváveis que a aventura permitir. Por exemplo, o Personagem pode saltar de um prédio em chamas e ter a queda amortecida por toldos até chegar ileso ao térreo. Isso não serve para combate direto.

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

Vontade de Ferro (2 pontos): o Personagem tem uma inabalável perseverança e força de vontade. Por mais difícil que a situação se apresente, ele sempre tentará encontrar força para seguir adiante. Acrescente um bônus de +25% em qualquer Teste envolvendo Resistência mental (WILL).

Veículo O Personagem possui algum tipo de veículo especial com equipamentos, armas e defesas específicas, que devem ser aprovadas pelo Mestre. Algumas campanhas permitem ao grupo ter aviões, naves espaciais e outros veículos fantásticos enquanto outras são mais realistas e permitem apenas carros e motos. O Mestre tem a palavra final em qualquer caso:

1 ponto: moto.

2 pontos: carro pequeno.

3 pontos: carro especial ou helicóptero.

4 pontos: pequeno jato ou grande helicóptero.

5 pontos: veículo Especial ou único

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.

Alucinado (-1 ponto): o Personagem sofre constantes alucinações. Nem tudo que seu Personagem vê está mesmo ali e nem tudo que está ali ele vê. Vai precisar de constantes Testes de Inteligência (não de Percepção) para discernir a realidade de suas alucinações. Podem ser visões, sons misteriosos ou vultos.

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

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

Indiferente (-1 ponto): o Personagem faz seu trabalho, ignorando qualquer tipo de pedido de ajuda, choro ou sofrimento. Ele não se comoverá com as vítimas da guerra. Qualquer tipo de teste social será feito com penalidade de 10

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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.

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.

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.

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

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

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

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

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

Senso de Dever (-1 ponto): o combate ao crime é o motivo da existência do Personagem. Ele abandonará todos os compromissos que tiver em sua Identidade Secreta para realizar alguma missão de salvar inocentes, mesmo que isso coloque sua vida em risco. Personagens com Senso do Dever são paladinos e heróis de grande caráter e determinação. Batman, Homem Aranha, Super-homem e Capitão América são grandes exemplos do aprimoramento Senso do Dever.

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 Difícil de WILL).

Bateria (-1 ponto): Apenas para Cyber ou Equipamentos, Equipamento ou Armadura do personagem dura apenas 3 horas de uso sem interrupção (quando ativada, não pode desligar), depois disso exige recarregar por 6 horas sem utiliza-la. Essa desvantagem envolve todos os equipamentos que personagem tem e segue as mesmas regras todas juntas e não separadamente.

Limitação de Poder (-1 ponto): Poderes especiais do personagem tem alguma limitação, seja número de uso, alguma fraqueza ou especificação. Em geral algo não tão comum (25% de chance). Toda limitação deve ser aprovada pelo mestre.

Limitação de Poder (-2 pontos): Limitação muito mais comum, em geral 50% do tempo ou chance de lidar. Toda limitação deve ser aprovada pelo mestre.

PERÍCIAS

Perícias são as habilidades do seu Personagem, dizem o que ele sabe fazer e quais suas chances de fazer direito. No momento em que o Personagem é criado, calcula-se quantos pontos de Perícias ele terá para gastar. Esses pontos de Perícias podem ser gastos com quaisquer Perícias deste capítulo, mas sempre com a aprovação do Mestre.

PONTOS DE PERÍCIA

Quando criamos um Personagem, ele possuirá uma certa quantidade de pontos para distribuir entre as Perícias. Isso vai depender do tipo de Campanha que estamos desenvolvendo, de sua idade e sua Inteligência. • Cada ponto de Inteligência significa 5 pontos de Perícia. • Cada ano de idade natural significa 10 pontos de Perícia. • Cada ano de idade não-natural significa 5 pontos de Perícia. Nenhum Personagem pode possuir mais de 500 pontos de Perícia por SÉCULO de vida, não importando sua idade ou INT (a não ser que seja algum tipo de Campanha diferente). Em Zephyrus os pontos são baseados na raça e valor de Inteligência,

SUBGRUPOS

Algumas Perícias são marcadas com um sinal. Essas Perícias são, na verdade, grandes grupos de Perícias menores, abrangendo uma série de subgrupos. Durante a criação do Personagem, o Jogador deve especificar qual subgrupo seu Personagem conhece. Não é proibido inventar um subgrupo que não tenha sido citado na descrição da Perícia (aliás, até recomendamos que os Jogadores façam isso), mas todas as Perícias criadas pelos Jogadores devem ser aprovadas pelo Mestre. Note a Perícia Idiomas: ao gastar pontos com ela, o Jogador precisa escolher um idioma específico. Nada impede que ele use mais pontos de Perícia para aprender outro idioma, mas cada subgrupo deve ser tratado como uma Perícia separada.

VALOR INICIAL

Existem três tipos de Perícias. No primeiro tipo, um Atributo básico serve como ponto de partida, pois tratam-se de Perícias instintivas, ou seja, qualquer pessoa possui mínimos conhecimentos nessa área. Em um segundo grupo não há base de começo (ou seja, elas começam em 0%), pois tratam-se de Perícias altamente técnicas. Há ainda um terceiro tipo que começa com o valor de outra Perícia, pois tratam-se de habilidades muito aparentadas. Cada ponto gasto além do início aumenta a Perícia em 1%, até o limite máximo de 50 pontos de Perícia mais o valor inicial (mais tarde, com os pontos ganhos com Aprimoramentos ou aumento de nível, esse limite pode ser ultrapassado).

Um Personagem não pode usar uma Perícia se tiver 0%, pois isso significa que ele não tem conhecimento naquela área. Se você tentar navegar na Internet, quais suas chances de conseguir algum resultado se nunca lidou com um computador antes? Ne-nhuma. Você conseguiria entender um texto em húngaro ou em russo? Mas você pode tentar fazer um desenho simples, mesmo que não tenha aprendido Artes Plásticas - Desenho.

Um Personagem com Destreza 12 já tem 12% em Armas de Fogo e em todos os seus subgrupos. É uma porcentagem baixa, apenas 12% de chance de acertar um tiro, mas reflete uma pessoa que nunca atirou na vida! O Jogador pode escolher aumentar o SUBGRUPO Pistolas para 25%, com o acréscimo de 13 pontos de Perícia — mas NÃO pode acrescentar pontos à Perícia Armas de Fogo para aumentar todos os subgrupos dela!

IMPORTANTE: é obrigatório um gasto mínimo de 10 pontos em cada nova Perícia escolhida pelo Jogador (mesmo as que possuem valor inicial). Isso representa o esforço em aprender e desenvolver o básico dentro da Perícia, suficiente para utilizá-la corretamente.

Você é MESMO bom? O quadro seguinte mostra que valor um Personagem deve possuir em uma Perícia para ser competente em cada atividade. Podem parecer valores baixos à primeira vista, mas na maioria das vezes você vai testar a Perícia contra o Dobro desse valor. Às vezes, o valor de Teste pode ultrapassar 100% — mas qualquer resultado acima de 95% será SEMPRE uma falha.

até 15%: Curioso. Ouviu sobre isso em algum lugar.

15 a 20%: Novato. Está começando a aprender.

21 a 30%: Praticante. Usa esta Perícia diariamente.

