

# Aprimoramentos



[www.facebook.com/rgpanimebrasil](http://www.facebook.com/rgpanimebrasil)

Um SUPER Guia de Aprimoramentos para suas campanhas de Anime!  
(O Maior Guia de Aprimoramentos para o sistema Daemon já existente!)

**RODRIGO "YOSHIRO" JEFERSON &  
THIAGO LUIZ "GUERRAD" S. GOMES**



Equipe RPG Anime Brasil

# 200 NOVOS APRIMORAMENTOS PARA ANIME RPG!

## O MAIOR GUIA DE APRIMORAMENTOS JÁ FEITO PARA O SISTEMA DAEMON! (MUITAS VANTAGENS E DESVANTAGENS NIPÔNICAS!)

Aprimoramentos são importantes para lapidar seus Personagens. Desta vez nos superamos, e nós, da *Equipe RPG Anime Brasil* (a única equipe de RPGistas que trabalha APENAS com RPGs de Animes e Mangás) trouxemos MUITOS deles, para complementar QUALQUER campanha de Anime: são cerca de 200 (DUZENTOS) Aprimoramentos. Isto faz de APRIMORAMENTOS DE ANIME um dos netbooks mais importantes já feito para os Jogadores Otakus e um dos mais importantes de nossa equipe!

APRIMORAMENTOS DE ANIME contém aprimoramentos que refletem poderes e manias de muitos animes (será fácil você reconhecê-los se és um Otaku fervoroso) e outros são muitas invenções nossas. De mesmo modo, espero que aproveitem todos os Aprimoramentos apresentados aqui para lapidar seu Personagem. Em suma, se você unir com os Aprimoramentos apresentados em ANIME RPG, por exemplo, terá para seus Personagens uma gama enorme de possibilidades para qualquer campanha de Anime (sendo ao todo 293 Aprimoramentos) ou usar este netbook de Aprimoramentos na falta do próprio ANIME RPG também não seria um problema, pois este livro é bem amplo (APRIMORAMENTOS DE ANIME possui 215% a mais de Aprimoramentos de que o próprio ANIME RPG!). Isso faz deste netbook indispensável para qualquer fã de Anime e Mangá! Impossível você não usar nas suas partidas...

Esperamos que aprecie este nosso novo trabalho. Mais um título de nossa equipe deve agradar aos inúmeros jogadores de RPG Otakus do Brasil. E como nós aqui somos loucos por anime, mangá e RPGs com influências japonesas, trazemos agora uma lista de novos aprimoramentos positivos e negativos para suas aventuras nos seus mundos preferidos. Eles podem ser usados em outros netbooks-livros de nossa equipe: como *Yoshiro*, *Cavaleiros do Zodíaco 2E*, *Chobits*, *Pokémon*, *Tenchi Muyo*, *Dungeon Fly* e outros ou mesmo em qualquer cenário ou ambientação feita para o livro da Luka-Chan, o Anime RPG!

Muitas das vantagens descritas veio do sistema *Anime Field* (um de nossos antigos sistemas de Anime, e quem sabe ele tenha sua publicação um dia). Qualquer dúvida, crítica, sugestão ou tudo de uma vez, pode falar comigo pelo e-mail [aurak60@redejovem.net](mailto:aurak60@redejovem.net) (Rodrigo Jeferson) ou [tisg@bol.com.br](mailto:tisg@bol.com.br) (Thiago Luiz "Guerrad"). Temos também a nossa Comunidade OFICIAL no Orkut (Equipe RPG Anime Brasil). É isso aí: Divirtam-se!!!!

THIAGO LUIZ "GUERRAD" & RODRIGO "YOSHIRO" JEFERSON

(Os Autores deste livro e os primeiros escritores de RPG gêmeos)

## APRIMORAMENTOS BONS (Positivos)

### **Afinidade com Animes**

(Apenas para desenhistas)

**1 ponto:** o seu Personagem é um animador ou gengaman de Animes. Isso mesmo! Ele trabalha em estúdio no Japão (ou outro lugar [neste caso 2 ou 3 pontos, dependendo do lugar] desenhando e formando os Animes que fazem a cabeça da galera. Você pode criar SEU próprio Anime no mundo de jogo e ter seus PRÓPRIOS FÃS (comprando *Fãs Próprios*) como os melhores design de Animes da atualidade: *Shingo Araki (Cavaleiros do Zodíaco, BT'X, Babel)*, *Kajishima Masaki (El Hazard, Tenchi Muyo)*, *Kishimoto Masashi (Naruto)*, entre outros.

### **Ação Extra**

**1 ponto:** isso é um golpe muito sujo! Mas caso o mestre permitir. Concede ao seu personagem ter uma ação extra depois de sua ação normal. Mas ele ainda pode ser "counterado" (isso se tiver jogando YOSHIRO RPG). (*Isso não vale!*)

### **Ambição**

**1 ponto:** seu personagem tem um sonho (este de acordo com o background), e suas missões na mesa de jogo terão esse propósito. Você quer realizar seu grande sonho, só que não tem uma fixação doentia por ele (como no aprimoramento Obsessão, ANIME RPG pág.44). A idéia de sonhos são vistas no seu background como já dito e personagens com esse aprimoramento, sempre recebem 1 ponto de experiência extra (no final da aventura) quando realizam um ato que aproximaria o seu personagem do seu sonho. Exemplos de sonhos em personagens de anime: "*Dominar o mundo*"(Bucky)"*Ser um Hokage*"(Naruto)"*Ser um Mestre Pokémon*"(Ash), etc.

### **Amigo "Escudeiro"**

**1 ponto:** você tem um amigo puxa-saco de suas façanhas e que é uma espécie de seu "escudeiro", falando pros outros as suas façanhas e lhe fazendo

## 200 NOVOS APRIMORAMENTOS PARA ANIME RPG!

favores, como fazer o seu almoço, pegar aquela espada e coisas afins.

### **Amigo dos Animais**

**2 pontos:** o personagem tem alguma afinidade de com animais e NENHUM animal tentará em hipótese alguma atacar ou fazer mal ao personagem. O personagem também pode usar seu talento natural com os animais para usa-los em inúmeras funções (incluindo situações de batalha). O personagem é amigo de animais domésticos, selvagens e exóticos.

### **Amor Quase-Correspondido**

**1 ponto:** seu personagem ama alguém do sexo oposto, mas a pessoa em questão não sabe disso. Enquanto você estiver ao lado dessa pessoa "especial", recebe um bônus temporário de +10% nos testes (variados) e +3 nos danos (em combates). (*O amor é lindo!*)

### **Amuleto da Sorte**

**1 ponto:** seu Personagem possui um amuleto especial, e se sente até mais confiante quando empunha. Pode ser um cordão, sua própria arma, uma foto de namorada (o motivo deve ser explicado no *background*). Na presença do amuleto no corpo, o Personagem recebe +10% em todos os testes e +1 no dano. Quando estiver sem o utensílio, no entanto, receberá um penal de -3 nos danos e -30% em todos os testes até sentir confiança (Com um Teste Difícil de WILL)!

### **Amuleto de Poder**

**Entre 1 e 5 pontos:** seu Personagem adquire muito poder quando ingere alguma substância (como o espinafre do Popeye!). Entre os exemplos mais comuns em anime poderiam ser: café (todo Brasileiro é FANÁTICO por café), mel, biscoitos, grama (sim...isso é possível) - toda vez que seu Personagem ingerir essa substância que adquire grande poder, ele recebe +Xd6 pontos de Atributos (esse "X" indica quantos pontos de Aprimoramento o Jogador comprou neste Aprimoramento).

### **Anjo da Guarda (Humano)**

**2 ponto:** o Personagem têm alguém que o ajuda em todos os momentos (às vezes precisando ou não). Aqui vão os exemplos para exemplificar melhor: aquele Ninja feito pelo ator que fez Liu Kang (do filme Mortal Kombat) que ajuda o Ninja Gordo no filme *Ninja da Pesada*; Ikki em *Cavaleiros do Zodíaco*, sua própria mãe, sei lá...Para exemplificar melhor: em todos os momentos (nem mesmo quando o Personagem não está percebendo) este Personagem aparecerá para ajudá-lo e não deixá-lo na pior. Caso seja outro Personagem, isto deve estar explicado

diretamente no *Background*. O exemplo mais clássico é que esse Personagem GOSTA do seu como motivo que isso aconteça ("imendando" com o *Amor Quase Correspondido*: BACKGROUND NA CERTA!) ^\_^

### **Arma Especial**

**1 ponto:** ei! Isso aqui NÃO é 3D&T (não copiamos nada, antes que comecem a falar, ok?!). O seu Personagem têm uma Arma muito especial em sua vida: pode ser uma katana dada de herança por seu avô que era samurai, ou uma faca de cozinha achada no final de uma escavação no quintal de casa, quando brincavam de piratas! Em termos de jogo, esta arma NÃO é mágica. Como é uma arma especial para o Personagem (explicada no *background*) o mesmo se sente mais confiante quando empunha ela (oferecendo +1d6 de dano). Avisando: esta arma é uma simples arma simbólica como algo muito profundo no passado do Personagem e NÃO é mágica! (eu mesmo já vi em *Hellsing* uma arma que o Alucard...AH! deixa pra lá!)

### **Armas Improvisadas (ou "Síndrome de Jackie Chan")**

**1 ponto:** seu Personagem se adapta a qualquer arma que empunha (no melhor estilo dos filmes de Jackie Chan). Utilize seu valor de Artes Marciais para qualquer arma que o Personagem achar pra bater na hora...(isso não inclui Armas de Fogo, a não ser que ele use para lançar a arma contra o oponente ou bata com ela!) somando com o bônus de FR do Personagem (ou o acréscimo do *Golpe Poderoso*...uma apelação!). As armas podem também usar o valor de Defesa (de Artes Marciais) para bloqueio, normalmente. O dano varia de 1d3 (armas pequenas) até 1d10 (armas enormes e duras) - o dano da "arma" deve ser determinado pelo Mestre da Campanha!

### **Ataque do Gato**

**1 ponto:** uma habilidade muito conhecido por assassinos profissionais ou por ezperts em atacar escondido. Personagens com esse aprimoramento, toda vez que consegue realizar um Ataque Supresa, recebem o bônus de +1d6 no dano.

### **Ataque Especial Carregável**

Seu personagem pode concentrar seu ataque especial e graças a isso oferecer mais dano. O jogador pode preparar seu ataque especial por uma rodada para oferecer dano equivalente a quantos pontos investidos nesse aprimoramento.

**1 ponto:** +1d6 pontos de dano na técnica

## 200 NOVOS APRIMORAMENTOS PARA ANIME RPG!

**2 pontos:** +2d6 pontos de dano na técnica

**3 pontos:** +3d6 pontos de dano na técnica

### Atuação de Fuga

**1 ponto:** permite que seu possa enganar seus inimigos simulando que é uma estátua, ficando parado seja onde for. Os seus perseguidores percebem que seu disfarce é uma farsa caso sejam bem sucedidos em um teste de Will-15%(*Pouca vergonha!*)

### Bicho de Estimação Incomum

**1 ponto:** o Personagem têm um bichinho de estimação nada legal: pode ser um bicho estranho de outro mundo, um demoniozinho, um dragão (!!!), um FILHOTE de Tarrasque (!!!!!!!!!!!), uma Miniatura de RPG, um chiclete: têm que ser algo BEM maluco. Se o bichinho que o Personagem não fala (não têm vida) o Personagem não pensará assim e o bicho responderá e agirá como qualquer animal normal (apenas o Personagem verá isso) assustando todo os seus aliados ou se autodenominando um maluco mesmo. OBS: já viu *Chaves* (eu sei que isso é tosco...) quando o Chaves e o Quico pensam que a Bruxa do 71 transformou o cachorrinho Madruguinha em um Regador (pronto. Não preciso dizer mais nada: desculpe pessoal, mas eu tinha que botar este exemplo para todos os RPGistas entenderem...).

### Boa Audição

**1 ponto:** com este aprimoramento seu personagem pode ter uma visão exata daquilo que está escutando. É preciso ser bem sucedido em um teste de Per. O personagem bem sucedido tem uma visão rápida da coisa cujo está escutando, mesmo que não esteja vendo a mesma.

### Bom de Briga

**1 ponto:** Seu personagem vive brigando e é muito bom! Estourado mas que bate pra caramba! Em regras de RPG, ele recebe um bônus de +10% na perícia Briga ou Arte Marcial sem contar com o bônus de +1 no dano. (*Yusuke!*)

### Bom Olfato

**1 ponto:** com este aprimoramento seu personagem pode ter uma visão exata daquilo que está cheirando. É preciso ser bem sucedido em um teste de Per. O personagem bem sucedido tem uma visão rápida da coisa cujo está cheirando, mesmo que não esteja vendo a mesma.

### Bonito(a)

**1 ponto:** Há-ha! Personagens com este aprimoramento têm a ser belos, galantes e charmosos. Muito cobiçados pelos membros do sexo oposto. São em geral modelos, galãs, atores de renome e qualquer outra profissão que tenha a beleza como chave. (Ou como um Vega da Vida "-*Oh! Você machucou o meu lindo rosto!!*")

### Cara de Pau

**1 ponto:** Personagens com este aprimoramento são pessoas "cara de pau", ou seja, são um tipo de sujeito que tenta convencer as pessoas de algo contrário daquilo que elas mesmas tem certeza. Ou que safado as vezes passa a mão nas minas e ainda faz cara de inocente (*Mestre Kame*).

### Capacidade de encolher

**1 ponto:** por algum motivo explicado em seu background, seu personagem possui uma habilidade de reduzir seu tamanho e ficar na forma de uma criança carismática e cabeçuda (que nos textos do Marcelo Cassaro ele denomina de *Super Deformed*). Nessa forma, seu personagem fica menor e pode entrar em locais de difícil acesso, sem falar que poderá escapar de inimigos mais facilmente. Apenas seu personagem pode encolher, e nesse estágio, seus atributos e perícias de combate ficam 1/3 do valor normal arredondado para cima; a mesma habilidade de *Chichiri* do anime/mangá *Fushigi Yugi*.

### Cibernético Familiar

O Personagem possui um Cibernético dentro de seu corpo e não sabe como aquilo foi parar lá.

