



# BRUCUTUS RPG

**CRIADOR: CLERON**

## **ÍNDICE**

### **1.0 Brucutus RPG**

- 1.1 O que é Brucutu:
- 1.2 Brutucus nos Filmes
- 1.3 Brutucus no RPG

### **[2.0 CONCEITOS BASICOS]**

- 2.1 Personagens
- 2.2 O Lutador
  - 2.2.1 O Lutador
- 2.2.2 Durão
  - 2.2.3 O Durão
- 2.3.1 Especialista
  - 2.3.2 O especialista
- 3.1 Aprimoramentos
- 3.2 Aprimoramentos Negativos

### **4 Perícias**

- 4.1 Pontos de Perícia
- 4.2 Subgrupos
- 4.3 Valor Inicial
- 4.4 Lista de Perícias

### **5.0 Equipamentos**

- 5.1 Pertences
- 5.2 Coletes e Proteções
- 5.3 Armas Brancas
- 5.4 Armas de Fogo

### **6 Combate**

- 6.1 Rajada
- 6.2 Explosões
- 6.3 Mira
- 6.4 Cobertura
- 6.5 Ação, Movimento e Combate
- 6.6 Atordoamento
- 6.7 Armas de Fogo

### **7 Pontos Heroicos**

- 7.1 Pontos Heroicos Brucutu

# 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...

## BRUCUTUS RPG

Nesse livro estamos usando Sistema Daemon com algumas adaptações para o cenário, tentamos facilitar algumas coisas e acabamos gerando outras complexidades, mas achei melhor que apenas criar próprio sistema e forçar jogadores a aprenderem novos. Então se você já conhece o básico do sistema Daemon, então você já sabe jogar no Brucutus RPG. Editora Daemon ainda vende seus livros no site [www.daemon.com.br](http://www.daemon.com.br), e as regras básicas podem ser encontradas em sites wikia:

[https://wiki.daemon.com.br/index.php?title=Bem-vindo\\_%C3%A0\\_RPGWiki](https://wiki.daemon.com.br/index.php?title=Bem-vindo_%C3%A0_RPGWiki)

Então você pode consultar as regras básicas nesses locais, mas no caso do Brucutus RPG você não precisa de nenhum outro livro para jogar. Apenas esse livro é suficiente para começar aventuras em Ação PURA.

Espero que gostem...

## O QUE É BRUCUTU:

Brucutu é uma gíria que significa homem grosseiro, rude, bruto. A palavra Brucutu teve origem no principal personagem da revista de história em quadrinhos, do mesmo nome do personagem. A história foi criada nos Estados Unidos, pelo quadrinista Vincent T. Hamlin, no ano de 1930 onde o personagem era chamado de Alley Oop. BrucutuNa história em quadrinhos, Brucutu é um homem das cavernas que carrega um porrete na mão e vive com o seu dinossauro Dinny no reino pré-histórico de Mu. No Brasil, a gíria passou a ter o significado de "grosseiro" através da popular canção "Brucutu", gravada pelo cantor Roberto Carlos, que fez sucesso nos anos 1960 contando a história do homem das cavernas.

## BRUTUCUS NOS FILMES

Filmes protagonizados por homens adultos (ou mulheres), civilizados, violentos e cabeças quentes. Na maioria, era um cara responsável por enfrentar - e matar - vários outros inimigos e, claro, sair vivo e quase sem nenhum arranhão no final. As motivações variavam, iam desde resgate de alguém, vingança a competição de artes marciais. Brutucus são os homens e mulheres de ação que tentam sobreviver e vencer os desafios, muitas vezes sozinhos e conseguem o impossível. Você acha que só existe Homens Brutucus? Deixe-me mostrar a verdade pequeno Padawan. Brutucus existem de várias formas, para quem realmente conhece sabe nomes delas, Red Sonja, Ripley, Sara Connors, A Noiva, Ultravioleta, Alice etc.

## BRUTUCUS NO RPG

Mas o que isso tem haver com RPG? Diz você voz hipotética na minha cabeça me contrariando, mas eu explico, TUDO haver com RPG. Ser colocado numa situação sem chances possíveis, salvar os reféns, aliados, vencer seus objetivos, sozinho ou com grupo de pessoas que também são brucutus, tudo haver com RPG. Narrador passa desafio e você deve vence-lo, com sua força, vontade e obviamente, armas e explosões!!

Cenário pode ser qualquer um também, Faroeste, Apocalipse Zumbi, Exterminador do Futuro, Duro de Matar, Militar, Mercenários, ou seja, tem muitas possibilidades para uma mesa de Brucutus.

Nesse Netbook mostrarei as principais regras, estilos e armas para começar uma mesa de Ação RPG com Brucutus e algumas regras novas para eles, então peque sua metralhadora, algumas granadas e essa Katana e Lets Kill BILL!!

# CONCEITOS BASICOS

Como em qualquer jogo, é preciso conhecer as regras e os termos utilizados, para se poder jogar. O RPG não é uma exceção. No decorrer do jogo, ou mesmo quando você estiver criando seu Personagem, nós utilizaremos muitos termos que talvez você não esteja familiarizado. Esses conceitos e termos usados no sistema de Magias e combates também são tratados neste capítulo.

**Personagem:** antes de começar a jogar, cada Jogador precisa criar um Personagem, que é a representação deste Jogador no mundo fictício. Um Jogador pode criar um Personagem mago ou guerreiro, conforme desejar. Durante o jogo, o Personagem realiza as ações propostas pelo Jogador. Um Personagem não vai jogar os dados ou consultar as tabelas, da mesma forma que o Jogador não vai pular pela janela ou lutar com um vampiro.

**Ficha de Personagem:** planilha onde são anotadas as características de cada Personagem. A ficha de Personagens encontra-se no final deste livro. Ela NÃO deve ser preenchida; cada Jogador deve tirar uma fotocópia da ficha para seu uso.

**Mestre ou Narrador:** É o Jogador que ficará responsável pelas regras do jogo. É uma espécie de diretor ou coordenador do jogo. Cabe a ele controlar todos os outros Personagens que não são controlados pelos Jogadores (ver NPCs) e criar e executar as Aventuras. Muito do sucesso ou fracasso de uma Aventura depende dele. Durante uma partida, é o Mestre quem irá propor um problema ou um mistério que os Jogadores tentarão resolver.