31 a 50%: Profissional. Trabalha e depende desta Perícia.

51 a 60%: Especialista.

60%+ : Um dos melhores na área.

LISTA DE PERÍCIAS

A lista de Perícias está apresentada no seguinte formato:

Grupo *

Subgrupos

Observação: o símbolo * só aparecerá em casos nos quais a Perícia tiver subgrupos. Quando isso ocorrer, você deve escolher apenas UM dos subgrupos correspondentes.

Animais: Alguns subgrupos possíveis: Treinamento de animais (0), Montaria (AGI), Doma (0), Veterinária (0).

Armadilhas (PER): É a capacidade de armar e preparar qualquer tipo de armadilha. Também pode ser usada para desarmar armadilhas, mas, nesse caso, precisa estar ciente da existência da mesma.

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

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

Armas Brancas Longa distância* (DEX/0) Armas brancas de longo alcance incluem arco e flecha, bestas e fundas, entre alguns outros. Em geral elas seguem as mesmas regras que as demais Armas Brancas, mencionadas 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!

Armas de Fogo* (DEX/0): Em cenários modernos ou futuristas as armas de fogo são um item muito comum. Cada tipo de arma de fogo é uma Perícia diferente, e todas têm DEX como seu valor inicial. Um Personagem que saiba usar um revólver não saberá disparar tão bem com uma sniper. Armas de fogo, diferente das armas brancas, nunca podem ser usadas para Defesa (óbvio), e por isso elas apenas têm valor de Ataque (sua Defesa sempre será 0%). Por outro lado, um Personagem nunca pode desviar ou bloquear um disparo com arma de fogo. Ou seja, contra uma arma de fogo a defesa do alvo sempre será 0% – a não ser em cenários de Ficção Científica. Geralmente, a única coisa capaz de proteger um o alvo é um colete à prova de balas. Na maioria das sociedades o porte de uma arma de fogo é proibido. Seu uso é permitido apenas a Personagens treinados e credenciados. Armas de Fogo custa dobram em sua pontuação, então ter Pistola 30%, gasta 60 pontos de Perícia. Alguns Subgrupos Possíveis: Revólver, Pistolas, Armas Antigas, Submetralhadoras, Escopetas, Rifles de Caça (Espingardas), Rifles Militares, Metralhadoras, Armas Pesadas, Granadas, Armas Experimentais, Snipers.

Artes Marciais (AGI/AGI): Personagem é treinado na arte de chutar bundas

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

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

Briga (DEX/DEX): Personagem sabe brigar e aprendeu na experiência.

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).

Disfarce (INT) Esta Perícia reflete a habilidade de um Personagem em se parecer com outra pessoa – ou, ao menos, ocultar a própria aparência. Coisas simples, como pegar uma caixa e se ocultar entre os carregadores, pode ser considerado um Teste Fácil, mas quando o alvo conhece bem a pessoa o Teste pode se tornar Difícil. Testes de Disfarce geralmente são usados em Testes Resistidos contra a PER de um outro Personagem, especialmente se ele estiver sendo procurado.

Escutar (PER): Através de um ouvido bem treinado, o Personagem pode interpretar ou discernir diferentes sons, conversas no meio de uma multidão, vozes atrás de uma porta e coisas assim.

Esquiva (AGI): Esta Perícia deve prevalecer sobre um Teste de Agilidade em determinadas situações nas quais o Personagem pode usar sua técnica e instintos treinados para se safar de um problema. Permite usar essa perícia para esquivar de golpes corpo a corpo ou longa distância e as vezes até magias.

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

Etiqueta (CAR): Esta Perícia permite ao Personagem saber como falar, vestir-se e comportar-se educadamente de acordo com a situação. É útil em festas, bailes e discussões diplomáticas. Um Teste bem-sucedido de Etiqueta não garante que o Personagem vai livrar-se de uma encrenca, mas pelo menos evita que seja mal interpretado. A Perícia garante apenas que ele diga as coisas da maneira correta. O conteúdo do diálogo deve ser resolvido através da atuação do Jogador por seu Personagem.

Falsificação (INT): Técnica usada para criar cópias convincentes de cartas, documentos, obras de arte e demais objetos.

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

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

Idiomas (0): Para aprender outro idioma é preciso comprá-lo com pontos de Perícia. Cada idioma é considerado uma Perícia.

Jogos*: Em todos os cenários de RPG existem diversos tipos de jogos de azar. Esta Perícia, dividida em vários Subgrupos, permite ao Personagem conhecer alguns jogos simples, que não chegam a ser considerados esportes. Alguns Subgrupos Possíveis: Cartas (PER), Dados (DEX), Tabuleiro (INT), Adivinhas (INT).

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

Manuseio de Fechaduras (DEX): É a habilidade que um Personagem tem em trancar, destrancar, instalar, consertar e compreender diversos mecanismos de fechaduras e cadeados. Embora esta habilidade seja muito útil para grupos de Aventureiros, seus praticantes geralmente não são vistos com bons olhos pela sociedade.

Manobras de Combate* Esta categoria de Perícias é um caso excepcional. São apresentadas aqui algumas manobras especiais de combate. Elas não são utilizadas como Perícias, na medida em que não se faz Teste de Manobra. O Personagem simplesmente sabe realizá-la. As manobras têm um custo fixo em pontos de Perícia, listados entre parênteses. Não há valor inicial nem limitante.

Bloqueio de Armas (30): Personagem consegue bloquear golpe de armas cortantes ou perfurantes usando apenas as mãos sem se ferir. Ele poderia segurar a lâmina de uma espada sem problemas em uma manobra defensiva.

Lutar as Cegas (20): Personagem consegue lutar cego ou na escuridão total sem penalidades, vale apenas para combate corpo a corpo e físico (armas ou briga).

Imobilização (20): Personagem usa seu próprio corpo ou alguma técnica de luta própria para imobilizar o oponente. Personagem anuncia o ataque para imobilizar (quando é possível), faz ataque normal, se tiver sucesso não causa dano, mas imobiliza o inimigo. Inimigo no seu turno pode fazer teste de Força x Força do personagem, se tiver sucesso ele escapa (perde sua ação pra isso), fracasso ele continua preso e perde a ação (essa é a manobra básica para tentar escapar).

Chave de Membro (20): segue as mesmas regras de imobilização, mas prende um membro do inimigo, como segurar um braço etc.

Quebramento (+10): Complemento para Chave de Membro, nesse caso personagem pode tentar quebrar os ossos do oponente (membro preso), com um teste de Força VS Constituição do alvo.

Projeção (25): O Personagem pode deslocar o ponto de equilíbrio de seu oponente e arremessá-lo com esse esforço longe, só pode ser usado para combates corpo a corpo (Briga ou Artes Marciais), exige teste de ataque bem sucedido. E um teste de Força X Força do alvo (se qualquer um falhar o ataque é anulado). O oponente será projetado à 1 metro a cada ponto de dano causado, ele precisa fazer teste de Agilidade, se falhar, perde o seu movimento no seu próximo turno.

Ataque Furtivo (25): Ataques furtivos são executados quando personagem consegue esconder sua presença do alvo e apenas é revelado quando o ataque é bem sucedido. Em regras alguém furtivo não pode ser visto ou detectado pelo alvo (usando furtividade ou camuflagem), nesse caso personagem tem ataques fáceis contra ele (inimigo tem direito um teste de PER para tentar defender no último minuto). Quando isso acontece personagem causa dano, tendo essa manobra, o dano é dobrado.