**1 ponto:** equivale um Cibernético [\* Muito Barato].

**2 pontos:** equivale um Cibernético [\*\* Não tão Comum].

**3 pontos:** equivale um Cibernético [\*\*\* Raro].

**4 pontos:** equivale um Cibernético [\*\*\*\* Bastante Raro/Experimental/Militar].

NOTA: O Cibernético escolhido pelo Personagem (a lista básica de Cibernéticos é vista na pág.66 do ANIME RPG) deve ser aprovado pelo Mestre. O Cibernético Familiar NÃO pode ser removido de forma alguma e NEM aprimorado. Qualquer coisa, consulte o seu Mestre!

### Comunicação Ocular

**1 ponto:** permite ao personagem a habilidade de dizer uma mensagem sem falar nenhuma palavra, apenas olhando uma pessoa no olho dela. Uma comunicação através dos olhos.

### Comunicador Anormal

# 200 NOVOS APRIMORAMENTOS PARA ANIME RPG!

**1 ou 2 pontos dependendo das capacidades do robô:** Você pode ser uma pessoa de outro país, planeta ou dimensão de onde reside agora. E consigo está o seu computador pessoal, uma máquina que tem tecnologias superiores e anormais comparado ao lugar onde você vive agora. As demais regras do robô e suas capacidades são vistas com o seu Mestre de RPG (ou se quiser apreciar o livro ROBÔS PARA ANIME RPG - por Thiago Luiz "Guerrad"). Um exemplo desse aprimoramento é o comunicador *Marie* do anime *Onegai Teacher*, quem viu sabe do que eu estou falando!

## Confiança na Fraqueza

**2 pontos:** quando seu personagem está na batalha e cai ferido ou mesmo se esgota por uns minutos. Ele pode imaginar seus amigos e parentes dizendo em sua mente (coisas como *Eu acredito em você! Você pode vencer-lo! Ou mesmo falando apenas o nome de seu personagem...*) ganhando uma confiança para vencer seu inimigo. Um bônus de +25% em ataque e defesa sem falar que seus danos oferecem um bônus de +5. Dura até o final do combate, quando o inimigo em questão for vencido.

## Conversa-Mole

**1 ponto:** permite ao seu personagem a habilidade de "passar-a-perna" nas outras pessoas para o seu próprio benefício. Personagens com esse aprimoramento tem o talento de criar conversas, incenações e esquetes cujo resultado será do seu próprio proveito. Espertalhão, hein?! Bronco!

## Corpo Leve

**1 ponto:** não se sabe porque (isso pode ser explicado no *background*), mas seu Personagem não consegue se afogar (mesmo se estiver amarrado de qualquer jeito) e vai boiar como se fosse um pedaço de plástico leve. Personagens com *Corpo Leve* não precisam comprar a Perícia Natação, pois bóiam sem dificuldade. O Personagem só deixa de boiar se estiver usando uma armadura de 100kg ou mais pesada. Do contrário, vai boiar normalmente.

## Cura pelas Mãos

**1 ponto:** o personagem tem o poder de curar ferimentos de pessoas através das mãos. Restaura 1d6 pontos de vida por rodada.

**2 pontos:** Restaura 2d6 pontos de vida por rodada.

**3 pontos:** Resaturara 3d6 pontos de vida por rodada. (Essa Dendê de Dragon Ball Z têm concerteza!)

## Defensora Feminista

(Apenas para Personagens FEMININAS!)

**2 pontos:** sua Personagem foi bastante maltratada pelos Homens e ai deles se tentarem fazer algo ousado com você ou de magoar. *Defensora Feminista* aumenta em +2d6 de dano em qualquer ataque (+3d6 se for um antigo namorado!) feito contra o sexo-oposto e qualquer teste de disputa de Atributo/Perícia em +10% contra qualquer homem (+30% se for um antigo namorado). Uma Personagem com este Aprimoramento se CANSOU de ser humilhada por homens e decidiu dar um fim nesta vida, ganhando forças e resistências incríveis contra qualquer macho!

NOTA: a Personagem pode sair com Homens normalmente. Ela também será a favor de qualquer mulher que está sendo maltratada em sua presença! "Aí do Homem que te magoar...se ela tiver em Fúria Feminina...."

## Dentes afiados

**1 ponto:** você nasceu com dentes fortes, firmes e com pontas afiadas e que tem múltiplas utilidades (como cortar cordas, serrar tábuas...). Caso seja utilizada para dar dano, os seus dentes provocam exatos 1d6 pontos de dano por mordida (sendo que esta perfura mesmo o que morder).

**2 pontos:** dentes mais afiados, com 2d6 pontos de dano e IP 2! (não quebra com facilidade).

## Descendente Importante

**1 ponto:** você é o filho de um NPC importante (e poderoso) no mundo deste Anime. Pode ser um filho de Tegic Sanamaris (em *YOSHIRO*) e tais vilões como: Saga (*CDZ*), Freeza (*DBZ*), Sr. Magatsu (*Blade Lâmina do Imortal*), Shinshio (*Samurai X*) entre outros. O detalhe deste Aprimoramento é que o Personagem "ódão" no Anime NÃO sabe da sua existência: você apenas vai ficar falando pra todo mundo que "seu pai e assim e assado", mas ele mesmo não sabe de sua existência. Com o role-play fuindo naturalmente.

OBS. IMPORTANTE: um Personagem que tenha Descendente Importante não poderá comprar Parente Desconhecido, e vice-versa.

## Dicípulo

Você em Mestre em alguma arte e treina um ou mais dicípulos, que seguem suas ordens e ensinamentos, não importando a profissão que você tenha ou o hobby que ensina.

**1 ponto:** 1 dicípulo

**2 ponto:** 2 dicípulos

## 200 NOVOS APRIMORAMENTOS PARA ANIME RPG!

**3 ponto:** 4 discípulos

**4 ponto:** 8 discípulos

E assim por diante... siga a progressão.

### Duro de Matar

Seu Personagem têm muito mais PVs do que o normal.

**2 ponto:** +2PVs. (+2 PVs por Nível).

**3 pontos:** +3PVs. (+3PVs por Nível).

**4 pontos:** +4PVs. (+4PVs por Nível).

**5 pontos:** +5PVs. (+5PVs por Nível).

### Elasticidade

**1 ponto:** seu personagem treinou por muito tempo ou talvez já tenha nascido com essa habilidade. Personagens com elasticidade podem estivar seus braços e pernas até 10 metros, bom para socar e chutar a longa distância, no melhor estilo Dalsin, do Street Fighter.

### Escudo de Proteção

Seu personagem tem a habilidade de invocar um escudo protetor para se defender dos ataques dos inimigos. A explicação para esse poder deve ser explicado em seu *background*. Dependendo da campanha, o escudo invocado aumenta em um bônus de +1 por nível de personagem.

**1 ponto:** o personagem pode invocar um escudo de 1d6 IP balístico/cinético.

**2 pontos:** o personagem pode invocar um escudo de 2d6 IP balístico/cinético.

**3 pontos:** o personagem pode invocar um escudo de 3d6 IP balístico/cinético/elemental (escolher um).

**4 pontos:** o personagem pode invocar um escudo de 4d6 IP balístico/cinético/elemental (escolher um).

### Especialista em ... (preencha aqui a Arma Branca do personagem)

**1 ponto:** o personagem adquiriu grande habilidade em uma arma branca específica (que também pode ser qualquer arma corporal, mas apenas uma em questão). Também todas as suas manobras ou a maioria são utilizadas com a tal arma que o personagem é expert. Personagens com esse aprimoramento, oferecem +1d6 de dano quando oferecem acerto crítico (ANIME RPG pág. 106 para detalhes).

### Estudioso

**1 ponto:** o personagem é estudioso e sempre procura saber mais sobre um ou mais determinados assuntos. Personagens com esse aprimoramento, recebem 10

pontos extras de perícia toda vez que avançam de nível para comprar ou aumentar perícias baseadas em INT, e apenas em INT, não podendo aumentar com esses pontos extras perícias de combate etc. Também pode ser usado para comprar outras perícias que não sejam baseadas em Inteligência (como Computação), mas esses detalhes são de acordo com o seu Mestre de RPG.

### Estrela

**(Recomendada apenas com autorização do Mestre)**

**3 pontos:** este Aprimoramento indica que seu Personagem é, uma forma de diferente de Boa Fama, uma forma MUITO pior: muitos Personagens de Animes Antigos (Tais como *Seiya* em CDZ, *Oliver Tsubassa* em Capitan Tsubassa/Super Campões, *Bucky* e outros) têm a incrível capacidade de atrair o anime só pra eles: tudo que acontece SÓ pode ser resolvido POR ELES, e nada mais disso. Todos os outros Personagens são SIMPLES COADJUVANTES e todos Babam o Ovo de você, dizendo que "só você pode resolver as coisas" e babaquisses deste tipo! ("*Seiya, aquele que tem o poder de superar os deuses...*")

### Evitar Queda

**2 pontos:** quando seu personagem está em queda, pode se retorcer todo para cair no chão de uma maneira que recebe menos dano. Para cada 1m de altura (na queda), o personagem faz um teste de Will (normal), cada teste bem sucedido anula 1d6 pontos de dano. ("*Não é possível!*")

### Expert em Combater Inimigos

**2 pontos:** com este Aprimoramento o personagem é um especialista em enfrentar monstros. Qualquer monstro em combate contra esse personagem recebe uma penalidade de -10% ao atacar o personagem. Também o personagem com esse aprimoramento recebe um bônus de +3 nos danos quando ataca monstros.

**3 pontos:** além dos monstros, o personagem recebe os mesmos bônus também ao enfrentar inimigos, não importando quem seja.

### Fãs Próprios

**1 ponto:** você pode até não ser famoso, mas possui fãs, talvez poucos, mas fã é fã. Uma torcida animada que as vezes te tratam como se vos fosse realmente um deus. O motivo para seu personagem ter fãs deve ser bem explicado no histórico do personagem. Personagens que tenham este aprimoramento recebem um bônus de +10% nos testes e +3 nos

## 200 NOVOS APRIMORAMENTOS PARA ANIME RPG!

danos quando um ou mais de seus fãs estiverem por perto te observando. ("*Vai Tenchi!!! Vai Tenchi!!!*")

### **Força Mágica**

Seu Personagem têm muito mais PMs (Pontos de Magia) do que o normal.

**2 ponto:** +1 PM extra.

**3 pontos:** +2PMs extra.

**4 pontos:** +3PMs extra.

**5 pontos:** +4PMs extra.

### **Fortificação**

Este Aprimoramento lhe oferece +pontos de Atributo para seu Personagem.

**1 ponto:** +1d6 ponto de Atributo [ou +1 na compra desse aprimoramento depois do 1º nível] (podendo exceder o limite no 1º Nível).

**2 pontos:** +2d6 pontos de Atributo [ou +2 na compra desse aprimoramento depois do 1º nível] (podendo exceder o limite no 1º Nível).

### **Furto em Combate**

**(Recomendado para Ladinos)**

Seu Personagem têm a incrível habilidade de roubar itens pessoais dos outros no meio de um ataque. É assim: quando acertar um ataque, o Personagem deve fazer um teste Díficil de Furtar para conseguir roubar apenas um item do oponente - que nem percebe. O número de itens que o Personagem pode roubar (número de vezes de fazer esta manobra) em um combate é igual ao número de Pontos neste Aprimoramento!

**1 ponto:** até 2 itens no combate!

**2 pontos:** até 4 itens no combate!

**3 pontos:** até 6 itens no combate!

**4 pontos:** até 8 itens no combate!

### **Genialidade**

**2 pontos:** seu personagem é um gênio, obtendo uma inteligência sobre-humana, podendo ter a habilidade de construir coisas muito mais complexas que a própria humanidade possa montar um dia. Personagens com este aprimoramento recebem um bônus de +40% em qualquer teste de Int relacionado a cálculos e problemas matemáticos além de conhecimentos diversos. Testes da perícias Ciências (e seus subgrupos) seu recebe um bônus de +15% quando usa-las. Apenas personagens com Inteligência 16 ou mais podem ter esta vantagem. ("*Eu sou o maior gênio do universo!*")

### **Golpe Fulminante**

**2 pontos:** Não! Não pegamos isso do jogo Dungeons & Dragons e sim do game on-line Ragnarök.

Personagens com golpes fuminantes perdem 1 ponto heróico para acrescentar +4d6 pontos de dano ao golpe. ("*Yeah!!!*")

### **Golpe Poderoso (Golpe de Ki)**

**(Recomendado para Personagens Lutadores)**

O Personagem foi treinado (geralmente) com o Dom das Artes Marciais e quando utiliza as mãos pode causar um dano maior, pela força e controle de seu Ki! Cada ponto gasto aumenta o dano dos socos, pontapés e chutes do Personagem.

**1 ponto:** +1 de dano

**2 pontos:** +2 de dano

**3 pontos:** +3 de dano

**4 pontos:** +4 de dano

### **Grande Salto**

**2 pontos:** seu personagem tem a incrível habilidade de saltar muito acima da média humana, assim como muitos heróis de anime fazem. Você pode até saltar no máximo 1m por ponto de Agi (variante de Atributos Humanos/Kansarianos). Exemplo: "Se tenho Agi 20, posso saltar até 20m de altura". ("*Yeah!*")

### **Guarda Roupas Astral**

**2 pontos:** este poder esquisito faz o Personagem trocar de roupas magicamente. Ele têm uma reserva de roupas iguais a sua 2/3 de sua CON (multiplique por 2 e divida por 3, arredondado pra cima). Ele deve anotar as suas roupas no *Guarda Roupas Astral* e quando quiser trocar de vestimenta, faz um teste Médio de PER para que o efeito aconteça (suas roupas não mudar sem você ficar nu ou algo parecido). Também pode ser usado para colocar armaduras (neste caso o Personagem só pode ter até duas armaduras para cada 11 pontos em CON!). Quem disse que isso não acontece nos animes?! (*Onegai Teacher, Sailor Moon...*)

### **Habilidade de Memorizar Técnicas**

**2 pontos:** seu personagem tem a incrível habilidade de aprender ataques especiais na primeira vez que outra pessoa utiliza-se. Logo vendo, o personagem já recebe em seus aprimoramentos Ataque Especial 1 "Nome da técnica" e pode fortalecer mais tarde essa técnica com pontos.

**3 pontos:** o personagem aprende e já sabe usufruir da técnica com a mesma intensidade e força. As vezes causando mais dano que o autor original.

OBS: O personagem só copia Ataques Especiais.