**Aventura:** Uma história criada pelo Mestre, contendo em si um problema a ser resolvido pelos Jogadores. Uma Aventura pode ser curta, terminando em duas ou três horas, ou muito longa, exigindo sucessivas sessões de jogo. Teoricamente, uma Aventura poderia durar para sempre.

**Campanha:** Uma sucessão de Aventuras, envolvendo a saga dos Personagens, desde a primeira partida. NPCs (Non Player Character), Personagens Não-Jogadores. Designa Personagens que são controlados pelo Mestre e não pelos Jogadores. NPCs geralmente servem como Personagens coadjuvantes nas Aventuras.

**Atributos:** Funcionam como uma forma de transportar um Personagem para o mundo fictício e estabelecer comparações entre ele e as diversas criaturas. São os Atributos que descrevem seu Personagem como ele é. São em número de 8, divididos em físicos e mentais. Os Atributos físicos são Constituição, Força, Destreza e Agilidade e os mentais são Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma. Os Atributos variam de acordo com seus dados de comparação, sendo que um humano possui normalmente 3D, com Atributos variando de 3 a 18 (ver Dados de Comparação).

**Kit:** conjunto de Aprimoramentos e Perícias que definem uma profissão ou carreira. Seu uso não é obrigatório, mas facilita ainda mais criação de um Personagem. Quando criar seu próprio kit procure manter um máximo de 3 Aprimoramentos e 12 Perícias para não desbalancear o jogo.

**Pontos de Aprimoramento:** São pontos que um Jogador possui para “refinar” a história de seu Personagem. Podem ser utilizados para conseguir aliados, mais riquezas, mais poder, Magia; e depende de cada Jogador gastar seus pontos da maneira que achar melhor. Os Jogadores começam com 5 pontos de Aprimoramento por Personagem. Aprimoramentos são vantagens que um Jogador pode comprar para melhorar seu Personagem, ou desvantagens que pode comprar para limitar Personagens muito poderosos.

**Perícia:** determina o que seu Personagem sabe fazer. Ele pode saber usar uma espada, ou ser um excelente carpinteiro. É a Perícia que diz o quão bom ele é em determinada profissão. As Perícias são representadas em porcentagem. Perícia com armas: Determina o quanto seu Personagem sabe lutar com uma arma. É composta de dois números, ataque e defesa. (Espada longa 35/30). Esses números são utilizados em Testes de ataque e defesa, quando seu Personagem está lutando com as armas. Também é utilizado para Perícias de Combate.

**Pontos de Magia:** São os pontos que um Personagem mago possui, para indicar o quanto de Magias ele é capaz de fazer. Quanto mais pontos um Personagem possuir, mais poderoso ele será. Personagens que não são magos não possuem pontos de Magia.

**Caminhos de Magia:** São divisões da Magia que um feiticeiro pode escolher para aprender (ou nasce assim dependendo da sua raça mágica). Existem 5 Caminhos de Magia: Azul, Vermelha, Verde, Branca e Negra.

**Nível:** Em um jogo de RPG, normalmente precisamos de alguma coisa para comparar Personagens entre si. Saber o quão poderoso um mago é ou se uma Aventura está bem balanceada para o grupo. Por causa disto, o Sistema Daemon utiliza níveis para diferenciar os Personagens. Os níveis variam de 1 a 15 mas, ao contrário de outros RPGs, Personagens de níveis diferentes podem ser colocados em uma mesma Aventura, pois o que os diferencia é a quantidade de conhecimentos adquiridos e não apenas de poder. A cada nível, o Personagem fica mais sábio e mais experiente, ganha 25 pontos de Perícia bem como 1 ponto para gastar em Atributos e 1 PV para adicionar aos que já possui.

**Dados:** Em RPGs, normalmente são utilizados vários tipos de dados e não somente os tradicionais dados de 6 lados. Neste RPG usaremos dados de 6 e 10 lados. As notações utilizadas são 1d6 e 1d10. Jogar 1d3 não é uma jogada de um dado de três lados, mas a jogada de um dado de 6 faces dividido por dois e arredondado para cima. 1d100 quer dizer dois dados de 10 lados, sendo que um deles será a dezena e o outro a unidade, obtendo-se assim um número entre 1 e 100. Um resultado de 00 significa 100.

**Dados de Comparação:** É uma forma comparativa de estimar o quão poderosos as criaturas e os Personagens são. Os dados de comparação dizem quantos dados de 6 faces (d6) um Personagem possui naquele Atributo. Por exemplo, um humano possui normalmente 3D em todos os Atributos, o que lhe dá uma variação de 3 a 18 em seus Atributos. Um demônio pode possuir força 4D+10, o que daria a ele valores de força variando de 14 a 34.

**Pontos de Vida, ou PV:** É a forma como representamos a “energia” que um Personagem possui. Quanto mais PVs um Personagem possui, mais difícil é matá-lo. Personagens humanos geralmente possuem de 12 a 20 pontos de vida. Um Personagem recupera 1 PV por dia de descanso completo.

**Dano:** Quando um Personagem é ferido e perde Pontos de Vida, dizemos que ele recebeu dano. Quando os PVs de um Personagem chegam a 0, ele desmaia e perde 1 PV por rodada, até chegar em -5, quando o Personagem morre.

**Rodada:** Medida de tempo que equivale a aproximadamente 10 segundos. É utilizada para marcar o tempo durante as Aventuras. É uma medida abstrata e utilizada somente pelo Mestre e Jogadores, suficiente para todos os Personagens efetuarem uma ação.

**Cena:** Medida de tempo não definida. Como em um filme, demora o tanto que for necessário para a narrativa de uma “cena”. Pode ser de 3 a 10 rodadas, ou chegar a até dois ou três minutos.

**Teste:** Em todo RPG, os Personagens fazem Testes para verificar se conseguiram abrir uma porta trancada, se encontraram o livro que procuravam na biblioteca ou para saber que arma matou o corpo que investigam. Isto é chamado Teste. Os Testes são feitos com porcentagens. Joga-se 1d100 com os modificadores e verifica-se se o número sorteado nos dados foi MENOR ou IGUAL ao número de Teste. Neste caso o Teste foi bem sucedido.