Tiros Rápidos (30): manobra onde a pessoa movimentada da arma para disparar mais em um turno, pode ser usado com Revolveres, em regra o atirador consegue disparar 1 + bônus de Destreza em um turno, ou seja, se personagem tiver DEX 17, ele pode desferir 3 disparos em um turno. Ele pode escolher os alvos para cada disparo. Porém ao usar essa manobra ele não pode se mover.

Especialidade em Arco (30): personagem é especialista em usar Arco e Flecha, ele soma o bônus de Força, Destreza ou Percepção (ele escolhe no início e não pode mudar) ao dano da Flecha.

Conhecimento Mágico (INT): Perícia relacionado a tudo referente a magia. Apenas comprada por quem tem Poderes Mágicos e necessário para essas pessoas.

Condução (DEX) O Personagem sabe dirigir veículos terrestres, caminhões, carros, tanques etc.

Navegação (INT): Este é o conhecimento necessário para conduzir um veículo ou embarcação de um ponto a outro da superfície através do mar e oceano. Testes de Navegação permitem encontrar a direção certa a seguir quando se esta em alto mar. Também permite interpretar mapas, como a Perícia Geografia, mas válida apenas para viagens marítimas ou oceânicas. A dificuldade do Teste varia com as condições do tempo (tempestade, calma, céu encoberto...).

Natação (AGI): Personagem sabe nadar

Pilotagem (DEX): Personagem sabe pilotar aeronaves, aviões, helicópteros etc.

Construção e Reparos (0): Mostra a habilidade de concertar armas, veículos e naves (desde que esteja com as peças, ferramentas e tempo a disposição), ou mesmo construí-los (muitas, peças, muitas ferramentas e MUITO tempo!). Traduzindo, tudo que envolve tecnologia (seja antiga ou moderna)

Hacker (0): Em cenários contemporâneos, todos os personagens sabem usar computador sem problemas (Perícia Computação 30%), mas somente pessoas com a perícia Hacker conseguem hacker, invadir e roubar informações de sistemas protegidos.

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.

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.

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 Perícia permite restaurar 1d6 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.

Anatomia (INT) Estudo do corpo humano em suas formas e partes internas. O Personagem sabe a localização exata de cada órgão interno, osso, nervo ou estrutura do corpo humano.

Cirurgia (DEX): Personagem sabe fazer cirurgias em seres humanos ou animais, quanto mais complicado a cirurgia, maior o valor da perícia é necessário.

Rastreamento (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 rastreamento por qualquer motivo. Uma falha crítica leva a uma trilha errada.

Sobrevivência (PER) O Personagem sabe o que é preciso para sobreviver em um ambiente selvagem, longe da civilização. Testes bem sucedidos desta Perícia permitem construir um abrigo, encontrar água ou comida, orientar-se, fazer uma armadilha para animais e assim por diante. Um Personagem com esta Perícia pode garantir não apenas a própria sobrevivência, mas também a de um pequeno grupo (até 4 pessoas).

Venefício (INT) Venefício é apenas um tipo de Conhecimento. Um Personagem com esta Perícia será capaz de identificar, manipular e até mesmo fabricar venenos de todos os tipos. O Personagem sabe, até mesmo, como proceder em casos de envenenamento ou até como retirar o veneno de uma criatura morta ou imobilizada. Venenos podem ser aplicados às armas, mas só terão efeito no primeiro ataque, se causarem algum dano (para venenos sanguíneos) ou acertarem de alguma forma a pele da vítima (para venenos de contato). Três ataques mal sucedidos com a arma também acabam com o veneno. Obter uma falha crítica num teste de Venefício quer dizer que o próprio personagem acaba se envenenando. Fabricar veneno depende do material disponível que pode ser proibido de vender ou raro de encontrar.

Superpoder (WILL): Essa é a perícia para testes envolvendo controle do super poder ou testes envolvendo ataques, defesas usando poderes especiais. A Força de Vontade na perícia é sempre a Original da Ficha do personagem, caso personagem tenha Super Força de Vontade, essa não conta nessa perícia. Personagem até consegue usar poderes sem essa perícia, mas fica mais difícil de usar ou acertar por exemplo ataques com super poder.

PODERES

Abaixo a lista de poderes Mutantes ou metahumanos. Cada Poder tem suas regras, alguns são sempre ativos outros precisam de ativação. Quando personagem ativa poder ele gasta energia, sua energia varia com sua Força de Vontade, se personagem tem WILL 15, ele tem Energia 15, ele ganha +1 ponto de Energia a cada Nível que sobe. Quando ele fica com Zero Pontos de Energia, ele está cansado demais para usar seus poderes. Alguns poderes tem custos chamados "Normal", "Talentos" e "Gênio". Em geral são poderes baseados no Nível, Normal diz Nível do Personagem, Talentos que dizer valor 2 vezes o Nível do Personagem e Gênio quer dizer 3 vezes o Nível do Personagem.

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

Voar (4 pontos): em regras ele pode voar e se movimentar valor total de sua Agilidade em Metros (em regras personagem só se movimenta METADE do valor de sua Agilidade em metros).

Sobreviver no Espaço (3 pontos): personagem consegue sobreviver as pressões, radiações e falta de ar do espaço, podendo viver normalmente.

Controlar Elementos

(Normal 2 / Talentos 5 / Gênio 10): Personagem consegue controlar os elementos a sua vontade (não cria-los), podendo diminuir ou aumentar sua intensidade, volume ou alcance. Move-los para usar em ataques ou defesas. Quando personagem compra o poder ele escolhe o elemento que ele pode controlar (Fogo, Água, Vento, Terra, Luz e Trevas). Personagem pode aumentar ou diminuir volume do elemento e causar dano baseado no seu valor de Nível. Então Nível 1, por exemplo, ele pode controlar chamas de Dano 1d6. Personagem pode controlar a distância igual a sua Percepção em Metros.

Normal: Valor do Nível em d6

Talentos: Valor do Nível x 2 em d6

Gênio: Valor do Nível x 3 em d6

Criar Elementos

(Normal 2 / Talentos 5 / Gênio 10): Personagem consegue criar os elementos a sua vontade (não controla-los), Ele pode gerar em pequena quantidade (como gerar litro de água) ou mandar um ataque de chamas (uma bola de fogo) Quando personagem compra o poder ele escolhe o elemento que ele pode criar (Fogo, Água, Vento, Terra, Luz e Trevas). Personagem pode criar o elemento distância igual a sua Percepção em Metros, contanto que ele consiga ver aonde o elemento vai surgir.

Normal: Valor do Nível em d6

Talentos: Valor do Nível x 2 em d6

Gênio: Valor do Nível x 3 em d6

Emissão de Energia

(Normal 2 / Talentos 5 / Gênio 10): Personagem consegue emitir algum tipo de energia através de mãos, olhos, etc. Personagem escolhe a energia que vai emitir quando compra esse poder. Opções são: Luz (laser), Som, Eletricidade, Gelo, Fogo, Radiação, Cinético. A energia é sempre um disparo reto com distância igual a Percepção do Personagem em metros.