# 200 NOVOS APRIMORAMENTOS PARA ANIME RPG!

## Habilidade Sobrenatural

### (Para Personagens NÃO-Magos)

O Personagem possui uma habilidade semelhante a uma Magia-ritual de mesmo nome, e este poder incrível deve estar listado em seu *background*. O Jogador deve escolher uma Magia de Círculo equivalente ao número de pontos que gastou. Por exemplo: *Thiago, o Alquimista tem Habilidade Sobrenatural 3 e portanto o Jogador escolhe um Ritual de 3º Círculo (do netbook Grimório de Arton). Ele escolhe Desvio de Disparos como sua Habilidade Natural!*

**1 ponto:** uma habilidade semelhante a uma Magia-Ritual de 1º Círculo.

**2 pontos:** uma habilidade semelhante a uma Magia-Ritual de 2º Círculo.

**3 pontos:** uma habilidade semelhante a uma Magia-Ritual de 3º Círculo.

**4 pontos:** uma habilidade semelhante a uma Magia-Ritual de 4º Círculo.

...e assim por diante!

NOTA IMPORTANTE: o Ritual usado como habilidade pessoal do Personagem deve ser escolhido pelo Jogador com a APROVAÇÃO do Mestre. Os Rituais podem ser adquiridos no site da Daemon, nos netbooks *Grimório de Arkanun*, *Grimório de Arton*, *Guia de Magias* e o único suplemento de Magias de fantasia da Equipe RPG Anime Brasil, *O Guia de Magias para RPGQuest...* caso você só possua o ANIME RPG em casa! Geralmente o Personagem não têm limite de usar a habilidade. Quando avançar de Nível e quiser investir mais um ponto em HS, o Jogador deve ABANDONAR o Ritual passado e escolher o novo Ritual (de Círculo mais poderoso!).

## Habilidades Primais

**2 pontos:** o personagem de alguma forma consegue realizar saltos símios sob as árvores, correr de quatro com a velocidade normal, caçar peixes apenas com a boca, farejar inimigos dentre outras habilidades que muitos habitantes de comunidades bárbaras sabem.

OBS: As vezes, uma ou duas habilidades primais vem de outros poderes do personagem e não dele próprio, como é o caso de Leona, de King of Fighters, ela só consegue utilizar essas habilidades quando está sob a forma de Orochi Leona, quando ocorre nela a Revolta do Sangue, fazendo a agir como um bicho; Abra o olho para esses exemplos, e não se esqueça que o background tem a prioridade.

## Ídolo

**1 ponto:** você é fã ou se espelha em uma certa pessoa, que pode ser um Mestre de artes marciais

dedicado, uma celebridade mundial ou mesmo um jogador de futebol, tanto faz: você admira muito essa pessoa e gosta do que ela faz. Personagens com ídolos, recebem 1 ponto de experiência extra no final da aventura caso se comportem de maneira semelhante ao ídolo do personagem ou mesmo se conseguiu mais informações sobre ele (o Mestre de RPG decide).

**2 pontos:** o seu ídolo te conhece e eles até trocam umas idéias, mas pra você, o seu ídolo sempre terá razão na área que ele domina e ensina (desenho, artes marciais, música, etc.) Também recebem 1 ponto de experiência extra no final da aventura caso se comportem de maneira semelhante ao ídolo ou tenha aprendido ou guardado direitinho o que ele tinha te ensinado.

*EXEMPLOS:* Kyo Kusanagi é o ídolo de Shingo Yabuki em King of Fighters; algumas crianças do orfanato são fãs de Seiya em Cavaleiros do Zodíaco; Yoshiro Katsura é fã do seu pai desaparecido, que foi o maior kansariano da história das dimensões, em Yoshiro; Konohamaru é fã de Uzumaki Naruto em Naruto, etc.

## Imortal

**3 ponto:** Sei que muitos vão reclamar com esse aprimoramento. Mas também é muito visto em mangás e animes e por isso não podia deixar de fora; você tem alguma benção, maldição ou mesmo vermes que lhe permitem o dom da imortalidade, não envelhecendo, mas ainda sentindo dor e levando dano normalmente. Personagens imortais são que nem personagens comuns, levam dano até chegar a 0, só que depois daí desmaiam e esperam se recuperar das feridas, restaurando (ou recriando) seus membros perdidos, se esse for o seu caso. Deve-se ter uma explicação sobre imortalidade em seu background. Mas saiba: todo imortal encontra a morte se tiver sido degolado, ou seja, se perdeu a cabeça, morreu na hora! (*Blade: A Lâmina do Imortal*)

## Inimigo do Pr.Alexandre

**1 ponto:** você não gosta de jeito nenhum do Pr.Alexandre, um cidadão que insiste em dizer que "RPG, anime e Mangá são coisa do capeta e de bruxaria". Inimigos do pr. Alexandre recebem +1d6 nos danos e +10% nos testes quando ouve uma besteira que ele falou. Caso o próprio Gordo Doido já esteja na campanha e na frente do seu personagem, ele entrará em Fúria e partirá pra cima. (*"Atenção: estou sendo ameaçado por otakus e jogadores de RPG" "Família Urso é baseada em Xamanismo" "Eu só prego a verdade!!!"*)

## Internauta



## 200 NOVOS APRIMORAMENTOS PARA ANIME RPG!

**1 pontos:** essa é boa, que aprimoramento ridículo! Porque eu queria ser um internauta? Na verdade em jogos que usam o Sistema Daemon, os jogadores sempre querem que seus personagens saibam utilizar o computador e internet, mas como tem muitas perícias a escolher (e como os valores das perícias que envolvem o subgrupo Informática [ANIME RPG pág. 56] começa com valor [0], obrigando a comprar). Os jogadores podem investir nesse aprimoramento para que seus personagens possam comprar outras perícias. Personagens com esse aprimoramento recebem 20% em três perícias do subgrupo Informática (a escolha do jogador).

### Irmã Gostosa

Você têm irmãs gostosas que todos seus amigos querem e VÃO FAZER TUDO para que você "coloque na fita deles" ou PESSOAS QUE VÃO QUERER FAZER TUDO para te agradar e te chamar de "cunhado" e lhe pagando muitas coisas para entrar na família. ^\_^s

**1 ponto:** uma irmã mais velha (com até 20 anos) e CAR20.

**2 pontos:** uma irmã mais velha (com até 20 anos) e CAR24.

**3 pontos:** uma irmã mais velha (com até 26 anos) e CAR29.

**4 pontos:** uma irmã mais velha (com até 26 anos) e CAR31.

**5 pontos:** uma irmã mais velha (com até 26 anos) e CAR37.

NOTA: Nós, da *Equipe RPG Anime Brasil* consideramos CAR como "Beleza Física" do Personagem (e não simpatia, como no ANIME RPG e demais Módulos Daemon). E outra: seu Personagem NUNCA vai sair com a própria irmã (mesmo se ele for *Pervetido Sexual!!*).

### Kawaii

(Apenas para Personagens Femininas)

**1 ponto:** "Kawaii" é denominado nos mangás/animes como aquelas meninhas bonitinhas, super-meigas. Recebem CAR+1 (deve ter no mínimo CAR18!!) e são super simpáticas. Em combate, um Personagem que deseja atacar uma Kawaii deverá passar em um Teste Difícil de WILL - a menos que ele seja atacado primeiro. Geralmente uma Personagem com *Kawai* ganhará a confiança de todos (em alguns casos, também funciona como o Aprimoramento *Inocência*, na pág.34 do ANIME RPG). Os exemplos mais comuns são: *Athena Assamya (KOF)*, *As Sailors (de Sailor Moon)*, *Neece (de Lodoss War)* entre muitos outros!

### Leitor de Mentas

**1 ponto:** o personagem aprendeu ou já nasceu com uma habilidade secreta de ler a mente das pessoas. O personagem demora um turno para ler a mente de uma pessoa sem que a mesma perceba e consegue ter uma rápida leitura do que se passa na cabeça dela (afinal, que em termos literários, a leitura composta forma-se uma frase, ou seja, se li algo na cabeça dela, o que quero saber vai se resumir em uma única frase).

### Magia Elemental

**1 ponto:** o Personagem recebe +1 ponto de Focus em um Caminho da Magia. Esse bônus pode exceder o limite máximo de Focus do Personagem. Personagens que não tenham magia e que compraram este Aprimoramento recebem apenas 1PM (ou podem comprar o Aprimoramento *Força Mágica*).

### Marca do Profeta

(Precisa-se da aprovação do Mestre, geralmente recomendado para NPCs)

**3 pontos:** seu Personagem possui o Dom natural da Profecia - isso é um Dom e não têm nada relacionado à Magia. Um Personagem com este Aprimoramento têm o poder de Abençoar ou Amaldiçoar outro Personagem; isto não significa que o "meu amigo vai ganhar 1 milhão de dólares amanhã" o amigo vai receber: uma profecia sempre têm realização total do Mestre - nem mesmo o profeta vai saber QUE DIA e QUE HORA sua promessa vai ser cumprir. Um Personagem com este Aprimoramento NÃO poderá comprar *Falso Profeta*.

### Mecha-Comander

Seu Personagem é piloto de Mecha (Robôs Gigantes vistos na pág.76 do ANIME RPG) e usa este valor (como Perícia) +seu bônus de INT e DEX para Manobrar o Robô (utilize este valor para qualquer teste para manobrar a máquina). Um "Mecha" é um robô gigante visto em diversas séries super-sentai (*Power Rangers, Jaspion, FlashMan* entre outros) e diversos animes (como *U.S Manga, Evangelion e Gundan Wing*).

**1 ponto:** 15% +valores de INT e DEX.

**2 pontos:** 21% +valores de INT e DEX.

**3 pontos:** 31% +valores de INT e DEX.

**4 pontos:** 51% +valores de INT e DEX.

**5 pontos:** 60% +valores de INT e DEX.

OBS: não importa quais os valores de INT e DEX do Personagem, o máximo de bônus que cada um deles poderá oferecer é 50% (*Se não fosse assim o Goku....*)

## 200 NOVOS APRIMORAMENTOS PARA ANIME RPG!

### Mestre da Acupuntura

Seu personagem é especialista em utilizar agulhas ou outros objetos pontiagudos e através deles atingir seu inimigo em pontos vitais e nervos do corpo. O motivo para o aprendizado dessa técnica deve ser esclarecido no background do personagem. Para ter esse aprimoramento, o personagem precisa ter a perícia Ciências (Anatomia), que está no ANIME RPG pág.50. Funciona assim: quando o personagem for atirar ou cravar certos objetos pontiagudos em suas vítima, ele deve ser bem sucedido no seu teste de ataque e depois no seu teste de Anatomia, o personagem bem sucedido escolhe qual o nervo atingiu o alvo para surgir o efeito desejado. Quanto mais pontos de aprimoramento estiverem em Mestre de Acupuntura, mais efeitos com essa "arte" de matar o personagem terá.

**2 pontos:** no máximo o personagem pode paralisar o oponente por 1 turno.

**3 pontos:** o personagem pode paralisar temporariamente um membro do corpo do alvo a sua escolha.

**4 pontos:** o personagem pode retirar temporariamente um dos sentidos do alvo.

**5 pontos:** Beijo do Dragão. O alvo começa ter uma horrível hemorragia até a sua morte.

OBS: Personagens que tenham mais de dois pontos de aprimoramento nessa vantagem já sabem automaticamente os efeitos do ponto anterior, ou seja, se tenho empregado 4 pontos em Mestre da Acupuntura, o personagem pode retirar um dos sentidos da vítima (4pts.), também paralisar um membro do corpo (3pts.) ou mesmo paralisar o oponente por um turno (1pt.).

### Mestre do Sangue

**2 pontos:** seu personagem é especialista em atacar com ataques perfurantes/cortantes com a finalidade de retirar quantidade de dano de seu inimigo. Personagens com esse aprimoramento quando retiram sangue de seu adversário, o alvo recebe um bônus de +2d6 pontos de dano por causa da imensa quantidade de sangue retirada. (Ih! Se usar esse aprimoramento em Cavaleiros do Zodíaco, vão ter problemão!)

### Mestre do Sumiço

**1 ponto:** você pode ser um grande herói, ter derrotados muitos monstros épicos, mas mesmo assim um dia terá que fugir de algo ou alguém que seja mais poderoso que você. Esse aprimoramento foi feita para casos de fuga assim, quando você deseja fugir de alguém e caso tenha esta vantagem seu

perseguidor precisa ser bem sucedido em um teste de Int-45% para encontra-lo. ("*Cadê ele?*")

### Misericordioso

**1 ponto:** o seu personagem segue um dogma de perdão. Ele perdoa qualquer coisa ruim que seja feita a ele ou a outras pessoas e além de perdoar, não se atreve a matar pessoas inocentes ou inimigos que estejam incapazes de lutar. Personagens com esse aprimoramento tendem a serem adeptos do Cristianismo ou de deuses bons (se o cenário for um mundo de fantasia). Personagens com misericórdia restauram o dobro de pontos heróicos por dia. "*Bem-aventurado os misericordiosos, porque alcançarão misericórdia.* (Mateus 5:7)"

**2 pontos:** além dos benefícios de 1 ponto, o personagem é protegido por Deus, absorvendo 1d6 pontos de dano de qualquer ataque que ele tenha recebido, seja natural ou mágico.

### Namorada de Aluguel

**1 ponto:** por algum motivo o seu personagem contratou uma garota gostosa para fingir ser sua namorada, tudo isso para tirar a maior onda com seus amigos, familiares, inimigos e monstros. Essa é uma garota que está tudo em cima e de cobra uma pequena taxa mensal para namorar você (ou para que você a namore); mas há casos onde a garota se apaixona pela pessoa que foi contratada ou mesmo começa a sair com outros marmanjos a custa de seu dinheiro. Abra olho!

### Olhar intimidador

**1 ponto:** o personagem sabe olhar de um certo jeito para uma pessoa cujo a deixa em pânico. Personagens com esse aprimoramento podem observar seu alvo de tal maneira que os deixaria assustados, para acontecer isso deve ser bem sucedido em um teste de Carisma e a vítima deve falhar em seu teste de Will-10%. Personagens assustados diante do seu olhar seguem as demais regras de pessoas assustadas inventadas pelo Mestre de RPG.