**Ataque e Defesa:** No Sistema Daemon, ataque e defesa são muito simples. Basta observar-se a Perícia de ataque ou de defesa com determinada arma. Joga-se 1d100 e se o número obtido for MENOR ou IGUAL ao valor da Perícia, considera-se o ataque ou defesa corretamente efetuado.

**Índice Crítico:** Divide o valor de Teste de ataque por 4. O valor, arredondado para baixo, é o índice crítico. Se a jogada de 1d100 for igual ou menor do que o índice crítico, considera-se que o golpe foi desferido contra um centro vital (cabeça, coração, pulmão, garganta...). O dano, nesse caso, é jogado duas vezes e somado aos bônus de força e outros. Por exemplo, alguém que possui Espada 50/30, acertará um golpe crítico sempre que tirar 12 ou menos em 1d100 em sua jogada de ataque.

**IP (Índice de Proteção):** A “armadura” que seu personagem está utilizando. Pode ser uma armadura medieval, um colete à prova de balas ou um escudo energético. Cada IP protege contra um ou mais tipos específicos de dano (contusão, tiros, eletricidade, fogo, gelo, ácido, gases, etc.).

**Regra de Ouro:** Você pode acrescentar, alterar ou remover qualquer regra que desejar, para que seu jogo fique do jeito que você gosta.

# PERSONAGENS

Os jogadores, aventureiros, explorando, enfrentando monstros, derrotando magos malignos e seitas secretas. Abaixo as regras básicas para criação de uma ficha genérica.

## FICHA DE PERSONAGEM

**Nome:** para que seus inimigos lembrem das suas atitudes épicas.

**Nível:** Nível do Personagem.

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

**Pontos Heroicos:** não preciso explicar.

**Classe / Kits:** Pensou que não tinha? Mas tem.

**Idade:** Acima de 18 por favor.

### Atributos

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

**Atributos** 120 pontos para distribuir, Limite Mínimo 8, Não tem Limite Máximo.

**Perícias:** INT X 5 + 300

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

**Habilidades Especial:** caso você tenha.

**Equipamentos:** precisa de mais espaço para Munição..

## O LUTADOR

O militar supertreinado. A campeã de Kung Fu. O atirador de elite. O mestre espadachim. O boxeador profissional. O pistoleiro mercenário. O brigão do bar. Todos são heróis que, por profissão ou devoção, dominam as artes do combate e abrem caminho a socos e tiros através de seus problemas. Podem ser espertos, brutais, truculentos ou sofisticados, escolha seu estilo, mas uma coisa eles tem em comum, muitas formas de chutar bundas!!!

## O LUTADOR

**Custo:** 2 Pontos Aprimoramento e 250 Pontos de Perícia

**Lutador pode Escolher 8 perícias no total. elas estão separadas nesses grupos, faça a combinação que achar melhor.**

*Combate Desarmado:* Artes Marcias 50/50, Briga 40/40, Esquiva 50%

*Armas Brancas:* Espada 50/50, Faca 30/30, Facão 40/30, Bastão 40/40, Arremesso 50%

*Armas de Fogo:* Revolver 50%, Pistola 50%, Rifle 50%, Escopeta 50%, Armas Pesadas 50%, Submetralhadoras 50%, Metralhadoras 50%, Rifles de Caça 50%

*Perícias de Combate:* Ricochete, Ataque Furtivo, Tiros Rápidos, Mira Aprimorada, Tiro Certeiro, Tiro em Movimento, Bloqueio de Armas, Aparar Armas de Projétil, Lutar as Cegas, Imobilização, Quebramento, Chave de Membro, Projeção, Lutar com duas Armas

**Aprimoramentos:** Pontos Heróicos 3

**"HASTA LA VISTA BABY"**

Exterminador do Futuro (Arnold Schwarzenegger)

**"VOCÊ É A DOENÇA, EU SOU A CURA"**

Stallone Cobra (Silvester Stallone)

**"VÁ EM FRENTE, FAÇA MEU DIA!"**

Dirty Harry (Clint Eastwood)

**"PERDÃO É ENTRE ELES E DEUS. O MEU TRABALHO É ARRUMAR O ENCONTRO"**

Chamas da Vingança (Denzel Washington)

**"MUITO BOM, MAS TIJOLO NÃO REVIDA"**

Grande Dragão Branco (Bolo Yeung)

**"EU NÃO PISO EM DEDOS, PISO EM PESCOÇOS"**

Braddock (Chuck Norris)





## O DURÃO

O arqueólogo aventureiro. O ladrão furtivo. O guarda-costas, O policial comum numa situação ruim, o Agente Secreto Estes heróis são mestres nas artes da sobrevivência, são especializados em correr riscos, driblar inimigos, escapar de armadilhas e sair de encrencas. Eles raramente são feridos e, quando isso ocorre, conseguem suportar mais injúrias que uma pessoa comum. Por que heróis vivem para sempre!!!!

## O DURÃO

**Custo:** 5 Pontos Aprimoramento e 150 Pontos de Perícia

**O durão tem 4 estilos e você decide qual dos três você quer, cada estilo terá um set de Aprimoramentos.**

*Durão 1 (O Resistente):* Resistência a Dor 3

*Durão 2 (O Imortal):* Duro de Matar 1, Saúde de Ferro 1, Vitalidade 1

*Durão 3 (O Sortudo):* Sorte Exagerada 3

*Durão 4 (O Vontade):* Vontade de Ferro 2, Desperto 1

**Aprimoramentos:** Pontos Heroicos 5

**Perícias:** Sobrevivência 40%, Escapismo 30%, Natação 40, Condução 30%, Esquiva 50%

**"YIPPEE-KI-YAY, MOTHERFUCKER!"**

Duro de Matar (Bruce Willis)

**"EU ESTOU MUITO VELHO PARA ISSO!"**

Maquina Mortífera (Danny Glover)

**"SÓ MAIS UM ROUND"**

Rock (Silvester Stallone)