Normal: Valor do Nível em d6

Talentos: Valor do Nível x 2 em d6

Gênio: Valor do Nível x 3 em d6

Invulnerabilidade

(IP): Personagem tem resistência contra QUALQUER dano, ele em regras possui um valor de IP igual aos Pontos de Poder gastos nessa habilidade. Esse IP o protege contra qualquer danos. Mas não lhe dá força ou mais constituição. Apenas serve contra danos físicos.

Corpo Energético

(Normal 4 / Talento 7 / Gênio 13): Personagem transforma seu corpo em energia. Nessa forma ele se torna imune a ataques físicos (atravessam ele ou semelhante) só pode ser atingido por energia oposta ou magia. Ele pode manter a transformação por uma quantidade de Turnos igual metade do valor da sua Constituição, depois ele precisa descansar por pelo menos 5 rodadas. Quando personagem ataca com golpes físicos nessa forma, ele causa dano igual ao valor em 1d6 referente ao seu Nível. Energias que ele pode escolher: Fogo, Vento, Gelo, Luz, Eletricidade, Escuridão, Radiação.

Normal: Valor do Nível em d6

Talento: Valor do Nível x 2 em d6

Gênio: Valor do Nível x 3 em d6

Telecinese

(Normal 5 / Gênio 10): O personagem move objetos com a mente, podendo atacar, defender ou manipular itens à distância. A força gerada do poder é igual a Força de Vontade do Personagem, A Destreza do poder é igual a Inteligência. danos causados por objetos jogados é 1d6 (dependendo do tamanho do objeto) + bônus de Força do Poder. Ataques cinéticos diretos são sempre o bônus da Força em dano, mesmo vale para IP para defesa e proteção, o IP é igual bônus da Força. Área de alcance do poder é valor da Percepção do personagem em metros de raio.

Normal: Força de Vontade = Força do Poder

Gênio: Força de Vontade x 2 = Força do Poder

Gravidade

(Normal 7 / Gênio 13): Personagem por alterar a gravidade, deixando tudo mais leve ou mais pesado em um alvo ou em uma área. A Força da gravidade é igual a Inteligência do personagem. Em caso de deixar mais pesado, todos na área precisam fazer teste de Força contra a Força do poder, se falharem ficam presos ao chão (ou afundam dependendo da Força); Mesmo que alvos tenham sucesso ao teste, todos os seus testes de perícia relacionado a físicos (combate por exemplo) são difíceis). Apenas personagens com Força ou Constituição 10 pontos maior que a Força da Gravidade NÃO são afetados. Área de alcance do poder é valor da Percepção do personagem em metros de raio.

Normal: Inteligência = Força do Poder

Gênio: Inteligência x 2 = Força do Poder

Regeneração

(Regular 5 / Superior 9 / Imortal 15): Personagem pode se regenerar totalmente, recuperando pontos de vida e membros perdidos, até voltando da morte, dependendo do nível do seu poder. Quanto mais dano ou mais destruição do corpo sofre mais tempo ele leva para se regenerar (pode ser horas ou dias). Quando jogador "morre", ele pode voltar em algumas horas ou dias (Narrador e jogador entram em acordo).

Regular: Regenera 1 ponto de vida por turno

Superior: Regera valor do Nível por turno, só pode morrer por decapitação ou destruição total.

Imortal: Só pode morrer por desintegração total.

Invisibilidade

(Normal 4 / Talento 7 / Gênio 13): Personagem consegue ficar invisível, ele fica invisível para câmeras, espelhos mas não para aparelhos de detectar movimento. Nessa forma ele tem vantagem de combate contra oponentes que não consigam vê-lo. Ele tem testes mais fáceis de Furtividade ou Camuflagem. Para cada nível de Invisibilidade, personagem pode se manter direto em combate ou fora dele.

Normal: Duração Nível X 3 Rodadas, cancela quando sofre dano.

Talento: Fora de combate sem limite de tempo, em combate dura Nível x 3 rodadas. Cancela quando atingido.

Gênio: Pode se manter invisível por tempo indeterminado, não cancela quando sofre danos.

Garras

(Normal 1 / Talentoso 3 / Gênio 5): Personagem tem garras saindo de suas mãos, braços ou apenas as unhas dele que crescem e são fortes suficiente para cortar as coisas. Personagem usa sua habilidade de combate para usar elas no ataque. danos são sempre por corte.

Normal: Dano 1d6 + bônus de Força

Talento: Dano 2d6 + bônus de Força

Gênio: Dano 3d6 + bônus de Força

Dentes

(Normal 1 / Talentoso 3 / Gênio 5): Personagem tem dentes especiais ou mandíbula que é tão forte quanto a de uma tubarão. Causando dano por perfuração. Personagem usa sua perícia de combate corpo a corpo para executar os ataques.

Normal: Dano 1d10 + bônus de Força

Talento: Dano 2d10 + bônus de Força

Gênio: Dano 3d10 + bônus de Força

Cauda

(4 pontos): Personagem uma cauda, que retrai ou está sempre visível. Com ela ele pode dar um ataque extra corpo a corpo e pode usa-la para pegar coisas ou acertar oponentes como se fosse membro extra. Dano da cauda sempre é 1d6 + bônus de Força, se personagem aumentar o dano base de seu combate corpo a corpo, aumenta também o dano da cauda.

Armadura Corpórea

(6 pontos): Personagem ativa uma armadura especial que cobre corpo completamente, como rocha, metal ou algo assim. A armadura protege contra ataques físicos (corte, perfuração e contusão), com IP igual a Constituição do Personagem. Ativar a armadura gasta um turno. A Armadura não dá super força, mas dá bônus em testes de Constituição (testes mais fáceis contra empurrões, movimentos, mas não contra envenenamento). A Armadura é desativada quando o dano ultrapassa o IP dela, nesse caso é necessário ativa-la novamente.

Magnetismo

(Normal 5 / Talento 9 / Gênio 15): Personagem consegue gerar ondas magnéticas e controlar metal das coisas, podendo até sentir quando está por perto em certas ocasiões. Ele pode criar escudos, ou usar metal para atacar e causar danos. Ele precisa ver o metal ou senti-lo, ele pode sentir ou controlar metal em uma área igual a sua Percepção em metros de raio.

Normal: Valor do Nível em d6 para danos ou Ip de escudos

Talento: Valor do Nível x 2 em d6 para danos ou Ip de escudos

Gênio: Valor do Nível x 3 em d6 para danos ou Ip de escudos

Teletransporte

(Normal 5 / Talento 9 / Gênio 15): Personagem consegue se teleportar a distâncias. Máximo igual a sua Percepção em Quilômetros. Ou seja, PER 15 igual máximo de 15 Km. Ele só pode se teleportar para locais que já conhece ou a distâncias que consegue ver. Ele pode usar essa técnicas para se esquivar de ataques deixando suas esquivas um nível mais fácil (normal para fácil, fácil para sucesso automático, difícil para normal, impossível para difícil).

Normal: Distância de Percepção em Km.

Talento: Distância de Percepção x 10 em Km, 50% de chance para locais que não conhece.

Gênio: Pode se teleportar para qualquer lugar do Planeta, contanto que ele conheça o local.