**2 pontos:** o seu olhar é mais perigoso e intimidador ainda. Para resistir ao seu olhar, a vítima deverá ser bem sucedida em um teste de Will-20%

**3 pontos:** seu olhar assusta mais que um dragão vermelho. Para resistir ao seu olhar, o alvo deverá ser bem sucedido em um teste de Will-30%

OBS: O tempo dos personagens alvos em pânico variam de acordo com as situações na aventura, e pessoas assustadas seguem regras de acordo com o Mestre de RPG. Tudo para que o role-play possa ser mais fácil.

# 200 NOVOS APRIMORAMENTOS PARA ANIME RPG!

## Parceiro de Combate

**1 ponto:** você tem um amigo cujo lutam juntos de maneira incrível, vocês dois quando lutam são invencíveis. Personagens com Parceiro de Combate recebem +10% nos testes que envolvem perícias e situações de combate além de +1 no dano. Mas para receber esses bônus, você e seu parceiro devem ter esse aprimoramento.

## Pele de Ferro

O Personagem têm uma boa resistência natural. Geralmente ele pode ser um Monge Shaolin que treinou seu corpo para levar porrada ou coisas deste tipo. Um Personagem com *Pele de Ferro* recebe IP naturalmente.

**1 ponto:** seu corpo têm IP 1 (sem usar armaduras).

**2 pontos:** seu corpo têm IP 2 (sem usar armaduras).

**3 pontos:** seu corpo têm IP 3 (sem usar armaduras).

## Perito em robótica

**2 pontos:** o personagem é um estudante da robótica. E recebe um bônus nas demais perícias: Condução (escolher três subgrupos com 15%), Eletrônica, Engenharia (todos os subgrupos em 15%), Informática (todos os subgrupos em 15%); para ter a descrição das seguintes perícias já anunciadas, consulte o capítulo 8 do ANIME RPG. Ele também demora 2 horas a menos para a construção de qualquer robô (com mínimo de uma hora) - consulte o netbook ROBÔS, de Thiago Luiz "Guerrad" para maiores detalhes.

## Poder da Fênix

**3 pontos:** com este aprimoramento, que dizer que o personagem tem uma espécie de sorte ou a capacidade de sempre ressucitar depois que do dia que morreu. Ele pode ser um kansariano com Estilo Fênix (no cenário Yoshiro); ser um cavaleiro que tenha poder para ressucitar da morte (se for Cavaleiros do Zodíaco) e uma infinidade de exemplos e serem preenchido tanto pelos Mestres de jogo, tanto com os jogadores. Esse aprimoramento, permite ao um personagem morto, voltar em 2d10 dias depois de sua morte. (E olha que nem precisa da magia ressurreição!)

OBS: Personagens com o aprimoramento Imortal também podem morrer ao comprar esse aprimoramento, porque mesmo sendo imortais, eles podem morrer se estiverem caso a sua cabeça seja decepada.

## Poder do DNA

**1 ponto:** seu personagem por algum motivo despertou estranhos poderes por causa de seu DNA. Os poderes do personagem e as regras devem ser aleatoriamente as da Tabela 1.0 e da tabela 1.1 do livro SUPERS RPG, o personagem tem 50 pontos de poder para preencher nos poderes (máx.30pts.). O personagem não melhora seus poderes com o aumento de nível.

**2 pontos:** o personagem tem 200 pontos (máx.36pts.)  
OBS: É preciso do livro SUPERS RPG da Daemon para utilizar esse aprimoramento. Para ter as descrições e regras dos poderes. [*Riuji* do anime DNA<sup>2</sup>]

## Pontos Épicos

São pontos que tem a mesma utilidade dos PHs (e portanto seguem as mesmas regras descritas na pág.60 e 61 do ANIME RPG). Só que gastando ao mesmo tempo 1PH e 1PEP, o personagem pode num só turno recuperar 1d6 pontos de vida ou aumentar o dano de sua arma no próximo ataque em +1d6.

**1 ponto:** 1 ponto épico por nível

**2 pontos:** 2 pontos épicos por nível

**3 pontos:** 3 pontos épicos por nível

**4 pontos:** 4 pontos épicos por nível

## Punho Incomum

**1 ponto:** personagem talvez já tenha nascido assim ou mesmo recebeu alguma maldição (ou outro motivo a ser explicado em seu background): ele nasceu com um dos braços maiores ou de formato diferente (como no braço direito ter a pata de um dragão por exemplo, como é visto num RPG de video game que esquecemos o nome); seu punho talvez seja o de um humano, mas mesmo assim será maior ou diferente da maioria (como um tamanho maior um mais dedos, por exemplo!); personagens com Punho incomum oferecem dano de 1d6 /1d10 se lutam artes marciais ao invés de um 1d3/1d6 se lutam artes marciais.

## Rajada de Tiros

**2 pontos:** Não! Não pegamos isso do jogo Dungeons & Dragons e sim do game on-line Ragnarök. Personagens com rajada de tiros perdem 1 ponto heróico para acrescentar +5d6 pontos de dano ao golpe, mas gastam 3d6 munições ao fazer isso..

## Religioso

**1 ponto:** seu Personagem segue fielmente os mandamentos de Buda, Maomé, os Santos da Igreja Católica, Alan Kardek entre outros filósofos religiosos. Às vezes seu Personagem vai assistir os cultos religiosos por obrigação...

## 200 NOVOS APRIMORAMENTOS PARA ANIME RPG!

**2 pontos:** seu Personagem segue fielmente os mandamentos de Cristo (Jesus Cristo, o Amante de Vossa Alma), mas ao contrário de *Fanático*, NÃO faz aceção de pessoas (pois isso estaria em conflito com as Leis do Salvador!) como muitos "Evangélicos" dizem por aí. Os servos de Cristo são pessoas iluminadas e sempre procuram difundir a Palavra da Salvação (mas respeitando sempre a posição das outras pessoas), além de serem super felizes, pois servem Aquele que É SÓ BONDADE e Deus dos deuses, Aquele que têm Todo O Poder e a cada vez que o Personagem conhece a Palavra, sua vida é recheada de Bençãos!

OBS: Personagens com o Aprimoramento *Religioso* não podem comprar *Ateu*.

### Resistência

**2 pontos:** seu personagem tem a incrível capacidade de prender a respiração por longos minutos, que pode ser utilizados para nadar ao fundo de um oceano (talvez gelado para ir dentro de um navio para conversar com o corpo de sua mãe!). Personagens com esse aprimoramento podem prender a respiração por muito tempo, cerca de três vezes o valor do seu atributo CON em minutos, ou seja, se tenho Con 15, posso prender a respiração por 45 minutos. (*No melhor estilo Hyoga de ser!!*)

### Resistência Contra Seduções

Personagens com este Aprimoramento<sup>7</sup> são mais difíceis de se resistir a cantadas.

**1 ponto:** o personagem recebe um bônus de +20% nos teste de Will/Int para resistir a um xaveco. ("*Sai fora!*")

**2 pontos (dupla):** seu herói recebe um bônus de +40% para resistir uma sedução. ("*Eu já não disse que não quero?*")

**3 pontos (tripla):** o personagem pode resistir a qualquer personagem sem rolar os dados. ("*PAF!*")

### Resistência do Herói

**2 pontos:** com este Aprimoramento o Personagem pode gastar um número de PHs em um Combate. O número de PHs gastos em combate se transformam em IP Natural: por exemplo, se seu Personagem gastar 2PHs no começo do combate, ele receberá +2 no IP (Os PHs não são recuperados depois do combate, e sim com as regras normais de Daemon).

### Sem Ninar (ou "Gaara Fight")

**2 pontos:** o Personagem conseguiu "administrar" o sono e hoje não fecha mais os olhos! Sendo assim ele será imune aos Rituais *Sono* e similares - ele apenas

descansa 4 horas por dia (como os Elfos, entram apenas em *transe*) mas com os olhos abertos; o bom sinal disso é que ele nunca entra no sono quando estiver vigiando um local. Seu Personagem têm TANTO tempo sem dormir que em volta dos seus olhos ficam uma tarja preta (assim como o *Gaara* em *Naruto!*). Ah! O treinamento para dominar o sono/fechamento dos olhos deve ser explicado no background (isso sem dizer que ele será o primeiro a morrer se enfrentar a Meduza!!hahaha!!).

### Senso perceptível

**1 ponto:** personagens com esse aprimoramento, costumam ser espertos e mais perceptíveis do que as outras pessoas. Podem dar detalhes complexos e apurados de uma coisa que mal o conhece, também encontra objetos e pessoas perdidas com mais facilidade e entre outras coisas. Em termos de regras, o personagem recebe um bônus de +30% nas perícias Pesquisa/Investigação, Procurar e Rastrear (quando as utiliza.). Um personagem que tenha esse aprimoramento é a Ichigo, do anime *Onegai Teacher*.

### Seriedade

Toda a vez que seu personagem realizar um ataque bem sucedido, ele pode acertar outro sem defesa da vítima, caso seja bem sucedido em um teste de...

**1 ponto:** mínimo de DEX (ou seja, o valor numérico do atributo e não %)

**2 pontos:** difícil de DEX

**3 pontos:** normal de DEX

### Seriedade

**2 pontos:** quando entra em combate ou mesmo em uma disputa, seu personagem quase não costuma sorrir ou falar, demonstrando uma frieza e uma concentração incrível diante do inimigo. Muitos personagens lutam com seriedade, sem tirar muita vantagem, sempre acabando logo com o inimigo. Personagens como **Iori Yagami**, **Kurama**, **Carlos Santana** e outros costumam ter esse aprimoramento. Personagens com essa vantagem, recebe se lutarem concentrados e com seriedade um bônus de +10% em ataque/defesa/esquiva e um bônus de +3 nos danos. ("*Patético...*")

### Síndrome de Blade

(Recomendado para Caçadores de Vampiros)

**4 pontos:** seu Personagem SEMPRE recebe ACERTOS CRÍTICOS em QUALQUER Teste na presença de qualquer vampiro, não importando seu poder ou idade !

### Síndrome de Niele

## 200 NOVOS APRIMORAMENTOS PARA ANIME RPG!

### (apenas para personagens femininos)

**2 pontos:** ser gostosa, ter seios volumosos e usar pouca roupa. Sempre ser decontraída e utilizar todas as suas artimanhas para deixar todos os homens, elfos, magos, etc. caidinhos por você; personagens que tenham a Síndrome de Niele são meninas com corpos formosos cujo não usam quase nenhuma roupa e todos os marmanjos vão babar pra cima de você. Recebem um bônus de +60% em Sedução e +30% em todos os testes que envolvam o atributo Carisma (inclusive sua perícia).

### **Sobrevivente do Inferno**

**2 pontos:** seu personagem sobreviveu em um lugar tão terrível e mortal que e chamado de Inferno, que pode ser o inferno propriamente dito, ou uma *Ilha da Rainha da Morte* ou mesmo alguns pontos da Índia, Velha Arcádia, ou até mesmo o plano de Arkanun. Personagens sobreviventes tem a experiência de andar em lugares assim e estão mais poderosos e rápidos. Personagens com esse aprimoramento, recebe gratuitamente a perícia Sobrevivência (Inferno 30%), além de um aumento de +2 nos atributos FR, CON e DEX.

### **Sono do Sentinela**

**1 ponto:** seu personagem foi treinado para dormir menos e agir mais. Personagens com esse aprimoramento podem dormir menos e mesmo assim não sentir sono (como se tivesse dormindo a noite inteira). O personagem se quiser dormir pouco ele dorme por 1d6 horas apenas. Mas isso não quer dizer que ele não possa dormir a noite inteira, se ele quiser, ele pode.

### **Super Bolso**

**1 ponto:** seu personagem tem a habilidade de guardar as coisas consigo sem ao menos tiver um bolso, sacola, mochila ou algo semelhante. E não importa o tamanho das coisas, o seu personagem guarda e retira na hora que quiser. ("*Seiya...onde você colocou a armadura de Atena??!*").

### **Super Metabolismo**

**3 pontos:** o Personagem recupera 10 PVs por dia de descanso (contusivos) ou 5 PVs (dano de balas, facadas, etc). OBS: um Personagem com este Aprimoramento não poderá comprar *Metabolismo Lento*.

### **Técnica do tiro Invisível**

**2 pontos:** o personagem aderiu grande técnica para poder disparar projéteis ou qualquer munição numa velocidade e técnica que pareça invisível. Esse

aprimoramento pode ser usado para que o personagem atire poder kansai (graças a proeza Disparo de PK em *Yoshiro*), ou Ataque Sobrenatural (Em *Cavaleiros do Zodiaco 2E*), poder Jurai (*Tenchi Muyo RPG*) ou até kunais em Shurikens como no anime do Naruto; para poder visualizar o tiro, o personagem deve ser bem sucedido em um teste de PER Difícil e caso não vejam o tiro, recebem o ataque como ele se fosse um Ataque Surpresa [ANIME RPG pág.110]

### **Telepatia**

**1 ponto:** você consegue transmitir pensamentos para seus aliados (aqueles que também POSSUEM Telepatia podem responder telepaticamente). Para falar mentalmente com um inimigo (e ele responder apenas se tiver o Aprimoramento Telepatia) o Jogador deve fazer um teste de WILL Médio.

NOTA: não é possível cancelar "Telepatia" com qualquer tipo de Magia ou Poder Psi. Ao contrário dos Poderes Psiônicos de mesmo nome, o poder oferecido pelo Aprimoramento Telepatia NÃO é mental (é apenas uma técnica de comunicação ou similar).SIM! Tem muito Anime que têm isso!!!!!(se perguntar, eu VOU responder...)

### **Tele-transporte**

OBS:deve-se ter uma explicação muito convincente para ter esse aprimoramento.

**2 pontos:** o personagem tem (ou sabe) por algum motivo ter a habilidade de desaparecer em um local e reaparecer em outro. O personagem se desloca até uma distância de 200m por utilização.

**3 pontos:** o personagem se desloca até uma distância de 800m por utilização.

**4 pontos:** o personagem se desloca até uma distância de 1,5km por utilização.

**5 pontos:** o personagem se desloca até uma distância de 3km por utilização.

### **Transformação mais poderosa**

**3 pontos:** O seu personagem pode se transformar em uma pessoa totalmente diferente onde seus olhos, cabelos e cor de pele podem mudar de cor ou de formato. A transformação é feita em algumas ocasiões da campanha e o personagem fortalece e muito os seus poderes. Em geral, personagens com esse aprimoramento quando se transformam, eles aumentam em + 20 todos os seus atributos físicos. Os detalhes e mais poderes incluindo história, deverão ser preenchidos pelo Mestre de RPG e pelo jogador.