**"O QUE É ISSO? SEIS DE VOCÊS. UNIFORMES TÃO BONITOS E ARRUMADOS. OH, EU ESTOU COM TANTO MEDO!"**

O Demolidor (Wesley Snipes)

**"DÊ-ME O SEU MELHOR TIRO, AMIGO. EU AGUENTO"**

Aventureiros do Bairro Proibido (Kurt Russel)

**"SAI DE PERTO DELA SUA VADIA!"**

Aliens (Sigourney Weaver)



## O ESPECIALISTA

O rastreador incansável. O ás do volante. O esportista olímpico. O hacker. O gênio da ciência. O detetive sagaz. O rei dos disfarces. Com empenho e treinamento, estes heróis se tornam mestres em seus campos. Conseguem falar muitos idiomas, quebrar códigos de computador, interrogar suspeitos, desativar armadilhas, seguir pegadas, produzir peças de arte, consertar armas e veículos... enfim, dominam as mais variadas habilidades, perícias e conhecimentos. Sua versatilidade salva os heróis ou salva a si mesmo, escapando de tudo usando seu conhecimento, especialidade e sagacidade. eles conseguem prever o seu próximo passo.

## O ESPECIALISTA

**Custo:** 3 Pontos Aprimoramento e 300 Pontos de Perícia

**O Especialista tem 5 estilos, cada um com set de Perícias, jogador escolhe qual tipo de especialista ele quer ser.**

*O Ás do Volante:* Condução 60%, Mecânica 50%, Eletrônica 20%, Impressionar 30%, Briga 30/30, Esquiva 30%, Computação 30%, Pistola 30%, Escutar 30%, Barganha 30%

*O Hacker:* Eletrônica 40%, Programação 50%, Internet 40%, Hacker 50%, Pesquisa 50%, Matemática 30%, Criptografia 40%, Pistola 30%, Esquiva 30%

*O Atleta:* Impressionar 30%, Empatia 30%, Escolhe 4 Perícias do Grupo Esportes em 50%, Esquiva 40%,

*O Detetive:* Revolver 30%, Pistola 30%, Investigação 50%, Manuseio de Fechadura 30%, Interrogatório 20%, Intimidação 30%, Falsificação 30%, Direito 20%, Escutar 30%, Disfarces 20%, Barganha 20%

*O Espião:* Escolhe duas Armas de Fogo em 40%, Faca 30/30, Briga 30/20, Camuflagem 30%, Disfarce 30%, Condução 20%, Escutar 20%, Etiqueta 20%, Explosivos 20%, Falsificação 30%, Furtar 30%, Furtividade 50%, Intimidação 20%, Lábria 20%, Manhã 20%

*O Explorador:* Briga 30/30, Revolver 30%, Faca 30/30, Natação 30%, Escalar 30%, Esquiva 30%, Furtividade 30%, Rastreo 40%, Sobrevivência 50%, Condução 20%, Camuflagem 20%, Armadilhas 30%, Herbalismo 10%, Zoologia 20%

**Aprimoramentos:** Pontos Heroicos 4

**"MEU NOME É BOND, JAMES BOND"**

007

**"NÃO EXISTE BEM OU MAU, APENAS O DIVERTIDO E O CHATO."**

Hackers (Fisher Stevens)

**"SEM DECEPÇÃO, VOCÊ NÃO PODE APRECIAR A VITÓRIA."**

60 Segundos (Nicolas Cage)

**"LÁ! O X MARCA O LUGAR!"**

Indiana Jones (Harrison Ford)



# 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).

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

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

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

**Arremesso de Combate (1 ponto):** seu Personagem é capaz de usar o peso de um oponente contra ele mesmo, recebendo +10% em qualquer Teste que envolva imobilização ou torções.

## 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.

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

**Ataque Múltiplo (X pontos):** Personagem pode executar uma quantidade de ataques extras em um determinado turno, os ataques são normais e dependendo da quantidade de pontos comprados ele pode dar mais ou menos ataques. Eles podem ser executados a cada turno, mas cada nível tem gasto diferente de Aura.

1 Pontos: +1 Ataque Extra

2 Pontos: +2 Ataques Extras

3 Pontos: +3 Ataques Extras

E Assim por diante...

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

**Armas de Fogo:** Não importa o quão rico ou poderoso seu Personagem possa ser, para carregar armas de fogo, uma destas duas condições deve ser satisfeita: ou seu Personagem as adquiriu legalmente, possui certificados e licença (o que não é uma desculpa para entrar em um tiroteio) ou as adquiriu no mercado negro (e portanto, pode ser indiciado criminalmente por porte ilegal de armas). Qualquer que seja a razão, ela deve estar explicada em Background. Esse aprimoramento também indica um local ou fornecedor para comprar armas e munição.

1 ponto: o Personagem possui revólveres ou pistolas, rifle ou arma semi-automática dentro do limite da lei.

2 pontos: submetralhadoras, carabinas calibre 12, armas automáticas ou reservadas.

3 pontos: metralhadoras pesadas, outras armas militares, armas pesadas.

**Bruto (1 ponto):** o seu Personagem é bruto e consegue resistir melhor a qualquer tipo de dano físico. Considere que ele tenha IP 2 contra ataques cinéticos e balísticos.

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

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

1 ponto: um aliado importante.

2 pontos: dois aliados importantes.

3 pontos: quatro aliados importantes.

4 pontos: oito aliados importantes.

**Concentração (2 pontos):** O Personagem é capaz de concentrar-se em seus afazeres com extrema facilidade. Ele torna a dificuldade do ato que esteja realizando mais fácil (um Teste Difícil torna-se um Teste Normal). Essa habilidade funciona em meio a um combate. Apenas para ações que exigem concentração.

**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 conseqüências.

**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, Lábia 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 crescer 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**

2 pontos: por algum motivo, seu Personagem nasceu imune a venenos naturais e recebe um bônus de 1D contravenenos mágicos ou artificiais.