Telepatia

(5 pontos): Personagem consegue ler a mente dos alvos, a uma distância de Percepção do Personagem em metros (contanto que você o consiga ver). Personagem pode pegar qualquer informação que alvo saiba. Alvo tem direito a teste de Força de Vontade contra a Força de Vontade do Telepata. Se alvo fracassar, sua mente será livro aberto para o telepata durante toda a cena. Esse poder pode ser usado em combate, o telepata tem testes fáceis contra o oponente na qual ele consegue ler a mente. Máximo de alvos que telepata pode ler a mente ao mesmo tempo é igual ao seu Nível de Personagem.

Sentidos Aguçados

(3 pontos cada): Personagem consegue ver, ouvir, sentir, cheirar melhor do que qualquer pessoa. Todos os testes envolvendo o sentido escolhido reduzem um nível de Dificuldade, (normal para fácil, fácil para sucesso automático, difícil para normal, impossível para difícil).

Radar

(Normal 3 / Talentoso 5 / Gênio 7): Personagem consegue sentir movimento, presença e formas físicas sem precisar ver, ouvir ou sentir. Exatamente como um aparelho eletrônico, ele pode identificar pessoas, animais ou movimentos dentro de sua área. Sua área de percepção varia com o nível de poder.

Normal: Área igual raio em metros igual ao valor da Percepção..

Talento: Área igual raio em metros igual ao valor da Percepção x 10

Gênio: Área igual raio em Km igual ao valor da Percepção.

Resistência Física (3 pontos cada) Personagem tem resistência a dano físicos. Personagem pode comprar esse poder várias vezes, cada compra inclui tipo de dano físico que personagem é resistente. Os danos são "corte", "contusão" e "perfuração". O personagem tem IP contra os danos igual ao valor de sua Constituição.

Resistência Energética (4 pontos cada) Personagem tem resistência a dano de energia específico. Personagem pode comprar esse poder várias vezes, cada compra inclui tipo de dano energético que personagem é resistente. Os danos são "fogo", "frio", "elétrico", "sonoro", "luz", "trevas", "químico", "radiação". O personagem tem IP contra os danos igual ao valor de sua Constituição.

Intangibilidade

(Normal 6 / Gênio 12): Personagem se torna intangível, ele é capaz de atravessar paredes, ataques passam por ele sem problemas. Personagem tem controle do quanto ele consegue quanto ele pode se tornar intangível. Porém ele não pode tocar objetos ou pessoas enquanto fica intangível e vice versa.

Normal: Intangível contra ataques físicos, mas não energias.

Gênio: Intangível contra Energias também.

Sentido Aranha (8 pontos cada) Personagem tem sentido especial que avisa quando ele está em perigo (ele e somente ele), seja algo indo em sua direção ou ameaça a sua vida com super poderes etc. Em regras ele nunca pode ser atingido de surpresa ou de forma furtiva (ele nota o ataque o que anula efeitos de furtividade). E tem direito a teste de Agilidade para "escapar" da ameaça, já que ele prevê em um tempo de antecipação MUITO maior que um simples teste de percepção. Esse efeito NÃO funciona contra ataques diretos contra ele. Apenas os que ele não pode perceber normalmente.

Andar pelas Paredes (4 pontos cada) Personagem de alguma maneira se prende nas paredes tetos e outras superfícies como se estivesse andando normalmente. Efeitos da gravidade continuam, mas ele consegue simplesmente subir um prédio apenas andando. Certas superfícies se forem muito lisas ou grudentas pode exigir teste de Superpoder para personagem conseguir.

Metamorfose (6 pontos) Personagem pode alterar sua aparência completamente, cor dos olhos, gênero entre outras coisas (menos roupas e itens). Ele não altera seus atributos físicos, apenas a aparência. Podendo enganar pela voz, digitais etc. Transformar-se leva um turno.

Transformação (Normal 10 pontos / Gênio 20) Personagem pode se transformar em qualquer animal existente (as vezes até extinto), ficando com ficha, habilidades semelhantes a do animal (menos obviamente atributos mentais).

Normal: Transformação gasta um turno.

Gênio: Transformação é ação livre

Controle de Clima

(Normal 7 / Talento 11 / Gênio 15): Personagem consegue controlar o clima, podendo fazer chuva, mudar clima para nublado, nevando, cair raios, gerar ventanias ou tornados etc etc. Ele é capaz de fazer as coisas afetando o clima. Ele pode até causar dano indiretamente atacando com esses efeitos, como granizo (gelo), vento (sônico), ou relâmpagos e trovões (elétrico). Limitado pela imaginação (e bom senso)

Normal: Valor do Nível em d6 para danos ou lp de escudos

Talento: Valor do Nível x 2 em d6 para danos ou lp de escudos

Gênio: Valor do Nível x 3 em d6 para danos ou lp de escudos

Absorver Poder (10 pontos) Personagem consegue absorver um poder de um alvo, quando o toca. Quando personagem toca um alvo, ele tem direito a teste de Força de Vontade (contra WILL do personagem). Se personagem ter sucesso, ele "absorveu" um poder do alvo. O Alvo perde aquele poder e agora o Personagem tem e sabe como usá-lo. O Personagem tem o poder durante número de rodadas igual a sua Constituição / 2 em rodadas.

Espanja (Normal 6 / Talento 9 / Gênio 12)

Personagem consegue absorver energia para seja curar seus pontos de vida ou aumentar seus atributos físicos. Ele escolhe tipo de energia e somente aquela que ele for atingido o dano é convertido em Pontos de Vida (não pode ter mais PV que o seu limite máximo) ou aumentar seus atributos físicos ou em certos casos Disparar a Energia de Volta. Tipos de Energia; Cinética, Fogo, Frio, Elétrico, Sonoro, Luz, Trevas, Químico. Poder dura metade do valor da Constituição em turnos.

Normal: Regenera Pontos de Vida.

Talento: Regenera Pontos de vida e Aumenta um Atributo Físico.

Gênio: Ambos os anteriores e permite também disparar a energia de volta (teste de Controle de Poder para ataque).

Controle de Poder (10 pontos) Personagem consegue cancelar ou ativar ou permitir apenas certos alvos de ativar seus poderes. Área do poder é igual a Percepção dele em metros (raio circular). Ele pode desativar os poderes de todos na área (sem direito a testes de Resistência) ou desativar poderes (ou reativar) de alvos específicos (existe teste de Força de Vontade VS força de Vontade dos alvos que ele quer cancelar os poderes). A duração do cancelamento é igual a Nível do Personagem + 1 em rodadas.

Visão de Raio X (4 pontos) Personagem consegue ver através dos objetos e estruturas, com exceção de de materiais feitos de chumbo.

Campo de Força (Normal 6 / Talento 9 / Gênio 12)

Personagem consegue criar um escudo semitransparente de energia capaz de parar danos e ataques. O Campo tem a força que o personagem deseja, sendo esférico ou retangular para uma parede. Distância que ele pode gerar escudo é igual a sua Percepção em metros (raio). esse também é maior escudo que ele pode crar em volta do usuário e outros próximos. Escudo tem valor de IP, quando IP é atravessado por danos (em um ataque), o escudo se quebra. Campo tem duração igual a Nível do Personagem em turnos.