### **Transformação no Mega Playboy**

## 200 NOVOS APRIMORAMENTOS PARA ANIME RPG!

### (Apenas para Personagens Masculinos)

**5 pontos:** por algum motivo específico, seu personagem tem a incrível habilidade de se transformar no *Mega Playboy*, uma versão sedutora do personagem que consegue ter papo para conquistar qualquer garota à vista. Personagens com esse aprimoramento podem se transformar nessa "forma" sedutora se tornando temporariamente uma espécie de *Zé Bonitinho versão Anime*, não dando mole na azaração. Personagens em regras transformados em *Mega Playboy* ganham um acréscimo temporário de +120% na perícia sedução e +20 no atributo Carisma, sem contar +12 em seus demais atributos quando estiver transformado; quem viu o Anime DNA<sup>2</sup> sabe do que eu estou falando!!!!!! Mas é preciso uma boa explicação para utilizar esse aprimoramento. Dizem que só existem UM *Mega-Playboy* no Mundo!

### Veículo sempre disponível

**1 ponto:** parece desenho animado. Personagens com esse aprimoramento tem o incrível talento de encontrar qualquer veículo (seja ônibus, táxi, moto, etc.) em qualquer lugar, pronto para ser usado (ou furtado!)

### Vidência

**1 ponto:** seu personagem tem um talento de ver rápidas visões do futuro. Essas rápidas visões não são controladas pelo personagem do jogador e surgem em momentos escolhidos pelo Mestre de RPG. Muito desse aprimoramento se vê em *The Vision of Escaflowne* ou naquela série do SBT (As Visões da Raven).

### Visão de Raio X

**1 ponto:** seu personagem nasceu com uma habilidade estranha. Ele pode se concentrar por alguns minutos para que possa ver através das coisas, objetos e paredes. VISÃO DE RAIOS X, ora! Quer mais explicação do que isso? Geralmente requer um teste de PER Médio para utilizar este "poder".

### Xavequeiro

**1 ponto:** o personagem é especialista na arte de xavecar e com isso recebe um pequeno bônus de +10% em testes da Perícia Manipulação se usada com personagens de sexo oposto (talvez algumas do mesmo sexo).

**2 pontos:** o personagem é um grande sedutor e xavequeiro, cujo escreveu até um livro sobre o assunto. O bônus para os testes de sedução são de +25% ao invés de +10% com um ponto.

## APRIMORAMENTOS RUINS (Negativos)

### Agente Jackass

**-1 ponto:** o personagem adora quebrar a cara de propósito e perder pontos de vida para alegrar os outros ou distrair inimigos. Aviso: "Se você entrar em coma: acaba o seriado!"

**-2 pontos:** o personagem grava suas "cacetadas" em vídeo, onde elas circularão pela internet e em programas de televisão em diversos países.

### Alergia a Sal

**-2 pontos:** isso mesmo! O seu personagem nasceu com uma doença rara que o faz ter alergia diante do sal de cozinha ou o sal do mar que tanto conhecemos. A cura para essa doença não foi encontrada ainda. Personagens com alergia a sal recebem dano contínuo de 1d6 pontos de vida se entrarem em águas salgadas. Também perdem 1d6 de pvs caso suas narinas ou pele entrem em contato com o sal, só que além do dano, a presença de sal na sua pele provoca vermelhidões e dores (isso dando mais redutor!); e caso alguém me pergunte se o personagem pode

comer comida com sal, ele pode sim! Pois a alergia é apenas na pele, pode comer normalmente.

### Alergia ao Sexo Oposto

**-1 ponto:** o Personagem se sente desconfortável e desajeitado na presença de qualquer membro do sexo oposto. Impondo um redutor de -2 em todos os seus Atributos e -10% em qualquer Perícia.

**-2 pontos:** igual ao anterior, mas o Personagem fica tonto e muito mais nervoso em qualquer situação que envolva qualquer membro do sexo oposto. O redutor passa para -4 em seus Atributos e -25% nas Perícias.

**-3 pontos:** o Personagem é REALMENTE alérgico ao sexo oposto: não pode ter NENHUM contato (nem mesmo vê-lo nu ou com roupas íntimas) senão a alergia aparece exageradamente. Os casos mais comuns envolve um grande enjôo, capaz de vômitos - isso mesmo, quando o Personagem vê um membro do sexo oposto nu, de roupas íntimas ou quando tem contato físico com o mesmo (qualquer tipo) ele vai VOMITAR na hora, não respeitando nem hora e nem

## 200 NOVOS APRIMORAMENTOS PARA ANIME RPG!

local de onde ele estiver (isto é definitivamente deprimente...).

NOTA: um Personagem que se transforma em *Mega-Playboy* ignora este Aprimoramento durante o tempo que ele mantém esta forma.

### Alunas Alopradas

(Apenas para Professores)

-1 ponto: seu personagem arrumou um emprego de professor, só que as suas alunas são muito loucas e vivem acabando com a sua paciência, fazendo as vezes você perder compromissos importantes por causa dos problemas de suas alunas.

### Apresentação Indispensável

-1 ponto: seu Personagem deve SEMPRE fazer uma apresentação mirabolante no início do combate, em qualquer situação (claro que isso não serve no Torneio K-Fight em *Samurai Girl* e nem *KOF!*). Caso todos os Personagens do grupo compreem este Aprimoramento teremos um show de bizarrices, pois todos devem-se apresentar juntos ("*Forças Especiais Ginyu!!!!*").

### Artefato Secreto ou Raro

-1 ponto: você esconde um artefato perigoso e/ou poderoso em relação as demais pessoas e deve esconder delas (pelo menos da maioria) a sua existência. Os mais comuns em animes são as *Cartas Clow* de Sakura. O artefato pode ser qualquer coisa, arma mágica, item mágico, tecnologia perigosa... e para uso em jogo deve ser bem explicado no background do personagem.

### Assinante da Playboy (ou "Hentai Boy")

-1 ponto: seu personagem é um grande colecionador de revistas playboys e pornôs. Ao comprá-las, o seu personagem recebe um desconto de 20% do jornaleiro. O problema que outros personagens (masculinos, esperamos...) vivem te enxendo o saco querendo suas revistas e muitas vezes vêm uns pirralhos querendo conselhos de sacanagem seu. O ruim também é que nos mundos de anime, concerteza você vai arranjar uma namorada pura e sensível (que vai te encher de porrada e falar mal de você pras amigas te chamando de HENTAI SAFADO!!!!)

### Ateu

(Recomendado para Parapsicólogos)

-1 ponto: seu Personagem acredita mais na Ciência e nas Estatísticas do que Deus. Qualquer milagre divino ou tipo de psionismo, magia ou qualquer outro efeito sobrenatural teria uma "explicação" (por mais

ilógica ou absurda que seja!). A maioria dos Ateus são pessoas inteligentes acima de tudo e querem sempre manter sua posição, de que Deus não existe...que tudo vêm pelo acaso (putz! Que TOSCO!!!!), sendo que o próprio Albert Einstein afirmou "*que este mundo é tão perfeito que apenas um ser MUITO superior a nós o criou!*"

### Babaca com as Garotas

(Apenas para Personagens Masculinos)

-1 ponto: este Aprimoramento representa aquela oportunidade que muitos protagonistas de anime vêm: de repente (do nada) sua vida é invadida por uma porção de garotas lindíssimas, mas você (não sei se "gosta da fruta") NÃO DÁ BOLA PRA NENHUMA DELAS e não quer "pegar ninguém". Quando elas vêm de abraçar você as manda parar, não gosta de elogios e o pior: seus parentes (masculinos) e amigos ficam com INVEJA e querem te espancar e zoar você por ser um Babaca mesmo! EXEMPLO MAIS COMUM de um Personagem de Anime com *Babaca com as Garotas: Tenchi Masaki do anime Tenchi Muyo!!!!* (Toma Rodrigo, ^\_~).

### Baixa Estatura

-1 ponto: este aprimoramento indica que seu personagem tem tamanho baixo para os padrões de sua raça/família. As vezes ele é menosprezado por algumas pessoas e certas situações na vida podem tornar seu tamanho uma vantagem (para escapar de inimigos), ou desvantagem (para salatar em um local alto). ("*Não me chame de baixinho!!!!*" *Edward Elric*)

### Cabeção

-1 ponto: seu Personagem nasceu com uma deformidade na cabeça: NENHUM boné (por maior que seja), chapéu, tiara ou qualquer utensílio de mesmo tipo servirá para o Personagem (a não ser que seja confeccionado sob medida). Ter uma cabeça grande pode significar fama entre os anormais ou sinal de uma maldição, como acham em algumas tribos. Por sinal, momentos de puro "roleplay" não vai passar despercebido!

### Caçado por Criminosos

-1 ponto: você já foi componente de uma organização criminosa e hoje por motivos a veriguar com o Mestre e o jogador, seu personagem está sendo caçado por eles, que podem ser uma pequena gangue ou algum criminoso poderoso na cidade.

-2 pontos: a mesma coisa com -1, só que o inimigo em questão não é uma gangue ou um bandido poderoso e sim uma grande e poderosa organização poderosa. Exemplos: *Shadaloo em Street Fighter;*

## 200 NOVOS APRIMORAMENTOS PARA ANIME RPG!

*Cartel Nets em King of Fighters; AL QAEDA no mundo real (falta de mais exemplos é dose!)*

### **Cara de Brigão**

**-1 ponto:** você pode ou não gostar de uma briga, mas tem uma cara de brigão e qualquer coisa que pode fazer as outras pessoas pensarem que você vai partir pra cima delas. A fama de ter uma cara de brigão pode te atrapalhar na hora de arrumar um emprego ou mesmo uma namorada. *(Um pessoal do Yu Yu Hakusho tem isso!)*

### **Chorão**

**-1 ponto:** toda a vez que você fica muito triste ou mesmo se machuca muito ou de forma que cause muita dor, seu personagem abre o berrero de tal forma que chega a assustar os seus inimigos.

### **Clonado**

**-1 ponto:** seu personagem na verdade é um clone de alguém, que tem as mesmas características poderes e manias. Você tem um ódio tremendo do ser "original".

**-2 pontos:** ao invés de ser o clone, seu personagem foi clonado por alguma organização ou algo parecido. E agora muitos do "seu personagem" estão por aí criando confusões e colocando o seu nome nelas.

### **Código de Honra da Trapaça**

**(Recomendado pra Ladinos)**

**-1 ponto:** nunca admitir que está trapaceando; entrar em uma aposta sempre quando têm chances de trapacear (ou com ampla vantagem) mesmo que isso custe sua vida; trapacear com qualquer um, não importando o grau de parentesco ou de amizade da "vítima"; trapacear é NÃO é roubar - você ganha de "modo honesto" (em jogos propositórios ou em charadas que só você sabe).

### **Código de Honra Goku**

**-2 pontos:** NUNCA deixa de lutar um combate. Sempre treinar 24h por dia para que venha o próximo inimigo, pois Akira Toriyama não terá dó de você! Nunca dê atenção necessária a sua mulher, filhos e amigos, pois mesmo quando você está morto, eles ainda te tratam como deus. Sempre preferir a luta, pois por exemplo, se sua mulher coloca aquela roupa sensual para que se possa cumprir o seu casamento ou lutar com um cara bombado, fedido e suado: você escolherá a segunda opção. Note que se você atingir maior nível de força que seu adversário, você brinca com ele para que Akira Toriyama o possa abombalizar para que o seriado tenha mais episódios e quando acaba: você morre. Para resumir: você só

gosta de lutar, treinar, não dá a atenção a ninguém e não trabalha, SÓ PENSA EM LUTA e quando vier aquele NPC (Ninguém Pode Comigo) você pode vence-lo se juntar as energias da Terra com a Genki-Dama. Esse é o código de Honra Goku.

### **Código de Honra Teridiann**

**-1 ponto:** nunca deixar de cumprimentar, olhar, cantar, azarar qualquer menina que seja da "espécie" feminina e que tenha a mesma idade que você ou dois anos menos. Você deve lutar para ver garotas sem roupa, não fazer isso você não segue o código Teridiann. Pois se em sua vida escolher em viver ou morrer (vendo uma menina bonita pelada), é claro que seu personagem escolherá a segunda opção. [Teridiann para quem não sabe é um kansariano tarado cujo faz parte do grupo de Yoshiro Katsura em Yoshiro RPG!]

### **Comandado**

**-2 pontos:** por alguma razão, você não pode desobedecer ordens de uma determinada pessoa, mesmo aquelas que você nunca faria em sua própria consciência. Trair uma certa pessoa pode ser sua morte ou o fim de sua carreira; essa pessoa pode ser um Mestre, um professor, um cara que tem o seu controle remoto (caso você seja um robô), uma pessoa que dispertou você (caso você seja um deus-demônio do anime *El-Hazard*) entre outros diversos casos. Mesmo que a ordem seja para tirar a própria vida, você terá que fazê-lo.

### **Companheiro Exibido e Chato**

**-1 ponto:** você tem um conhecido que vive te seguindo pra todos os cantos e que toda hora fica exibindo o seu poder. Na maioria das vezes esse personagem secundário vive "queimando" o seu filme e você fica até com vontade de enxer o infeliz de porrada. É mais ou menos o que Ryoko passa no mangá *Samurai Girl* com aquele tal de *Shizuma Kusanagi*.

### **Companheira Kick Boxer**

**-1 ponto:** uma menina que pode ser sua amiga, irmã ou namorada. Que quando você pisa na jaca te oferece cada porrada fazendo vos ficar sem jeito (e também capotando longe, a muitos metros de distância). Uma garota que pode ser uma componente do grupo ou uma NPC sem importância, mas concerteza irá proporcionar muita diversão em sua mesa.

### **Derrota em Alto Estilo**

**(Recomendado para Personagens Vilões, ou não)**



## 200 NOVOS APRIMORAMENTOS PARA ANIME RPG!

**-1 ponto:** seu Personagem (quando derrotado) é derrotado do MELHOR jeito - explosões acontecem, fazendo-o voar a mil metros de altura (que também pode servir como Fuga!). Outros meios também incluem explosões com fogos de artifício (um verdadeiro *Reveion* em Cobacabana!). Este Aprimoramento ilustra fielmente quando a Equipe Rocket (de Pokémon RPG) são derrotados. ("*Equipe Rocket* **DECOLANDO** *DE* **NOVO!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!**").