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

**Identidade Secreta (1 ponto):** O Personagem possui uma identidade totalmente falsa. Embora todas informações a respeito dele de fato estejam contidas em cartões de crédito, contas bancárias, documentos e registros legais, TODAS não passam de exímias falsificações. O personagem pode, ou não, saber que sua identidade é falsa. Ele mesmo pode utilizar este recurso para evitar caçadores, agentes federais ou outros inimigos que estejam à sua procura. No caso dele não saber realmente o motivo dessa farsa, o Mestre pode utilizar isto como pano de fundo para suas aventuras, fazendo com que o passado do personagem seja descoberto aos poucos, ligando pistas e encontrando as peças do quebra-cabeça. Porém é importante ressaltar o fato de que a verdadeira identidade do Personagem é altamente sigilosa, portanto apenas pouquíssimos NPCs, a conhecem.

### **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 comandos 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).

**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:** 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.

1 ponto: Corajoso. 1 Ponto Heroico por nível.  
2 pontos: Valoroso. 2 Pontos Heroicos por nível.  
3 pontos: Intrépido. 3 Pontos Heroicos por nível.  
4 pontos: Herói. 4 Pontos Heroicos por nível.

**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 desmaiara (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 Tares.  
3 pontos: Renda de até 8000 Tares.  
4 pontos: Renda de até 16000 Tares.  
5 pontos: Renda de até 32000 Tares.

**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 Tríade, 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%.

**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.

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

**Tiro Certeiro (1 ponto):** Você ganha um bônus de +10% nas jogadas de ataque e +1 nas jogadas de dano com armas de ataque à distância brancas (não pode ser armas de Fogo).

**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.

# 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 Megalomaníaco, 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.

**Miopia (-1 ponto):** o Personagem não consegue enxergar nada sem seus óculos. Soldados com esse tipo de problema visual geralmente exercem cargos como tradutor, cartógrafo e outros. Sem óculos todos testes que envolvem Percepção ou disparar armas de fogo são difíceis.

**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.

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

**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).



# 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 raças 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 machadinhas ou facas ou bombas.

## **Armas Brancas\* (DEX/DEX)**

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

## **Armas Brancas Longa distância\* (DEX/0)**

Armas brancas de longo alcance incluem arco e flecha, bestas e fundas, entre alguns outros. Em geral elas seguem as mesmas regras que as demais Armas Brancas, mencionadas 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\***

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)

## **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 de 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 com duas Armas (25):* Personagem consegue usar duas armas, desde que elas sejam do mesmo tipo e uma seja menor que a outra (exemplo, espada longa e espada curta, espada curta e adaga etc). Se combinado com o Aprimoramento Ambidestria, pode se usar armas maiores de uma mão (exemplo duas espadas longass), mas nunca armas de duas mãos (exemplo duas montantes ou nodachis).

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

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

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

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

*Projeção (25):* O Personagem pode deslocar o ponto de equilíbrio de seu oponente e arremessá-lo com esse esforço longe, só pode ser usado para combates corpo a corpo (Briga ou Artes Marciais), exige teste de ataque bem sucedido E um teste de Força X Força do alvo (se qualquer um falhar o

ataque é anulado). O oponente será projetado à 1 metro a cada ponto de dano causado, ele precisa fazer teste de Agilidade, se falhar, perde o seu movimento no seu próximo turno.

*Ricochete (25):* Usado para personagens que tem ataques de longa distâncias arco e flecha, arremesso etc. Personagem faz o ataque ricochetear em alguma coisa (parede, piso, etc) tentando pegar oponente despercebido. Personagem declara o ataque dessa forma, fazendo a Esquiva do oponente se tornar difícil (ou defesa dependendo do que acontece). Pórem ao fazer isso o dano do ataque se reduz a metade.

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

*Tiros Rápidos (30):* manobra onde a pessoa movimentada cã 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.

*Mira Aprimorada (20):* quando personagem usa a manobra mirar (gasta turno mirando para ter acerto mais fácil no próximo turno), quando utiliza essa manobra, ele pode somar bônus de sua Percepção ao dano da arma. Segue as mesmas regras de mirar, personagem não pode se mover e se for atacado perde a mira. Essa habilidade só serve para Revolveres e Pistolas

*Tiro Certeiro (20):* personagem consegue acerto mais preciso no primeiro turno (serve apenas no primeiro turno), podendo somar bônus de sua Destreza no dano da arma. Só serve para armas que acertam um alvo por vez apenas (revolveres, pistolas ou Arco e Flechas, Adagas Arremessadas, etc).

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

#### **Condução (DEX)**

O Personagem sabe dirigir veículos terrestres, caminhões, carros, tanques etc.

#### **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 (tormenta, calmaria, céu encoberto...).

## **Negociação\***

Este grupo de Perícias permite ao Personagem sair-se bem no mundo das finanças e evita que faça maus negócios – seja no momento de pechinchar um preço melhor quando compra uma mercadoria, seja para evitar que seu negócio vá à falência.

**Barganha (CAR):** Também chamado de “pechincha”, a habilidade de conseguir alguma coisa por um preço menor. Barganhas podem ser realizadas em alguns minutos. Outras, complexas, podem levar semanas, meses ou anos.

**Burocracia (INT):** A capacidade de saber quais papéis assinar, quais selos são necessários e como receber qual contrato, para ter direito a que certificado. Também ajuda em subornos e chantagens.

**Contabilidade (INT):** Cuida dos processos de contabilidade e funcionamento de negócios, pagamentos e/ou recebimentos. Pode ser usada para investigar as finanças de um nobre, descobrir subornos, detectar desvios de recursos....

### **Pesquisa/ Investigação (PER)**

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

### **Primeiros Socorros (INT)**

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

### **Procura(PER)**

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

### **Rastreio(PER)**

Esta é a habilidade de encontrar e seguir pistas e pegadas. Para que uma pista seja seguida, é preciso que a pessoa, criatura ou veículo (carruagem, carroça, etc) sendo seguido deixe uma pista. Rastrear em trilhas de barro, areia ou alguém arrastando algo é um Teste Fácil; rastrear em terra batida, grama ou mata fechada é um Teste Normal; o Teste será Difícil em terrenos rochosos, sob chuva ou neve, ou quando a criatura seguida tenta disfarçar a trilha. A Perícia deve ser testada novamente se o Personagem interrompeu o rastreio por qualquer motivo. Uma falha crítica leva a uma trilha errada.