Normal: Escudo igual Nível x 1d6 para gerar IP

Talento: Escudo igual Nível x 2d6 para gerar IP

Gênio: Escudo igual Nível x 3d6 para gerar IP

Anfíbio (8 pontos) Personagem pode se mover e respirar debaixo da água sem limitações. Sua velocidade normal é a mesma debaixo da água, Ele também é capaz de ficar debaixo da água e respirar por tempo indeterminado. Ele também aguenta as pressões de águas profundas. .

Hipervelocidade (8 pontos por Turno Extra)

Personagem se move tão rápido que ele tem turno extra toda a sua rodada. Para cada 8 Pontos desse poder, ele ganha turno completo extra. Toda rodada.

Corrida (10 Pontos) Personagem corre em alta velocidade ao ativar esse poder. Poder tem duração de Nível + 1 rodadas. Quando está correndo através desse poder ele não fica cansado (então independente da sua Constituição). Sua velocidade de corrida é sempre o DOBRO de sua Agilidade Normal.

Corpo Elástico (8 Pontos) Corpo do personagem age como borracha, podendo se esticar ou expandir, tomar formas etc. Ele pode esticar membros em uma distância igual sua Agilidade em Metros. Nessa forma ele é resistente a ataques de contusão (IP igual ao valor da sua Constituição).

Ilusão (8 Pontos) Personagem distorce a luz criando hologramas, ilusões físicas para enganar os oponentes ou manipular pessoas. Tamanho máximo da sua ilusão depende do valor de sua Percepção em metros. Então Percepção 10, ele pode criar ilusão de altura de 10 metros, largura de 10 metros ou comprimento de 10 metros. Enganar alguém com ilusão depende da ilusão ou circunstâncias, em geral o alvos tem direito a teste de Percepção VS Inteligência do Ilusionista. Claro, isso depende da ilusão, criar uma forma ou criatura completamente fora do local (como dragão surgindo no meio da rua) não vai enganar ninguém. Como disse, depende da circunstâncias e de como o Ilusionista usa. As Ilusões tem duração de Nível do Personagem + 1 rodadas.

Controle Mental (10 Pontos) Personagem consegue dar comando mental que alvos são obrigados a obedecer. Quanto mais complicado ou forte for o pedido, mais difícil é de passar o controle. Alvos tem direitos a teste de Força de Vontade VS a Força de Vontade do Usuário. Pedir algo como "se mate" exige teste extremamente difícil (Difícil do difícil em Daemon) por exemplo. Agora um comando do tipo "sente-se" pode ser apenas teste normal (não existe testes fáceis para controle mental). O Controle tem duração igual ao Nível do Personagem em rodadas.

Criar Armamentos (10 Pontos) Personagem invocar armas e usa-las, como armas brancas ou armas de fogo. Ele pode usar sua perícia de Controle de Poder para usar as armas que invoca. As armas desaparecem depois de Nível do personagem + 1 rodadas. Ele só pode invocar armas que conhece, ele não pode invocar armas de alto poder como bomba atômica ou coisas do tipo, Apenas armas que ele pode carregar com as mãos.

CIBERNÉTICOS E EQUIPAMENTOS

Abaixo a lista de poderes gerados por cyber ou equipamentos e não poderes. Esses pontos são comprados da mesma forma que Super Poderes, sua pontuação é separada do Superpoderes. Eles necessitam de fonte de energia e em geral tem desvantagens específicas para eles.

Armadura ((Normal 5 / Gênio 10 / Alien 15)

Personagem tem uma armadura que o protege contra ataques e ameaças. Em geral é feita de alguma liga metálica ou outro material especial. A Armadura fornece proteção contra danos e tem Pontos de Vida próprios. Caso a IP é superada, afeta Pontos de Vida da Armadura e quando PV's chegarem a zero, a armadura está completamente destruída. Ela pode ser consertada com recursos e perícias adequadas.

Normal: Armadura de IP 5, Pontos de Vida 20

Gênio: Armadura de IP 10, Pontos de Vida 40

Alien: Armadura de IP 15, Pontos de Vida 60

Armadura Aquática (2 Pontos) Armadura do Personagem serve para respirar debaixo da água e aguentar as pressões de alta profundidade.

Armadura Voadora (2 Pontos) A Armadura do personagem tem propulsores ou outra tecnologia que permite voar.

Armadura Espacial (3 Pontos) A Armadura do personagem capacidades de aguentar o espaço sideral.

Aprimoramento Cyber (X Pontos) Esse aprimoramento pode ser comprados para a Armadura também. Ma em geral é para cibernéticos, que tem aprimoramento físico através de seus upgrades. Cada Ponto confere +3 pontos em um Atributo Físico (Força, Constituição, Destreza e Agilidade). Não se pode aumentar Atributos mentais ou sociais com upgrades cyber.

Armas Acopladas A Armadura do personagem tem armas leves acopladas. São projéteis disparados de partes da armadura, sendo acoplada no ombro, braços, mãos etc. O vaor de pontos usado pode aumentar dano, quantidade ou munição. Armas Acopladas podem ser em Cyborgs também e não necessariamente Armaduras.

Dano (1 ponto = 1d6 de dano): Máximo 5d6 de dano por perfuração.

Quantidade (1 ponto = 1 arma): Máximo de 5 armas por Armadura.

Munição (1 ponto por 10 tiros): Máximo 50 tiros por arma.

Rajada (3 pontos por arma): Permite a arma executar a manobra rajada de armas de fogo, exatamente como descrito nas regras de Daemon. ROF é 5.

Granadas (3 pontos cada): Disparador de granadas que causam dano de 4d6 por explosão, cada disparador tem 5 granadas. Cada Armadura só pode ter um disparador.

Poderes Especiais (X Pontos) Alguns poderes da lista de poderes mutantes / metahumanos podem ser replicados através de upgrades cyber ou equipamentos de Armadura. Não são todos, mas alguns exemplos abaixo: Invulnerabilidade, Emissão de Energia, Sentidos Aguçados, Garras, veja com o Mestre.

APRIMORAMENTOS ESPECIAIS SUPER PODERES

Aprimoramentos Especiais são comprados para modificar poderes do personagem. Como aumentar área, trocar dano etc. Eles são comparados com Aprimoramentos normais e podem ser comprados durante a criação do personagem ou com avanço de Nível. Isso significa evolução do poder.

Área Arco (1 Pontos) Quando personagem tem poder de disparar alguma coisa (energia ou ataques a distância), ele pode atingir área em arco a frente do Personagem atingindo múltiplos alvos.

Área Circular (2 Pontos) Quando personagem tem poder de disparar alguma coisa (energia ou ataques a distância), ele pode atingir área circular a sua volta (máximo Percepção metros de raio). Obviamente pode atingir aliados também.

Energia Extra (2 Pontos) Quando personagem gerar ou atacar com algum tipo de energia, comprando esse aprimoramento ele pode adicionar mais um tipo de energia ao seu arsenal.

Modificador de Poder Geral (3 Pontos) Personagem consegue modificar seu poder para gerar efeito extra ou efeito complementar sob uma condição específica. Exemplo, quando atingi oponente com disparo de energia através do toque, ele causa dano máximo. Etc. Tudo deve ser conversado com o Mestre e ele tem a palavra final.

REGRAS DE SUPER PODERES

Ativar Super Poder: (que não seja sempre ativo), gasta uma ação. Alguns poderes gastam mais tempo dependendo do poder (em geral descrito no poder).