### **Desejo de vingança**

**-1 ponto:** o personagem tem um bom motivo para se vingar de uma pessoa, motivo que deve ser explicado direito no background do personagem e ele sempre planeja como irá fazer para se vingar. Se a tentativa falha e o personagem ainda estiver vivo, TENTE DENOVO.

### **Desesperado por Namoro**

**-1 ponto:** este Aprimoramento indica que o Personagem não têm bom relacionamento (ou nenhum mesmo) com qualquer namorado (a). Caso todos os seus amigos consigam companheiros para si, você é o ÚNICO que não vai conseguir arrumar uma namorada (a). Se você já assistiu *Onegai Teacher* (um ótimo anime e um dos nossos preferidos) vai entender o motivo deste Aprimoramento. Aqui no Rio muita gente chama isso de "*estar na Úra*".

### **Distúrbio de Afrodite**

**-1 ponto:** não se sabe o porque, mas seu Personagem acha o beleza em feiúra e feiúra em beleza. Ele só vai sair com as mulheres MAIS feias (Nosferatus) da Campanha e vai achar que está saindo com a MISS BRASIL! Do contrário, se uma menina (o) dar muito mole e confiança para sair, ele não vai dar bola...achando que a menina (o) é um dragão plasmático. NÃO adianta...para ele, as Meninas que possam para *Playboy* ou demais revistas do gênero são dragões, e as nosferatus de suas namoradas são as meninas (os) bonitas! Personagens com *Distúrbio de Afrodite* devem apenas sair com os seres humanos mais feios da face da terra, inspirados de qualquer filme de terror ou algo parecido! ("*Sim!!!!Quem DISSE QUE ISSO NÃO ACONTECE?????????????.????!! COMIGO ACONTECE NÁÁÁÁÁÁOOOOO!!!!*").

### **Escravo**

**-1 ponto:** isso mesmo, o seu personagem é escravo. É propriedade de alguém. O motivo para ser um escravo são muitos, tais como para resolver dívidas de jogo, ou mesmo porque já nasceu escravo e

demais motivos. Com -1 ponto, o seu Senhor é uma pessoa boa e gosta de você.

**-2 pontos:** o seu Senhor é uma pessoa má e faz você sofrer as maiores barbaridades já sofrida por ser humanos. Parece que um escravo sofre mesmo.

### **Exibido**

**-1 ponto:** seu personagem pode até mesmo ser forte ou poderoso, mas em um momento determinado na luta você começa a se exhibir para os outros ou mesmo para o seu adversário, se mostrando o bom. Não levando a sério. Isso sem falar em qualquer outra coisa, que seu personagem também adora se exhibir. (*Eu sou o cara!.*)

### **Extrema Confiança**

**-2 pontos:** seu personagem não precisa ser forte, mas ele têm uma síndrome que quer mostrar para todo o mundo que você É o mais poderoso, É o cara e qualquer coisa sobrenatural na Campanha VOCÊ vai encontrar (inventar para falar a verdade!) motivos bobos para "justificar que também sabe fazer". Alguns exemplos clássicos do animes incluem Mr. Satan (de *Dragon Ball Z*), Aoi Karin (DNA<sup>2</sup>), Teridiann (Yoshiro), Van Darbeth (*Dungeon Fly*) entre muitos outros.

### **Fã do Gordo Doido**

**-1 ponto:** seu Personagem segue fielmente a adora o Pr.Alexandre, e segue os mandamentos dele (que não é nada a ver com a bíblia ou do próprio Cristo): "1-ODIARÁS OS OTAKUS E RPGISTAS, POIS NÃO PRESTAM; 2-ODIAIS OS ESCRITORES DE RPG, POIS SÃO ESCRITORES FAJUTOS QUE SEMPRE DEIXAMOS NO CHINELO; 3-VINDE A MIM AS CRIANCINHAS, PRA QUE EU FALE MAL DE HARRY POTTER E DESENHOS JAPONESES; 4-FALE BESTEIRA DA BÍBLIA PARA OTAKU EVANGÉLICO E BATIZADO PELO ESPÍRITO SANTO E DEPOIS BLOQUEIO NO ORKUT PARA QUE ELE NÃO POSSA TE RESPONDER. Ao seguir os mandamentos, vai ser difícil você não levar pedrada na rua, ser xingado, ser humilhado e até roubado (pelos mais malandros). É... seguir os caminhos do Gordo Doido te levam a isso: a Insanidade Total que Tudo é do capeta, e as pessoas te odiarão com todas as forças. E mesmo assim, você colocará culpa nas pessoas (porque seguem o caminho errado, aquele que não é do Alexandre "Jesuszinho"). NOTA: Na campanha, quando vier os RPGistas e demais para te cobrirem te porrada, tá achando que o Gordo Doido vai te ajudar? Ele vai ser

## 200 NOVOS APRIMORAMENTOS PARA ANIME RPG!

o primeiro a correr e chorar, pois mal agüenta andar por causa da pança de Sancho-Pança.

### Falso Profeta

**-1 ponto:** assim como muitos Fanáticos, existem os falsos profetas - aquele que usa a Igreja e Nome de Deus para conseguir se aproveitar da fé e inocência das pessoas. Um Falso Profeta sempre acha que possui o Dom de Profetizar (veja o Aprimoramento *Marca do Profeta*) e passa o tempo procurando adivinhações para "mostrar seu poder" perante as pessoas. Um Personagem com *Falso Profeta* NÃO poderá comprar *Marca do Profeta*, e vice-versa.

### Família/Clã Malditos

**-1 ponto:** seu Personagem pertence uma família (ou clã) de atividades criminosas. Os exemplos mais comuns incluem ser descendente de uma família de rigorosos assassinos (como *Kilua* em *HUNTER X HUNTER*), pertencer a uma família de ladrões entre outros. O Personagem sempre cresceu e presenciou cenas muitas maduras para sua idade - deixando sempre o mais sério!

### Fanático

**-1 ponto:** você é um Fanático e tudo na sua vida está relacionado com a sua fé senão é "coisa do diabo". Um fanático é uma pessoa que só pensa nele mesmo e vive acusando os outros, acusando que vão para o Inferno (em vez de pregar a Boa Palavra e reconhecer que todos nós somos pecadores).

### Fanático por um Hobby

**-1 ponto:** igual ao *Fanático*, mas desta vez o Personagem não se devota a algum culto religioso e sim algo mais "leve" que é um hobby próprio que o Personagem tenha (explicado com firmeza em seu *background*) e exemplos incluem *Construir Aviões*, *jogar RPG/Games/Magic/YU-GI-OH*, etc. O Personagem SÓ fala do hobby, todo dia, TODA HORA e mistura qualquer de seus assuntos em qualquer conversa com sua "paixão": o Personagem não respeita se a pessoa conhece ou não, mas ele só fala nisso. Também pode incluir Torcidas de Futebol.

### Frieza

**-1 ponto:** o seu personagem pode ter passado por um duro treinamento e por isso age com frieza em contato com as outras pessoas. Não liga muito para elas e gosta de andar sozinho, por causa de um trauma ou mesmo um treinamento.

**-2 pontos:** o personagem não liga para ninguém e age com frieza 24 horas por dia, sorrindo ou tendo outra expressão raramente. (*Tsic!*)

### Gorducho

**-1 ponto:** seu Personagem é um balofo, gordo pra caramba. É tão gordo que muitas pessoas menosprezam seu personagem por ser balofo. Também, personagens com esse aprimoramento, ao invés de serem só gordos, costumam apenas falar de comida e marcar jantares, pra ele a vida é viver e comer.

### Glutão Compulsivo

(ATENÇÃO: este Aprimoramento é uma forma pior que o Aprimoramento Negativo "Glutão", visto na página 43 do ANIME RPG)

**-2 pontos:** o Personagem é mais fanático por comida ainda! Ele conseguirá ingerir (de comida ou bebida) até 1kg de comida por cada ponto de CON (ou meio litro) e o pior: ele só vai participar das aventuras caso sua barriga esteja TODA CHEIA. Do contrário, ele continuará comendo e não sentirá fome, além dos efeitos do Aprimoramento Glutão. Só que dessa vez ele só vai PARAR de comer quando estiver com a barriga cheia (dá para perceber se alguém chamá-lo para comer, estará ferrado...) ("*Goku! Você já comeu mais de 14 tigelas..é melhor você parar!*") ("*Calvin, nos ajude e vá comer no restaurante de comida chinesa lá em frente!*").

### Hálito Inflamável

**-1 ponto:** seu Personagem têm um MAU HÁLITO tão forte que ele é inflamável! Isso o faz perder pontos com membros do sexo oposto para fins de relacionamentos. No entanto, pode ser usado como uma Arma de Sopro se você tiver um isqueiro nas mãos e assoprar (dano igual a 1d6+bônus de CON [Coloque o valor de CON em vez de FR na Tabela de bônus de FR, na pág.27 do ANIME RPG]).

### Honestidade Simplória

**-2 pontos:** você é honesto, se recusa a matar, roubar, e fazer outros crimes que infligem as leis locais. Caso faça algo de errado, como roubar um bando, um lápis, ou outro crime, deverá se render, senão deverá um redutor de -50% nos testes -6 nos danos, até cumprir a pena do crime, ou denunciar um colega de grupo que fez essa proeza ou devolver o dinheiro do roubo. ("*-Eu vou direto pro inferno porque roubei doce de uma criança!!!!!!!!???????*")

### Inimigo das Armas

**-1 ponto:** devido a treinamentos ou dogmas, seu Personagem não conseguiu adquirir habilidades de empunhar uma arma cortante ou que pode machucar seu oponente. Quando ele empunha uma arma desta,

## 200 NOVOS APRIMORAMENTOS PARA ANIME RPG!

todos os seus Testes de Ataque e Defesa são considerados Díficeis, a não ser que seja uma arma que não machuque, como bastões de madeira e similares. NOTA: um Personagem com *Inimigo das Armas* NÃO pode comprar *Armas Improvisadas*!

### **Insuportável**

**-3 pontos:** seu personagem é chato pra caramba e quase ninguém quer sua companhia, nem mesmo ficar próximo a você. Talvez seja pelo fato que seu personagem é um mala ou mesmo um "criança". Os motivos são de acordo com o Mestre de RPG e os jogadores.

### **Intestino Sentimental (Peido)**

**-1 ponto:** este Aprimoramento indica que seu intestino é bastante camarada quando o Personagem está em meio a uma declaração de amor ou algo parecido. Quando isso acontece (em situações que ele e/ou ela ficam bastante nervosos timidamente) seu intestino reage da PIOR forma possível: ATRAVÉS DE PEIDOS! Sim! ISSO MESMO! Quando o Personagem assistir (mesmo de longe), sofrer ou fazer uma declaração de amor, cantada, laço afetivo ou algo do gênero ele vai PEIDAR...e MUITO ALTO! (Isso acontece com a *Kotomi* em *DNA*<sup>2</sup>, um anime muito show que estamos pensando em adaptar!).

### **Machista / Feminista**

**-1 ponto:** você é devotado ao seu lado de espécie de humana (Machista para Homens e Feminista para mulheres). Caso seu Personagem seja MACHISTA ele vai proclamar os direitos que "*a mulher é coisa de segunda categoria e que os homens são superiores à elas*"; já as mulheres que seriam FEMINISTAS vão exigir apenas "*os mesmos direitos iguais entre homens e mulheres*" - não será difícil mostrar este aprimoramento, já que você uma vez na vida já presenciou um momento "Machista/Feminista".

### **Maldição de Ali-Babá**

**-2 pontos:** este aprimoramento indica uma nova forma de maldição: essa maldição permite ao seu Personagem ser uma MULHER durante o dia e HOMEM durante a noite (ou vice-versa). A transformação é instantânea e nada poderá mudá-la (você vai permanecer com as mesmas roupas e o que estiver fazendo), o motivo para obter esse aprimoramento deve ser explicado em seu background.

### **Maldição do Mudinho**

**-1 ponto:** seu Personagem por um motivo a ser explicado em seu background, só consegue falar apenas algumas palavras, mesmo que saiba escrever e ler (mentalmente) qualquer linguagem que saiba. Personagens com esse aprimoramento, só se comunicam falando uma palavra por nível, ou seja, se estiver no nível 1, sua boca só sairá uma única palavra, no 2NV, duas, no 3º, três e assim por diante. Não se sabe como o personagem conseguiu isso, só sabemos que mesmo entendendo qualquer linguagem, a sua boca falará apenas poucas palavras...

### **Maldição de Ranma**

**-2 pontos:** quase a mesma coisa de Maldição de Ali-babá: o Personagem sofre constantes transformações entre homem e mulher. Desta vez, ao invés de mudar de sexo dependendo do dia e da noite, seu Personagem vai mudar de sexo quando banhado em água fria e volta quando banhar em água -quente (ou, vice-versa).

### **Maldição do Sangue**

**-1 ponto:** seu Personagem por um motivo a ser explicado em seu background, recebeu uma maldição ou mesmo tem uma doença rara que consiste fazer o seu personagem suar sangue. Personagens com esse aprimoramento, quando soam, eles não soam líquidos e sim sangue (e o seu próprio). Perdem IPV por hora de sangramento.

### **Mania Coça Coça**

**-1 ponto:** você tem a estranha mania de ficar se coçando o tempo todo a toda hora, não se importando que está na sua frente. As coceitas podem ser alguma alergia ou mesmo mania.

### **Maníaco por Calcinhas**

**-1 ponto:** você tem a estranha obsessão por calcinhas de mulher e gosta de ter uma ou mais delas em mãos, os motivos desse "hobby" são tratados pelo próprio jogador. Os mais graves chegam a roubar calcinhas e guardar para si mesmo! (Eu hein! São os *Kamo's* da vida!!!)