## **Sobrevivência(PER)**

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

### **Subterfúgio (PER)**

Com esta Perícia, o Personagem é capaz de burlar a observação de outras pessoas. Permite burlar a observação atenta (?) dos guardas de um castelo ou fortificação, ou de alguém que o esta procurando. Deve ser feito um Teste Resistido de Subterfúgio contra a PER de quem estiver encarregado de impedir a entrada de estranhos.

### **Venefício (INT)**

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

## EQUIPAMENTOS

De modo geral, um Personagem tem disponível uma quantidade de dinheiro igual à sua renda mensal. Sim, claro que ele precisa pagar contas, mas esse é o dinheiro de que ele dispõe para gastar em uma emergência (contas de água, luz e telefone podem esperar; o suborno para o homem da CIA que aponta a arma para sua cabeça, não). O Personagem pode ser rico (possuir o Aprimoramento “Recursos e Dinheiro”), pode ter Contatos que lhe arrumem dinheiro ou pode ter crédito. Não fornecemos preços de equipamentos neste livro porque existem produtos demais disponíveis no mercado, com preços variáveis de acordo com épocas e locais diferentes. Você mesmo pode consultar catálogos de preços para saber quanto as coisas custam, de acordo com a cidade (e até mesmo o período histórico) onde estiver jogando sua Campanha. Utilize as cotações das moedas estrangeiras e os preços do mercado caso seja uma Aventura passada em outro país.

## PERTENCES

As posses de um Personagem vão depender de sua história, profissão, Aprimoramentos e Perícias — mas principalmente de bom-senso. Para que seu Personagem tenha qualquer arma ou equipamento, o Jogador precisa de permissão do Mestre. Entre alguns objetos e equipamentos de uso comum que os Personagens podem carregar consigo, podemos citar:

## COLETES E PROTEÇÕES

Item	IP Balístico	IP Cinético	Penalidades
Roupa Normal	0	0	-
Jaqueta de Couro	0	0	-
Kevlar (cada 2 camadas)	+1/2	+1	DEX-0, AGI-1
Kevlar (10 camadas)	3	5	DEX-2, AGI-3
Kevlar (14 camadas)	4	7	DEX-2, AGI-4
Kevlar (18 camadas)	5	9	DEX-3, AGI-5
Roupa de Bombeiro	IP 10 contra fogo	0	-
Roupa de Amianto	IP 36 contra fogo		-
Máscara Improvisada	IP 10 contra gases	0	-
Máscara contra gases	IP 30 contra gases	0	-
Roupa de Borracha	IP 8 eletricidade	0	-
Proteção contra Ácidos	IP 6 contra ácidos	0	-
Roupa Térmica	IP 30 contra frio	0	-
Roupa de Mergulhador	IP 15 contra vácuo	IP 8 contra frio	-
Porta de Madeira	IP 2 - 5	0	-
Parede de tijolos	IP 8	0	-
Vidro a prova de balas	IP 12 - 18	IP 25	-
Parede de Concreto	IP 15 - 24	IP 35	-
Carro Blindado	IP 10 - 20	IP 40	-
Porta de Aço	IP 25	IP 50	-

## ARMAS BRANCAS

Item	Dano	Iniciativa
Faca	1d4	+2
Sabre	1d6	+1
Bastão	1d6	0
Taco de Beisebol	1d8	0
Machete	1d10	0
Soco inglês	Dano+1	0
Katana	2d6	0
Cassetete	1d8	Teste de Desarme mais fácil
Arco e Flecha	1d8	0
Machado Bombeiro	1d10	0

## ARMAS DE FOGO

Item	Dano	Pente	RoF
Revolver Colt Python 6.6	1d6	6	1
Revolver Colt Detective	1d6+1	6	1
Pistola Taurus PT99	1d6+2	15	3
Glock 24	1d6+1	24	3
Submetralhadora Beretta M12	1d6	40	5
Submetralhadora Taurus M12	1d6+2	40	3
Submetralhadora mini UZI	1d6+2	30	10
Submetralhadora Ingram M10	1d6+1	30	10
Espingarda Winchester Defender	2d6+2	7	1
Espingarda H&H 600	3d6	5	1
Rifle Assalto AK 47	1d10	30	5
Rifle Assalto FN FAL	1d10	20	5
Rifle Assalto Colt SMG	1d6+2	30	5
Rifle Sniper C3 Parker Hale	2d6+6	3	1
Rifle Sniper Dragunov	1d10	10	5
Granada Fragmentação	4d6	1	10 metros raio
Granada HE	6d6	1	20 metros raio
Lança Mísseis RPG	6d6	1	1

**EXISTEM VÁRIAS ARMAS E LIVROS DE GUIA DE ARMAS PARA DAEMON, CASO SEJA NECESSÁRIO VOCÊ PODE CONSULTA-LOS**

# COMBATE

As regras de combate de Daemon continuam as mesmas, aqui apenas mostrando principal envolvendo armas de fogo E adicionando novas regras para estilo Brucutu de RPG.

## RAJADA

Algumas armas de fogo automáticas permitem o uso de rajadas curtas ou longas. Porém é importante frisar que existem dois tipos de rajada: frontal ou em arco. A rajada frontal é realizada quando o Personagem dispara todos os tiros contra o mesmo oponente. O excesso de tiros torna a arma mais difícil de segurar, o que dificulta o acerto, mas, se acertar, o dano é violentamente maior. A rajada em arco é realizada quando o Personagem faz um movimento em círculo enquanto dispara contra um grupo. As chances de acertar pelo menos um oponente são maiores, mas o dano será pequeno pois apenas uma ou outra bala acertará. Quando for realizada uma rajada, há uma regra simplificadora. Considere como valor de ataque apenas a dezena da Perícia com Armas. No lugar de 1d100, jogue 1d10. As chances de acerto são um pouco menores do que jogar normalmente. Considere a redução como sendo a penalidade por uso de rajada. Isto lhe permite agilizar o jogo. Para uma rajada frontal, jogue todos os tiros que tem direito de uma vez (usando a regra de 1d10 para rajadas). Verifique quantos acertaram e proceda o cálculo do dano. Para uma rajada em arco, jogue todos os tiros que o Personagem tem direito de uma vez. Verifique os acertos e quantos são os possíveis alvos (tanto os amigos quanto os inimigos). Sorteie cada tiro certo entre os possíveis alvos (note que mesmo os amigos PODEM ser acertados). Proceda o cálculo do dano.