Usar Super Poder: Toda vez que se ativa o poder, personagem gasta 1 ponto de energia. Personagem tem pontos de energia igual a sua Força de Vontade Original. Quando chega a Zero Pontos, Personagem não consegue mais usar seus poderes e até mesmo seus poderes "sempre ativos" se desativam. Recuperar Pontos de Energia exige descanso (pelo menos 4 horas de descanso direto).

Defesa com Super Poder: Personagem pode ativar poder durante uma ação de defesa (quando não é seu turno) para se defender. Como criar escudos, ou se esquivar. Testes variam contra o ataque, ataques de super poderes pode exigir teste normal (Perícia Controle de Poder), outros ataques como vários disparos de armas de fogo pode exigir testes mais difíceis. Ataques de curta distância como golpes de armas brancas ou socos e chutes é sempre mais difícil.

Contra Ataque com Super Poder: Personagem pode usar seu poder e contra atacar outro super poder (como disputa de energias etc). Em geral esse teste é normal. Certos ataques não podem ser contra atacados, Mestre tem a última palavra.

META HUMANOS VS MUTANTES QUAL A DIFERENÇA?

Metahumanos são humanos que ganharam poderes por algum acidente ou modificação genética ou efeitos mágicos e radiação (origens são variadas). Mutantes nascem com os seus poderes. E regras parecem iguais, mas tem certa diferença na evolução de seus poderes.

Meta Humanos: Quando seus poderes evoluem sempre são baseados no aspecto inicial deles. Exemplo, se seus poderes são baseados em Fogo, eles ficam constantes e consistentes com tema Fogo. Não se afastando disso.

Mutantes: Quando seus poderes evoluem é sempre caótico e sem sentido geral, devido ao seu DNA. Por isso existem mutantes cujo poder é criar pele de diamante e além disso ter poderes mentais de controle e leitura mental.

TABELA DE AVANÇO DE NÍVEL

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

Pontos de Vida: Pontos de Vida Agora são Força + Constituição, sem dividir por 2.

Pontos de Energia: Energia usada para ativar os poderes, inicialmente é valor original de Força de Vontade do Personagem.

Pontos de Poder: Pontos usados para comprar novos poderes ou evoluir poderes já existentes do Personagem.

PONTOS DE PODER E DE ENERGIA SÃO APENAS PARA AQUELES QUE COMPARAM APRIMORAMENTO SUPER PODERES

KITS E CLASSES

Profissões e kits para facilitar a criação dos personagens, sejam heróis de profissão ou a profissão de seus alter egos. Existem dois tipos de Kit, Kits com super poderes que definem o herói e kits que definam sua função como herói ou sua função como civil.

Guerreiro

Herói cuja função ou profissão é lutar fisicamente. Seja com armas brancas ou seja com próprios punhos, um guerreiro das antigas.

Custo: 2 pontos de Aprimoramento, 140 Pontos de Perícia

Restrições: Nenhuma

Especial: Viltrimitas, Atlantis e Tanagarianos não precisam pagar os Pontos de Aprimoramento para esse Kit, apenas os Pontos de Perícia.

Perfícias: Qualquer arma (ou arte marcial) 50/50; Outra Arma (ou briga) 40/40; Intimidação 40%; Sobrevivência 30%; Manobra de Combate A escolha (até 30 pontos)

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4

Artista Marcial

Herói (ou vilão) que dedicou a vida as Artes Marciais, usando elas para bem ou para o mau. Independente de seu alter ego, e sua identidade civil, ele é um artista marcial. Sempre lutando e tentando se tornar melhor.

Custo: 2 Pontos de Aprimoramento, 200 Pontos de Perícia

Restrições: Proibido para Kryptonianos, Tamagarianos, Cyborgs como kit inicial.

Perfícias: Artes Marciais 50/50; Concentração 40%; Filosofia 40%; Esquiva 50%; Acrobacia 30%, Salto 30%; Furtividade 20%; Empatia 20%; Impressionar 20%; Intimidação 20%; Subterfúgio 30%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3, Ataque Desarmado 1

Cientista

Inclui uma variedade enorme de tipos de cientistas, desde bioquímicos, geneticistas, projetistas de Mechas, de naves etc. Pode ser um pesquisador de vírus, de formas de vida alienígenas ou um inventor.

Custo: 2 Pontos de Aprimoramento, 250 Pontos de Perícia

Restrições: Proibido para Viltrimitas e Atlantis e Tanagarianos

Especial: Kryptonianos, Marcianos e Tamagarianos não precisam pagar pontos de aprimoramento por esse Kit, apenas Pontos de Perícia.

Perfícias: escolha 8 perícias de conhecimento (ciências entre outros e não pode envolver combate) em 50%, Condução 20%, Etiqueta 30%, Pesquisa/Investigação 50%..

Aprimoramentos: Patrono ou Recursos 2, Biblioteca 2

Detetive

Um detetive é um profissional contratado para prestar serviços de investigação (geralmente extorção, chantagem, suspeita de adultério, espionagem industrial e outros serviços mais sérios como seqüestro, roubo ou assassinato).

Custo: 3 Pontos de Aprimoramento, 250 Pontos de Perícia

Perfícias: Armas de Fogo (Pistola 30%, Escolha Outra 30%), Armadilha 10%, Direito 20%, Condução 30%, Disfarces 30%, Falsificação 30%, Interrogatório 30%, Intimidação 30%, Manha 40%, Manuseio de fechaduras 30%, Lábia 20%, Pesquisa/Investigação 60%.

Aprimoramentos: Contatos 3, Pontos Heroicos 3

Hacker

Um hacker é um especialista em tecnologia. Ele domina a linguagem dos computadores e dos programas, utilizando seus conhecimentos para burlar códigos de segurança, espionar pessoas ou investigar redes de empresas. Hackers podem agir sozinhos pelo prazer do desafio ou serem contratados para realizar serviços nessa área

Custo: 2 pontos de Aprimoramento, 200 Pontos de Perícia

Perícias: Direito 40%, Matemática 50%, Eletrônica 50%, Engenharia (escolha uma 40%), Falsificação 40%, Criptografia 40%, Hacker 50%, Programação 40%, Pesquisa/Investigação 50%.

Aprimoramentos: Recursos 2, Contatos 2

Jornalista

Um jornalista envolve-se com o mundo de aventuras através de reportagens sobre assassinatos, mistérios, guerras ou fatos inexplicáveis. Pode ser enviado para locais distantes e obscuros em busca de uma nova reportagem.

Custo: 1 pontos de Aprimoramento, 150 Pontos de Perícia

Perícias: Crítica de Arte 30%, Redação 30%, Literatura 30%, Condução 20%, Etiqueta 30%, Impressionar 20%, Interrogatório 30%, Pesquisa/Investigação 50%, Manha 30%, Lábia 30%

Aprimoramentos: Contatos 2

Ator

Custo: 1 pontos de Aprimoramento, 120 Pontos de Perícia

Restrições: Nenhuma

Perícias: Atuação 50%, Crítico de Arte 10%, Disfarce 30%, Etiqueta 30%, Empatia 40%, Impressionar 40%, Lábia 40%

Aprimoramentos: Contatos 2

Soldado

É um profissional militar que atua no exército oficial de uma nação. O soldado recebe treinamento para combate e resgates sob uma rígida disciplina marcial. Entra em ação apenas quando seu país está envolvido em guerra ou conflitos com inimigos estrangeiros (dentro ou fora de seu território). O tipo de Campanha de Anime mais comum com soldados é em bases estrangeiras distantes como no Pacífico e África.

Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 300 Pontos de Perícia

Perícias: Armas de Fogo (escolher 3 grupos com 50%), Faca 40/30, Combate Desarmado 40/40, Camuflagem 20%, Condução 30%, Explosivos 30%, Furtividade 30%, Intimidação 20, Rastreo 20%, Sobrevivência 30%

Aprimoramentos: Contatos 1, Patrono 2, Pontos Heroicos 3

Médico

É o profissional e especializado em cuidar da saúde das pessoas. Trata-se de uma profissão muito respeitada pelas pessoas e que garante um razoável padrão de vida. O médico pode tomar contato com o sobrenatural ao examinar doenças estranhas em seus pacientes..

Custo: 2 pontos de Aprimoramento, 180 Pontos de Perícia

Perícias: Anatomia 50%, Biologia 50%, Fisiologia 50%, Condução 20%, Etiqueta 20%, Cirurgia 50% Primeiros Socorros 50%, Escolha uma especialidade 40%), Empatia 30%

Aprimoramentos: Recursos 2, Status 2

KITS DE SUPERS

São kits especiais para super heróis ou super vilões. Se trata de um kit referente a uma classe ou tipo de Herói. Cada kit lhe dá poderes especiais já focados no estilo do Kit, não podendo muda-los de acordo com sua pontuação. Personagem pode combinar esses kits com os kits anteriores de civil.



PARAGON

Herói definitivo, símbolo de esperança e poder absoluto. Inspira multidões com força, voo e invulnerabilidade.

PARAGON

Custo: 6 de Aprimoramento, 150 de Perícia

Perícias: Combate Desarmado 40/40, Esquiva 40, Superpoder 40, Intimidação 30, Liderança 50, Impressionar 30, Empatia 30

Aprimoramentos: Metahumano 10, Pontos Heroicos 2, Código de Honra dos Heróis -1

Super Poderes: Super Atributos: Força +6, Agilidade +6, Destreza +6, Constituição +6, Percepção + 6, Voar e Invulnerabilidade 6

Especial: Kryptonianos, Viltrimitas, Tanagarianos, Tamaranianos NÃO precisam pagar os Pontos de Aprimoramento pelo Kit (apenas os pontos de Perícia), eles NÃO ganham os poderes (suas raças já tem poderes parecidos), ainda mantêm Pontos Heroicos e a desvantagem Código de Honra dos Heróis. E ganham as Perícias normalmente do Kit.



VELOCISTA

Um borrão no tempo, mais rápido que o pensamento. Corre, vibra e age antes que o mundo perceba.

VELOCISTA

Custo: 4 de Aprimoramento, 140 de Perícia

Perícias: Combate Desarmado 30/30, Esquiva 80, Superpoder 40, Impressionar 50, Corrida 50%

Aprimoramentos: Metahumano 7, Pontos Heroicos 2, Código dos Heróis -1

Super Poderes: Super Atributos: Destreza +6, Agilidade +6, Corrida



JUSTICEIRO

A lei falhou, então ele a faz com balas e sangue.
Vingança implacável, sem perdão nem trégua.

JUSTICEIRO

Custo: 5 de Aprimoramento, 250 de Perícia

Perfícias: Combate Desarmado 40/40, Faca 40/40, Esquiva 40, Condução 40, Explosivos 40, Armadilhas 30, Furtividade 40, Intimidação 30, Sobrevivência 30, Rastreo 30. Natação 30, Investigação 30

Aprimoramentos: Expert em Armas de Fogo 2 (escolha 5 armas de fogo em 50%), Ambidestria 2, Saúde de Ferro 1, Duro de Matar 1, Prontidão 2, Ataque Múltiplo 3, Má Fama -1



VIGILANTE

Sombra nas ruas, mestre do medo e da investigação. Caça criminosos com inteligência, gadgets e punhos.

VIGILANTE

Custo: 5 de Aprimoramento, 250 de Perícia

Perícias: Combate Desarmado 50/50, Esquiva 50, Arremesso 40, Condução 40, Armadilhas 30, Furtividade 50, Intimidação 30, Sobrevivência 30, Rastreo 30. Acrobacia 50, Investigação 50

Aprimoramentos: Ataque Desarmado Aprimorado 1, Saúde de Ferro 1, Duro de Matar 1, Prontidão 2, Pontos Heroicos 3, Equipamentos 1, Senso de Direção 1



BLASTER

Explosão de energia pura, dominando o campo com rajadas. Voa, incinera e controla o caos com poder bruto.

BLASTER

Custo: 4 de Aprimoramento, 100 de Perícia

Perícias: Combate Desarmado 30/30, Esquiva 60, Arremesso 50, Intimidação 30

Aprimoramentos: Metahumano 5, Pontos Heroicos 2, Área em Arco 1

Super Poderes: Emissão de Energia (escolha a Energia), Resistência Energética (mesma energia de Emissão), Voar



MESTRE MARCIAL

Corpo forjado em disciplina, mente afiada em combate. Regenera, corta e dança entre golpes como ninguém.

MESTRE MARCIAL

Custo: 3 de Aprimoramento, 210 de Perícia

Perícias: Artes Marciais 70/70, Esquiva 70, Acrobacia 50, Intimidação 30, Impressionar 30, Concentração 50. Manobras de Combate (50 pontos para comprar quaisquer).

Aprimoramentos: Saúde Ferro 1, Ataque Desarmado Aprimorado 2, Pontos Heróicos 3



TELEPATA

A batalha acontece na mente, antes do primeiro soco. Lê, controla e destrói vontades com um pensamento.

TELEPATA

Custo: 3 de Aprimoramento, 100 de Perícia

Perícias: Interrogatório 50, Concentração 50, Superpoder 50, Empatia 50

Aprimoramentos: , Metahumanos 3, Pontos Heroicos 3

Super Poderes: Telapatia 5, Inteligência + 3



ARMADO

Tecnologia é sua armadura, seu arsenal, seu gênio. Voa, hackeia e dispara do alto da inovação.

ARMADO

Custo: 5 de Aprimoramento, 125 de Perícia

Perfícias: Construção e Reparos 50, Pilotagem 70, Condução 50, Investigação 50, Hacker 30,

Aprimoramentos: , Equipamentos 11, Bateria -1

Super Poderes: Armadura 5, Armadura Voadora 2, Armas Acopladas 11 para escolher, Força +6, Agilidade +6



TANQUE

Força bruta que esmaga montanhas e absorve impactos. Imparável, indestrutível — e às vezes, incontrolável

TANQUE

Custo: 4 de Aprimoramento, 100 de Perícia

Perícias: Combate Desarmado 50/50, Intimidação 50, Saltos 50

Aprimoramentos: , Metahumano 6, Pontos Heróicos 2

Super Poderes: Força + 6, Constituição + 6, Invulnerabilidade 6



Um Sistema Livre

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

Crie seu próprio Universo!

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

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

Criador: Cleron O Andarilho

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

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