### **Manias Irritantes**

**-1 ponto:** você tem certas manias que fazem seus colegas de grupo se irritarem com você, algo como fazer piadas sem graça MUITAS VEZES para que o ouvinte ria do mesmo, ou algo como tirar a foto da irmã de um amigo seu tomando banho e depois

## 200 NOVOS APRIMORAMENTOS PARA ANIME RPG!

mostrá-la para a vizinhança inteira. Personagens com este aprimoramento sempre ficam sacaneando seus colegas, fazendo todos ficarem irritados contigo, o critério de suas brincadeiras de mau gosto está na conta do próprio jogador, se não fizer pelo menos uma piadinha de mau gosto pelo menos uma vez por dia, não recebe pontos de experiência no final da aventura. ("*Hehe! [PARA SEU RIDÍCULO!]*")

### Mão Boba

**-1 ponto:** técnica onde o personagem sempre esbarra suas mãos, pés, cotovelos, joelhos e outras partes do corpo nos membros do sexo oposto, para o seu próprio proveito. Essas pessoas na maioria das ocasiões irão sentir que você está molestando e vão acabar te cobrindo de porrada por isso!! (*Mestre Kame!!!*)

### Menina dos amigos

**-1 ponto:** você tem algum vínculo (seja familiar ou não) com uma pessoa do sexo feminino. O problema é que essa pessoa vive pulando a cerca e saindo com todo mundo, atitude que a torna mal falada e que cai com uma pedra sob a sua cabeça. Essa menina é muito fogosa e liberal e seus pecados caem diante de ti, porque ela deve ser sua irmã, ou prima, ou namorada... definitivamente, ELA DEVE SER A MULHER DOS AMIGOS, e em mundos de anime, isso não é coisa boa...

### Metabolismo Lento

**-1 ponto:** o Personagem recupera a METADE dos Pontos de Vida que recuperaria em um dia de descanso. Usando as regras de ANIME RPG, ele recuperaria IPV a cada dois dias. Mas os jogos de RPG da Equipe RPG Anime Brasil geralmente usam regras diferentes e portanto use a metade mesmo para recuperar PVs. *Metabolismo Lento* também indica que o Personagem é mais lento para que seu organismo reaja a um remédios e em alguns casos pode até mesmo servir como envelhecimento retardado.

NOTA: um Personagem com este Aprimoramento não poderá comprar *Saúde de Ferro*, *Regeneração*, *Super Metabolismo* e outros Aprimoramentos relacionados.

### Mijão

**-1 ponto:** toda vez que seu personagem entra em pânico ou em qualquer outra situação de tensão, ele deverá ser bem sucedido em um teste de INT, falha, o personagem mijará nas calças.

### Nerd-Man (ou "Fred-Man")

(Apenas para Personagens Estudiosos ou Personagens RPGistas)

**-1 ponto:** seu Personagem é um verdadeiro CDF e se veste como tal, com roupas comuns e óculos fundo-de-garrafa imensos, típico do "Mundo Nerd". Seus únicos assuntos são sobre RPG, Química e Física e Mitologia. Todas as pessoas vão achar que você joga RPG (mesmo se seu Personagem sabe ou não) e não vai ter muito sucesso com as garotas vagabundas que saem com geral (apenas as inteligentes, que poderá "duelar" com você quem sabe mais ou quem faz o trabalho da escola mais cedo!)

### Nojo de Insetos

**-1 ponto:** não é como entomofobia (ANIME RPG pág.43). Personagens com nojo de insetos tem nojo de insetos (dãããã) e qualquer criatura grotesca, invertebrada ou que tenha aparência não muito agradável irá impor um redutor de -20% em todos os seus testes, porque seu personagem fica na empreitada de não ser tocada pela criatura. (*Misty, do Pokémon*)

### Nyu

(recomendado para garotas)

**-1 ponto:** personagens com esse aprimoramento tem a estranha mania de que, quando ficam muito envergonhadas ou nervosas, demaíam por alguns minutos, falando a palavra "Nyu". Não é Tetai, mais sim uma mania da pessoa mesmo. No melhor estilo *Onodera Karen* do anime *Onegai Twings*.

### Obececado pelo Poder

(Geralmente recomendados para Vilões)

**-1 ponto:** o Personagem é obececado pelo Poder mesmo e fará de tudo para ser mais poderoso que os demais Personagens da Campanha. Coisas deste tipo envolvem fazer um grande Ritual para invocar um deus antigo e maligno (como Wagnard em *Record of Lodoss War - A Lenda do Jovem Cavaleiro*) ou treinar bastante (como em *Dragon Ball Z*) e coisas que podem atrapalhar a Campanha para que o Personagem possa cumprir seu objetivo para aumentar seu "poder". Geralmente Personagens assim acham ser mais poderosos que os outros.

### Pão Duro (ou "Síndrome de Caxote")

**-1 ponto:** seu Personagem é fanático pelo dinheiro (assim como o *Siri-Queijo* em *Bob Esponja*) e trata as moedas como se tivessem vida própria. Também não vai gostar de emprestar dinheiro para ninguém e geralmente vai reclamar quando o grupo fazer uma "vaquinha" e é um pão duro de mão cheia! Arrancar

## 200 NOVOS APRIMORAMENTOS PARA ANIME RPG!

dinheiro de um Personagem com *Síndrome de Caxote* será um desafio e tanto (deve ter um bom motivo para arrancar dinheiro dele...)

### Parente do Pr.Alexandre

**-1 ponto:** você nasceu mau pra caramba pois de alguma forma, você é parente do Pastor Alexandre, um Gordo Doido que não faz nada ao não ser falar mal dos outros e pregar a sua "verdade" (que na verdade não é nada do que está falando); Mangás? RPGs? Animes? Otakus? RPGistas? "SÃO TUDO COLEGAS DO DIABO" e esses aí pra esse abençoado "não prestam, e não tem direito a salvação" Ao comprar esse aprimoramento, você tem que ter muita coragem, pois toda hora na campanha irá aparecer um gordão malucão cuspinho na sua cara enquanto fala que manga-kas e japoneses criam histórias anti-bíblicas (sendo que eles são budistas e nem conhecem). E quando você se enerva, e tenta explicar pelo Orkut, ele te bloqueia só pra não saber a resposta. E ele ainda conta pra todo mundo "eu deixei aquele escritor fajuto no chinelo." P.S: Você tem um parente mala, maluco, que distorce a bíblia todinha e todo mundo te zoa por conhecer esse cara, sem falar que ele passa 24 horas viajando e cuspidando na cara das pessoas dizendo que RPG e animes são coisa do diabo (pensava que era do Gary Gyrax e dos japoneses...). Resultado: você tem um parente que não nasceu no hospital, e sim no hospício. Comprar esse aprimoramento, vai ser com sua conta em risco.

### Parente Perdido

**-1 ponto para cada parente:** você têm parentes que nem ao menos conhece e eles conserteza virão com PROVAS REAIS que são seu parente (sem ao menos você conhecer) e morar em sua casa e fuçar em sua vida. Não se sabe o momento onde eles vão bater em sua porta, mas é certo que eles virão no PIOR momento da vida do Personagem (não na morte dele, né...?)

### Passos do Barulho

**-1 ponto:** seu Personagem não consegue andar silenciosamente, sempre seus pés fazem o maior barulho quando anda, mesmo se estiver de chinelo ou descalço. Personagens com esse aprimoramento, nunca conseguirão se tornar grandes ladinos, e todos os seus testes envolvendo a perícia Furtividade, são considerados difíceis.

### "Pé da Letra"

**-1 ponto:** seu Personagem LEVA TUDO AO "PÉ DA LETRA". Todos os assuntos devem ser rigorosamente detalhados senão ele vai achar algo

que não têm nada a ver, o que pode comprometer a missão no grupo. Um Jogador que adote *Pé da Letra* como Aprimoramento para seu Personagem deve estar ciente que deverá executar um bom *background*. ("*Deixa que eu EXPLICO: É que eu GOSTO das coisas bem explicadinhas, nos seus miniiiiiiiiimos detalhes!*").

### Perdedor (ou "Maldito Rastro Econômico")

**-1 ponto:** não é o que você está pensando. Um personagem "perdedor" é aquele que tem uma maldição que permite ao personagem sempre perder as coisas. Personagens com esse aprimoramento, vivem perdendo suas coisas e itens importantes (encontrados em campanha). Perder coisas já é considerado um hábito e ocorre sempre. O personagem pode realizar um teste difícil de Will para ficar com o item por mais tempo (perdendo na primeira oportunidade que tiver!).

### Pirralho

**-1 ponto:** você é um pirralho diante dos demais personagens da sua campanha e essas pessoas na maioria dos casos te tratam como se fosse um "bebezinho". Na maioria dos casos, um personagem com esse aprimoramento terá 10 anos. (*Negi, protagonista do mangá/anime NEGIMA, do mesmo autor de Love Hina sabe bem como é ser pirralho.*)

### Ponto Fraco

**-2 pontos:** você pode ser um guerreiro muito poderoso e até imbatível as vezes, mas você tem um ponto fraco e vulnerável que nas mãos do inimigo pode te levar a morte. Personagens que levem um golpe em seu ponto fraco desmaiam na hora (e dependendo da campanha e do Mestre) podem até morrer. O ponto fraco e seus demais efeitos são elaborado pelo jogador junto com o Mestre de RPG. (*Shiryu!!!!*)

### Porcalhão

**-1 ponto:** você não cuida bem da sua higiene e vive fedendo, envergonhando os seus colegas e sua fama chega até na escola.

**-2 pontos:** você é mais fedido que um gambá e ainda usa o seu fedor e sua porcaria em seus ataques e técnicas especiais.

### Preconceituoso

**-1 ponto:** o personagem é preconceituoso com algum tipo de pessoa, tribo ou raça (semi-humana, esta apenas para ambientes de fantasia medieval ou alien),

## 200 NOVOS APRIMORAMENTOS PARA ANIME RPG!

não gostando delas ou de seus hobbies, costumes, etc. Cada -1 ponto empregado nesse aprimoramento, o personagem é preconceituoso com alguma coisa.

### Presso a este Mundo

**-1 ponto:** seu Personagem não é nativo do mundo de Campanha, e sim foi parar lá por causa de alguma mágica ou falha em um experimento. Ele usa roupas de seu mundo e possui o mesmo linguajar. Existem muitos animes que exploram esta tendência: como *Makoto Mizuhara* em *El-Hazard*; *Genki* em *Monster Rancher* que foi parar lá jogando videogame, entre muitos outros.

### Presso a um Compromisso

**-2 pontos:** o seu Personagem está preso a um Compromisso vital em sua vida: ele têm um parente doente para cuidar, têm um filho e uma mulher que não de deixa em paz, têm uma namorada grávida (pelo menos), um emprego que ocupa todo o seu tempo, tem um tio afortunado para cuidar (e esperando que o mesmo o coloque em seu Testamento). Todas as missões convenientes da Aventura deverão ser canceladas para o Personagem, pois a prioridade principal do Personagem é o compromisso que ele firmou.

### Rejeitado pela Sociedade

**-1 ponto:** seu Personagem é considerado uma "criatura de segunda categoria" ou algo semelhante. Pode ser considerado um demônio ou algo parecido em sua vila. Muitas pessoas vão temer seu Personagem porque acham que ele é uma coisa ruim (e isso também abalará seu Personagem, lógico!!!) {^.^} ☹☹

### Responsabilidade

**-1 ponto:** seu personagem tem uma grande responsabilidade. Tal que a campanha de jogo é feito apenas para que se cumpra essa responsabilidade, que pode ser qualquer coisa, como vencer um dragão assassino, ou matar uma pessoa, ou recuperar o prestígio de seu clã e o que sua imaginação quiser.

### Rodrigo-Mania

**-1 ponto:** você tem a estranha mania de não olhar diretamente para os olhos das pessoas. Olhar nos olhos de alguém apenas se essa for a sua esposa ou mesmo quando a pessoa mesmo precisa de um ombro amigo. O pior é que não olhando nos olhos das pessoas, as mesmas podem te achar como um cara os odeia ou mesmo um cara metido; abra o olho!

### Sainan

**-3 pontos:** seu personagem é um tremendo de um pé frio. Parece que simplesmente a presença do seu personagem muda a situação de um local. Quando você trabalha numa loja, enquanto você estiver lá dentro, nenhum cliente entra; quando você passa por uma pessoa falando no telefone, a ligação cai; quando você está andando numa estrada, vem um carro e atropela o cachorro de rua; quando está chovendo e você passa perto, sempre um raio cai numa pessoa ou num estabelecimento; até bichos mais pacíficos como ovelhas, se tornam agressivas e mordem as pessoas (dando até inveja aos pitbulls), tudo isso quando você passa; A palavra Sainan, significa em português "desastre" e é isso que o personagem é. Agora imagina só um ou dois personagens com esse aprimoramento no grupo? Seria o fim do mundo? (*Só mesmo sendo um Seina Yamada do anime Tenchi Muyo GXP! Pra saber...*)

### Sangue Fervente

**-1 ponto:** não se sabe o porque, mas seu Personagem não sente frio. Em alguns casos, quando o frio abala as extremidades do seu bairro e todo mundo anda de casacos e outros debaixo do cobertor você poderá ver seu Personagem em meio a isso com roupas de praia, sem camisa ou de maiô. Alguns Mestres podem adotar uma regra opcional que Personagens com este aprimoramento recebem IP1 contra frio.

### Segredo

**-1 ponto:** seu personagem tem um segredo que apenas algumas pessoas sabem, se mais delas souberem desse segredo (a escolher com o Mestre) pode causar terror ao mundo ou ao resto de você (num segredo vergonhoso, por exemplo).

### Selado

**-1 ponto:** o seu personagem deve ter algum poder oculto (graças ao aprimoramento, por exemplo) ou outra habilidade perigosa, mas fraca aos olhos dos apeloês. Essa vantagem também pode ser apenas um segredo ou mania que deixa o personagem em vantagem, mas que foram selados e não podem usar. Cabe ao Mestre de RPG e ao jogador todo o role-play e a criatividade desse aprimoramento.

**-2 pontos:** o selamento do personagem é poderoso contra alguma apelação, no melhor estilo Kyuubi de ser. Deixo com o Mestre de RPG toda a responsabilidade e criatividade desse aprimoramento. OBS: Detalhe, o selamento pode ser quebrado as vezes.

### Sem Sorte para Relacionamentos

## 200 NOVOS APRIMORAMENTOS PARA ANIME RPG!

**-1 ponto:** seu Personagem não consegue ficar (por muito tempo) com mulher alguma. SEMPRE acontece alguma coisa para que seus relacionamentos terminem...

### **Servo Chato**

**-1 ponto:** seu Personagem possui um servo (um NPC de mesma Classe/Kit, mas muiiiito fraco) que se gaba a todos de você ser o Mestre dele, enchendo sua bola e falando muito, enchendo sua santa paciência. Só se pode ter apenas 1 (um) Servo Chato. ("*Senhor Seichomaru!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!*").

### **Síndrome "Eu sou perfeito"**

**-1 ponto:** seu personagem NUNCA ACEITA que ele está errado, pra ele SÓ ELE TEM A RAZÃO. As demais pessoas são burras ou ignorantes suficientes para ter outra opinião. A opinião do seu personagem sempre está certa.