## EXPLOSÕES

Explosões possuem uma característica técnica chamada pulso, além, é claro do dano. O pulso possui dois valores, separados por uma barra. O primeiro é o raio de efeito e o segundo é redutor, ambos em metros. O dano aparece sempre no formato Nd6, onde N é um número inteiro. O dano apresentado é o dano que a explosão provoca dentro do raio de efeito, em metros. A partir do raio de efeito, para cada X metros reduza em um dado o dano da explosão naquela área, onde X é o redutor da explosão. Um personagem possui sua Agi em metros para conseguir correr em uma única rodada. Caso passe num teste de AGI e o campo de explosão for menor que a AGI em metros do personagem, ele consegue correr para fora do campo de explosão..

## MIRA

Um Personagem pode perder uma rodada inteira mirando um inimigo e, com isso, receber bonificações. As condições são as seguintes: O atacante não pode estar envolvido em combate próximo. Se estiver acontecendo uma batalha, recomenda-se que ele se afaste pelo menos 10 metros. Durante a rodada em que está mirando e na rodada em que vai atacar, o Personagem não pode sofrer nenhum tipo de ameaça ou distração (na rodada do ataque, ele não poder ser atacado por ninguém com Iniciativa maior que a dele. Se a Iniciativa for menor, um eventual ataque não atrapalha o ataque que aconteceu antes). O defensor também não pode estar envolvido em combate próximo na rodada em que está sendo feita a mira. Se estas condições forem satisfeitas, o atacante faz um teste Fácil para o Ataque mirado. Esta técnica é utilizada por snippers em seus tiros com rifles..

## COBERTURA

Não existe forma de esquivar de disparos de armas de fogo, mas é possível achar Cobertura. Antes de começar os ataques e disparos, e tiver algo que possa esconder e evitar os tiros (ou pelo menos dificultar), como uma parede, mesa, canto, lata de lixo etc. Personagem faz teste de Agilidade contra Destreza dos inimigos, se ele passar ele pulou na cobertura antes deles atirarem.

A cobertura as vezes não aguenta tanto, como uma mesa ou móvel de madeira, nesse caso enquanto a cobertura existir, cada acerto do inimigo, o narrador joga 1d10 e jogadores escolhem um número cada, ele joga, se o número de um jogador for sorteado ele foi atingido pelo ataque. Caso a cobertura seja forte (como parede de tijolos ou metal) tais testes não são necessários, mas elas tem tempo para aguentar os danos, então sua proteção não dura para sempre.

## AÇÃO, MOVIMENTO E COMBATE

Em um turno o personagem tem um movimento e uma ação. Ele se movimenta um valor em metros igual a metade do seu valor de Agilidade.

Sacar uma arma (seja de fogo ou branca) gasta um movimento, ou seja, caso saca sua arma ele não poderá se movimentar

Uma ação pode ser para pegar algo, atacar, disparar, ativar algum objeto ou se movimentar (gasta a ação para se movimentar).

Durante um tiroteio personagem pode atirar (usando a ação) e voltar para cobertura com o movimento

Durante um tiroteio personagem pode sacar sua arma (gastando um movimento) e com sua ação atirar (ficando exposto) ou usar a ação para se jogar na cobertura, não atirando, mas não ficando exposto aos ataques inimigos.

Desviar de golpes corpo a corpo ou armas brancas (como tacos, espadas e facas) exige a perícia Esquiva, não pode ser feito apenas com atributo Agilidade.

## ATORDOAMENTO

Se um personagem levar um dano por impacto na cabeça ou centro nervoso, seja por um porrete, pedra ou pá por exemplo, se o dano for maior que sua CON, deverá realizar um teste de Resistência para não ficar atordoado, ficando sem uma de suas ações na próxima rodada. Caso leve um dano duas vezes maior que a sua CON deve ter sucesso em um teste de Resistência ou desmaiará por algum tempo. Observação: O dano de atordoamento dado em vários golpes pode ser considerado como um só se o intervalo entre os golpes não exceder uma rodada.

## ARMAS DE FOGO

Recarregar uma arma de fogo gasta um movimento, quando em um disparo de arma de fogo tem erro crítico (valor 100 no dado rolado), a arma "trava" exigindo turno completo para destravar, coisa que é bem difícil em um tiroteio.

Quem tem Saque Rápido ganha a iniciativa em um combate de armas de fogo (até armas brancas dependendo da situação) quando todos estão com as armas guardadas (nenhum tem armas em mãos). Caso tenha mais de um personagem com Saque Rápido, então eles disputam iniciativa separadamente dos outros.



## PONTOS HEROICOS

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

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

## PONTOS HEROICOS BRUCUTU

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

**Matrix!!:** Desviar de balas normalmente não é possível, mas as vezes Brucutu consegue fazer isso em situações incríveis, ele gasta 3 Pontos Heroicos e naquele turno de ataque (apenas naquele turno de ataque do inimigo), personagem pode fazer teste de Agilidade (Ou Esquiva, o que jogador escolher) contra a perícia de disparo dos inimigos para evitar os disparos. Isso só é possível se ele ter espaço para correr e se mover, não pode ser feito em local fechado sem espaço.

**Super Samurai!!:** Especialista em espada é tão poderoso que consegue "bloquear" as balas com sua espada, tem que ser uma espada (algo especial hoje e não apenas um facão ou faca). Gastando 1 ponto Heroico ele pode usar naquele turno de defesa, ele pode usar a perícia de defesa da espada contra a perícia de disparo dos inimigos. Se tiver sucesso ele bloqueia os tiros com a espada.

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

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

# RAMBO

Nível 10

Pontos de Vida: 30

Kit: Lutador.

Pontos Heroicos: 30.

Idade 59 anos

## Atributos

Atributo	Valor	%
Força	18	72%
Agilidade	15	60%
Dextreza	18	72%
Constituição	18	72%
Inteligência	12	48%
Força de Vontade	15	60%
Percepção	18	72%
Carisma	10	40%

**Perficias** Sobrevivência 60%, Natação 40%, Rastrear 50%, Esquiva 50%, Arremesso 50%, Condução 40%, Pilotagem 40%, Navegação 40%

**Briga** Ataque 70% / Defesa 70%

**Arco e Flecha** Ataque 70% / 0

**Pistola** Ataque 70% / 0

**Rifle** Ataque 70% /

**Metralhadora** Ataque 70% /

**Armas Pesadas** Ataque 70% /

## Aprimoramentos

Lutador 2

Saúde de Ferro 1

Duro de Matar 1

Pontos Heroicos 3\*

Ataque Desarmado 2

Tiro Certo 1

Contatos 1 (Trautman)

Evasão 1



## JOHN RAMBO

Um ex-veterano do Vietnã e Boina Verde altamente qualificado, Rambo voltou da guerra como um herói condecorado, mas perturbado pelos horrores da guerra e morte de todos os seus companheiros, não conseguindo se adaptar a vida civil e enfrentou a rejeição do país por qual lutou. Sem opções, voltou ao combate sob a liderança do seu antigo líder, o Coronel Trautman, mesmo assim abandona serviço e ficou vivendo na Tailândia desacreditado da vida, porém quando um grupo de missionários foi sequestrado, Rambo volta a ação e os salva, lhe dando esperanças, Rambo teve um final feliz, ele retorna para casa, o rancho de sua família no Arizona.

# RIPLEY

Nível 7

Pontos de Vida: 23

Kit: Durão

Pontos Heroicos: 35.

Idade 32 anos (83)

## Atributos

Atributo	Valor	%
Força	12	48%
Agilidade	15	60%
Dextreza	15	60%
Constituição	10	40%
Inteligência	14	56%
Força de Vontade	15	60%
Percepção	18	72%
Carisma	10	40%

**Perfícias** Sobrevivência 40% (Espaço), Escapismo 30%, Natação 40, Condução 30%, Esquiva 50%, Pilotagem 60%, Mecânica 40%, Eletrônica 50%, Computadores 50%, Investigação 60%, Procura 50%, Liderança 40%

**Rifle** Ataque 50% /

**Armas Pesadas** Ataque 50% / 0

## Aprimoramentos

Durão 5

Saúde de Ferro 1\*

Duro de Matar 1\*

Vitalidade 1\*

Pontos Heroicos 5\*

Senso de Direção 1

Noção Exata de Tempo 1



## ELLEN LOUISE RIPLEY

A tenente de primeira classe, foi uma conselheira civil dos Fuzileiros Navais Coloniais dos EUA. Começou como subtenente em operações comerciais da Weyland-Yutani Corporation, Ripley foi designada para USCSS Nostromo, quando encontrou um único Xenomorfo coletado acidentalmente da lua Acheron (LV-426). O evento levou à morte do restante da tripulação de Nostromo e à destruição da nave, e o encontro de Ripley com o Xenomorfo alteraria o curso de sua vida. Mais tarde promovida a tenente de primeira classe e anexada aos fuzileiros navais coloniais como conselheira, Ripley teria vários outros encontros com as criaturas nas décadas seguintes, antes de finalmente se sacrificar em para pôr fim à Ameaça alienígena de uma vez por todas. Mesmo após sua morte, ela ficou conhecida por todos que tiveram que enfrentar os Xenomorfos.

**007**

Nível 10

Pontos de Vida: 27

Kit: Especialista

Pontos Heroicos: 40.

Idade 36 anos

**Atributos**

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

**Perfícias** Sobrevivência 40%, Escapismo 30%, Natação 40, Condução 50%, Esquiva 100%, Pilotagem 60%, Computadores 50%, Investigação 60%, Procura 50%, Navegação 60%, Lábia 50%, Finta 40%, Sedução 60%, Manha 40%, Disfarce 30%, Furtividade 50%, Explosivos 50%, Etiqueta 50%.

**Briga** Ataque 100% / 100%

**Pistola** Ataque 100% / 0

**Rifle** Ataque 50% /

**Armas Pesadas** Ataque 50% / 0

**Aprimoramentos**

Especialista 3

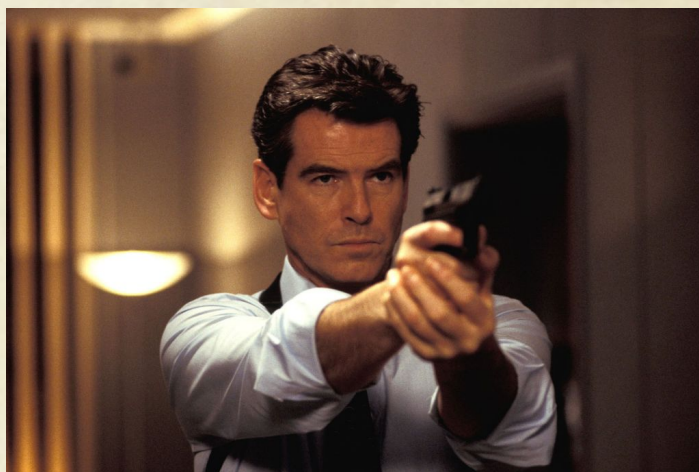
Saúde de Ferro 1

Duro de Matar 1

Pontos Heroicos 4\*

Ambidestria 2

Ataque Desarmado Aprimorado 1



**JAMES BOND**

O Comandante James Bond CMG é um Oficial Operacional Sênior da Seção Double-O, uma unidade ultra secreta de Black Ops dentro do Serviço de Inteligência Secreta (SIS/MI6). Como agente do MI6, Bond possui o criptônimo "007" O prefixo '00' indica sua licença discricionária para matar no desempenho de suas funções. Apesar de cada interação tentar mostrar um pouco do seu passado, em geral James Bond não tem passado determinado ou conhecido oficial. Em geral sua descrição é homem acima de 35 anos, cabelos pretos, olhos azuis e britânico, excelente em combate. Capaz de lidar com qualquer situação de forma confiante e resolvendo problemas muitas vezes a base do pensamento rápido e improviso.

## Um Sistema Livre

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

### Crie seu próprio Universo!

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

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

**Criador:** Cleron (Forest Frost)

[https://www.instagram.com/cleron\\_frost/](https://www.instagram.com/cleron_frost/)

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