### **Síndrome de Diogo**

**-2 pontos:** seu Personagem leva muito a sério um jogo ou entretenimento do grupo, ou sua profissão. Enquanto jogam/trabalham, nenhum de seus amigos podem dar um sorriso, contar uma piada, ou simplesmente se divertirem como pessoas normais (mesmo aquelas piadinhas de trabalho para descontrair) que logo seu personagem achará os outros como perdedores e fracos. Personagens com essa síndrome muitas vezes não são levados a sério pelas demais pessoas, tudo porque te acham um cara que leva tudo a sério, e é isso mesmo que você faz, leva as coisas a sério. ("*DIOGO MESTRANDO-As lâmpadas da sala onde você está vendo TV começam a piscar e tudo apaga. RODRIGO- (Rindo e contando uma piada): Pô, esqueceram de pagar a conta de luz!*" *DIOGO MESTRANDO (Apontando o dedo na cara do jogador): -1 PONTO DE EXPERIÊNCIA PORQUE SEU PERSONAGEM NÃO É GOZADOR!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!*). P.S.: Personagens com esse aprimoramento levam a sério demais Vampiro: A Máscara e outros jogos desse patamar.

### **Síndrome de Murphy**

**-2 pontos:** seu Personagem pertence as *Leis de Murphy* e NADA na sua vida dá certo. Todos os seus testes aumentam em uma Graduação (Acertos Automáticos se transformam em testes Fáceis; Testes Fáceis se transformam em Médios; Testes Médios se transformam em Difíceis; Testes Difíceis se transformam em Mínimos; Testes Mínimos se transformam em fracasso e geralmente com Falha Crítica!). Todos os Personagens adeptos das *Leis de*

*Murphy/Síndrome de Murphy* são pessoas super-pra-baixo, pessimistas e coisas do gênero.

### **Síndrome do Avô do Maicon**

**-1 ponto:** seu personagem tem um parente doido (de preferência velhote, que pode ser o seu avô) que fica de olho em meninas inocentes kawaii e sai com algumas pagando um pequeno preço (em dinheiro, apenas as mais inocentes ou vendidas). O problema que seu parente "papa-anjo" é famoso no bairro ou na cidade que reside de deixando bastante envergonhado, e quando não, o seu personagem as vezes é reconhecido não pelo o que é e sim por causa do seu parente papa-meninha. ("*Ah! Tá me contratando porque eu matei aquele dragão, né? - Não, te contratei porque vi que é um guerreiro poderoso, neto daquele velho papa-anjo!*")

### **Síndrome do Batoré**

**-1 ponto:** o Personagem é viciado em CONTAR PIADAS! Não importa qual for a situação (velório, cultos religiosos, compras, aniversários, brigas...) a primeira coisa que o Personagem quando entrar no recinto é contar qualquer piada (preferencialmente aquela que "combina" com a situação, como contar uma piada de morte num velório, de zona quando estiver num prostíbulo, de super-heróis quando estiver num aniversário e assim por diante!)

### **Síndrome do Dudu**

**-1 ponto:** você tem um medo fervoroso de bonecas, isso mesmo, BONECAS! Qualquer boneca que estiver perto do seu personagem, ele fica apavorado e sai correndo. Com um sucesso em um teste de Will, o personagem fica apenas com um pouco de medo paranóico diante da boneca. O medo consiste em apenas bonecas.

### **Síndrome do Nelsinho**

(Apenas para Personagens NÃO Magos)

**-1 ponto:** o Personagem é um imenso mentiroso (um *Mitomaniaco*). Ele fala para todo mundo que é um Bruxo, têm poderes mágicos e sabe rituais e tudo e se acha poderoso dizendo estas porcarias (mas, na verdade, ele não consegue nem fazer truques de mágicas simples, com carteados). Em termos de regras, um Personagem com *Síndrome de Nelsinho* NUNCA poderá aprender Magias e/ou Rituais, mas vai mentir para todo mundo sobre seus "poderes mágicos". Também MORRE DE MEDO de qualquer criatura sobrenatural que aparecer na Campanha (tais como demônios, youkai, kitsunes, kappas, fantasmas e outros....)

## 200 NOVOS APRIMORAMENTOS PARA ANIME RPG!

NOTA: existe um Personagem típico com o Aprimoramento *Síndrome de Nelsinho* e ele se chama TITIO CAÔ, com direito a suas mentiras absurdas na web (confira no maior site de mentiras do Brasil: [www.naoqueromentir.el.com.br](http://www.naoqueromentir.el.com.br) é ver e rir pra caramba!).

### **Síndrome do Rei conquistador**

**-1 ponto:** seu personagem acha que e o rei das mulheres. Pode colocar qualquer mulher na fita dele que ele irá traçar. Personagens com essa síndrome não conseguem ter se quer uma mulher, garota ou menina, mas inventa histórias mentirosas de que fez isso e aquilo com aquela vizinha gostosa e outras histórias épicas de sacanagem (veja só!)

### **Síndrome "Mundo é do maligno"**

**-1 ponto:** pra você "tudo é coisa do diabo": video-game, televisão, RPGs, DVDs, Internet, banco, dinheiro, batom e uma infinidade de coisas. TUDO "É DO CAPETA!" "E nada é de Deus, tudo é do demo!" Não importando que as pessoas mostrem que o item não tem nada de errado, NÃO IMPORTA! É DO DIABO PORQUE AS PESSOAS QUE GOSTAM DA COISA SÃO DO CAPETA!! (Haha!). E mesmo que as pessoas não levem a fé em você, tu inveta histórias absurdas como o diabo sair de um jogo de video-game, ou como o "Anti-Cristo estaria na terra recrutando jogadores de RPG pra governar" ou mesmo dizer que a marca da besta já está sendo usada nos códigos de barra, além de outras bobagens...Geralmente utilizados por Personagens *Fanáticos*.

### **Super-Sinceridade**

**-1 ponto:** seu Personagem NÃO consegue mentir, e ponto. Além disso, tudo que ele tiver em mente (que seja bom ou ruim) vai transmitir em palavras, nem querendo saber qual será a opinião do ouvinte. Um Personagem com *Super-Sinceridade* é um severo sincero e geralmente vai deixar qualquer um sem graça. (Este Aprimoramento foi inspirado na série *Super Sincero*, que passava/passa no Programa Fantástico, da TV Globo, interpretado por Luiz Carlos Guimarães!).

### **Thiago-Mania**

**-1 ponto:** o Personagem FALA pra caramba: quase não deixa as pessoas expressarem suas opiniões e este "talento" só servirá para ser político, Mestre de RPG, Missionário ou locutor de Futebol!

**-2 pontos:** igual ao anterior, mas neste caso dificilmente o Personagem NÃO DEIXA NINGUÉM FALAR. Para que isso aconteça, os Personagem com

*Thiago-Mania* deve fazer um teste de WILL Dificil para que possa deixar alguém falar e ouvir opiniões.

### **Tetai**

**-1 ponto:** você tem uma doença rara no coração, toda vez que você se esforça muito você desmaia e fica por um tempo (determinado pelo Mestre). Toda vez que seu personagem se emocionar demais com algumas coisa, ele deverá ficare bem sucedido em um teste dificil de Will para não desmaiar a longo prazo.

**-2 pontos:** a mesma coisa com -1, só que o período dos demaíamos é MUITO maior, chegando a ficar longos anos desmaiados. (*Kusanagi-Kun... Kusanagi-Kun... Kusanagi-Kun.*)

### **Timidez com Garotas**

**-1 ponto:** como nas estórias japonesas, você pode ser um guerreiro poderoso e frio mas perto de uma garota você fica envergonhado, as situações são quase-infinitas. Os causos e risos são feitos a partir do jogador e do Mestre que está dirigindo a partida.

### **Toque de Recolher**

**-1 ponto:** não se sabe o porquê, mas seu Personagem deve ter um horário para voltar pra casa, mesmo que isso CUSTE a sua vida. Ele não vai conseguir fazer nada e entrará em pânico se não estiver em casa no horário desejado. Os motivos variam: deve ser o horário que sua mãe/pai/mulher/marido/clã/família impôs, para ver um programa na TV, navegar na Internet ou outro inventado pelo Personagem. Não adianta, ele vai ter que ESTAR EM CASA no HORÁRIO DE SEMPRE. Estes horários são sempre cedo, às 20:00 ou menos (Isso depende mais com o Mestre).

### **Torcedor do Flamengo/Corinthians**

**-1 ponto:** não se sabe o porque...mas se todo mundo torce, você também deve ter o direito de torcer! Um Personagem com *Torcedor do Flamengo/Corinthians* vai geralmente reclamar das derrotas de seu time constantemente (enquanto as demais torcidas comemoram com brindes porque seu time porcaria caiu para a segunda divisão - e soltando FOGOS quando cair pra terceira)...e isso geralmente vai afetar seu stress. Um Torcedor do Flamengo (ou Corinthians) NÃO combina com nenhuma das outras torcidas e sempre acham que o seu time ainda é o melhor mesmo quando eles acabam de tomar uma GOLEADA feia em casa. Além disso, os flamenguistas sabem que seu time SEMPRE perde para o Fluminense e os Corinthians para o São Paulo: nas quais são seus eternos fregueses.



## 200 NOVOS APRIMORAMENTOS PARA ANIME RPG!

("Tsubassa e Benji Uakabaiashi...por favor, ajudem estes times...!!!")

### Traje Ridículo

**-1 ponto:** seu personagem gosta de usar um traje que é ridículo aos olhos da sociedade. E pessoas com esse aprimoramento, muitas vezes assusta as demais pessoas ou mesmo evita de fazer amizades com elas, por causa da roupa estranha que gosta de usar.

### Trapaceiro

**-1 ponto:** você não liga muito para as regras do esporte/profissão/estilo de luta/escolaridade/etc. E sempre que puder trapacear para ser o bom, achará o melhor jeito pra isso. Ora, não é preciso um livro inteiro ou um parágrafo para definir trapaceiro, você faz trapaça sob alguma coisa que conhece e graças a isso tira proveito dos outros, explicar mais o quê? Mais detalhes sobre suas trapaças, você mesmo terá que criar junto com o Mestre de RPG do seu grupo.

### Tratado como mascote

**-1 ponto:** o seu grupo o trata não como um componente deste e sim como um mascote, porque talvez você pareça com um. Personagens com esse aprimoramento serão tratados pelo grupo de jogadores como um mascote do mesmo e ninguém o quase levará a sério (fraquinho!). [*Son Goku* do anime *Gensomaden Saiyuki*]

### Travestido

(Geralmente recomendados para Personagens Masculinos)

**-1 ponto:** você tem a mania de se vestir e agir as vezes como mulher, assim como o personagem *Nuriko* do anime *Fushigi Yugi* ou mesmo *Haku* do anime *Naruto*. O problema que as demais pessoas estranham a sua mania e às vezes, dependendo da beleza do personagem pode chegar a ser confundido com uma mulher.

### Trouxa

#### Direitos Autorais e Avaliação Final:

APRIMORAMENTOS DE ANIME concerteza é o melhor, maior e mais importante netbook que a *Equipe RPG Anime Brasil* disponibilizou até hoje. Com o tempo (quando as idéias começarem a "fermentar" a nossa mente novamente poderemos criar novas versões para o APRIMORAMENTOS DE ANIME (pois Manias de Anime NUNCA param de acabar!).

**-3 pontos:** seu Personagem é um OTÁRIO, e pronto. Todos os aliados deslumbram de sua casa, comem da sua comida, se divertem nas tuas custas e o pior: quando você está precisando deles... todos somem. O pior de tudo é que você NÃO PERCEBE (PORQUE É UM TROUXA MESMO, BABACA!).

### Ultrapassado

**-1 ponto:** seu Personagem saiu do ritmo de moda há anos. Ele costuma manter o mesmo linguajar "da moda" e roupas de 20 anos atrás e escutar APENAS músicas daquela época. Em outros casos ele acha que tecnologia é "coisa do diabo" e se recusa em mexer na internet, ouvir MP3s, ir em Lan Houses, ver DVDs, desenhos animados em 3D ou TV mesmo...

### Vagabundo ou VASP

**-1 ponto:** seu personagem odeia trabalho e gosta de ser sustentado por alguma coisa ou alguém. Pra você a sua vida é jogar e se divertir, aproveitar a vida ao máximo. É raro ver seu personagem trabalhando... Há uma classe de personagem muito popular no mundo, é a classe VASP, criada pelo meu primo André "Andarilho da Casa do Kbritto" Luiz, que vem da sigla: VAGABUNDO ANÔNIMO, SUSTENTADO PELOS PAIS.

### Viciado em café

**-1 ponto:** ah, não! Viciado em café é um aprimoramento negativo! Personagens com esse aprimoramento sempre vão gastar parte do seu tempo preparando essa bebida e tomando-a enquanto faz outra coisa. As vezes o personagem bebe tanto que fica com dor de barriga ou mesmo sem sono, ganhando um baita de um redutor sinistro dado pelo Mestre de RPG; o personagem bebe e adora café, não inclui outras bebidas que contenha cafeína (Coca-Cola, Pepsi, Convenção-Cola...). Tenha um bom roleplay com esse aprimoramento.

Você é livre para usar os Aprimoramentos disponíveis neste livro para compoar seus Personagens ou então para colocar em seu próprio RPG - caso você adote a segunda sugestão, peça primeiro pela nossa AUTORIZAÇÃO para ver se

disponibilizamos em seu RPG. O Sistema de Aprimoramentos pertence a Editora Daemon (de Marcelo Del Debbio) mas os Aprimoramentos originais vistos aqui pertencem a Equipe RPG Anime Brasil (e eles não estão disponíveis gratuitamente

## 200 NOVOS APRIMORAMENTOS PARA ANIME RPG!

sem autorização). Se entendeu o recado, não precisamos mais dizer nada. Qualquer dúvida, entre na comu da **Equipe RPG Anime Brasil** que está no Orkut (procure por *Equipe RPG Anime Brasil*) e lá você vai encontrar mais detalhes sobre nosso trabalho. Se puder pode nos mandar um e-mail: [tlsg@bol.com.br](mailto:tlsg@bol.com.br) (Thiago Luiz "Guerrad") ou [rodrigo.yoshiro@hotmail.com](mailto:rodrigo.yoshiro@hotmail.com) (Rodrigo Jeferson). É isso aí...até em outra oportunidade!