

Tríade

Versão de Teste 1.0

Por: Marcelo "Guaxinim" de Matos



Eu perdi o nome do autor da ilustração se você for o dono entre em contato urgente!!!

Edital:

Este Net-Book faz parte do projeto tríade que estou desenvolvendo, pretendo criar uma nova ambientação para campanhas de RPG, o que você vai ler agora é só uma amostra do mundo de Tríade (as melhores informações eu estou guardando) se tiver alguma idéia entre em contato comigo.

Agradecimentos

- Aos meus pais, por seu apoio sempre fundamental.
- Ao meu grande amor Vanesca “Meru” Cabral Corrêa, que é, e sempre será, minha musa inspiradora.
- Ao Alexandre “Keenn” de Matos, meu grande “mano” que sempre me ajudou e deu apoio em todos os projetos que eu acabo criando (não importando o quanto absurdo o projeto pudesse parecer).
- A minha cunhadinha Valéria “Rinoa” Cabral Corrêa.
- Ao Bruno W. Santos, por suas besteiras em campanha que sempre nos fazem rir; ao Wagner Silveira por ser sempre este grande amigo, e ótimo músico.
- A toda galera da minha turma de Geografia, em especial a: Andreza Abdalla; ao Emanuel “China” Mate; ao Leandro Osmar; ao Ismael “Laguna”; as inseparáveis Rafaela e Carol; ao Diego “Homem”; a Francielle; a Mariana; ao Rafael Thiago; ao Rafael “Galego”; ao Fabrício “Pinguço”; a Silvane; a Juliana (namorada do Giovane “Gigante”); ao Aisur “mira, mira”; a Ieda “Paçoqueira”; e tantos outros que compõe o meu círculo de amizades na faculdade.
- Ao grupo Pet-Geografia (meu “trampo”), ao pessoal do grupo (quase todos): Vanesca (já citada), Paulo, Mateus, Carlos “Cadu” Eduardo, Milene, Flávia, Aline, Mariana, Regina e tutora Isa.
- Ao Flavio Araújo, que desenvolveu as regras dos Psionicos, esse cara tem futuro.
- Aos Grandes: Albano Francisco S. (o necromante); ao Fernando “Chamado” Menezes; ao Lord dos Pesadelos Wullfgar; Ramuel Shepard; Magnus Petraak; entre outros grandes crânios do Sistema Daemon.
- Ao Del Debbio, por todo o apoio e infraestrutura fornecidos.
- Ao Gizmo por sempre responder minhas estranhas perguntas.
- A FAED/UDESC por toda estrutura fornecida aos meus estudos.
- E a Deus por ter me dado esta imaginação...

Duvidas e Sugestões: guaxinim@superig.com.br

Ou visite minha HP: www.guaxinim.hpg.com.br

Introdução

Este livro nasceu de algumas abstrações que tive ao longo de minha adolescência, principalmente meus 17 e 18 anos, todas minhas idéias e conceitos malucos estão aqui contidos. A principio este livro retrataria o que aconteceria em um futuro próximo, baseando-me em toda a cosmologia da roda dos mundos que o Marcelo Del Debbio criou em seus livros, mas ao começar a escrever notei que eu possuía uma visão de criação do universo (esta criação é abstrata e irreal, devo aproveitar este parênteses para explicar que tudo aqui é meramente fictício e que você não deve levar nada a sério, feito o comentário necessário), então decidi criar tudo sozinho ou do nada como costume dizer, o que é impossível, pois tive ajuda de amigos e colegas, você mesmo pode ter me ajudado a criar este mundo e não sabe, a maioria dos NPCs aqui contidos são baseados em amigos e inimigos meus, seus sentimentos e suas ações são utilizados para dar maior veracidade aos personagens que crio, tento dar vida a cada um deles, por isso não se espante se o nome de algum NPC lembrar alguém conhecido, pois provavelmente o seja.

Este livro foi construído sobre quatro enfoques principais: o heroísmo medieval, o horror gótico, o cyberpunk e principalmente animes, parece estranho, mas não é, veja: todo o heroísmo medieval sobre lutas com espadas e armas brancas em áreas pouco habitadas, exploração de antigos prédios destruídos em busca de armamento ou um item especial; o horror gótico de topar com o desconhecido, enfrentar seres indestrutíveis por meios mundanos, lidar com aquilo que você mais teme, entre outras; o clima cyberpunk que nem precisa se falar muito, pois estamos tratando de tecnologia futurista, caso não acredite vá até o capítulo equipamento e veja com seus próprios olhos; e por ultimo o anime, pode parecer estranho, mais seres poderosos duelando entre os prédios não é a coisa mais original do mundo! E o melhor disso tudo é que você pode escolher como irá rolar suas campanhas, se irá permitir certos poderes, escolher se os jogadores vão ser realmente diferenciais, ou se não passarão de simples peões na guerra da tríade. Tudo depende do que o mestre quer realmente utilizar em campanha.

O Autor

Histórico

“O planeta... Um astro que vaga pelo espaço em uma órbita definida. Uma massa de terra e areia. Mas não como asteróides, meteoros ou cometas. Diante de um Planeta estes últimos tem tanta importância quanto poeira espacial. ‘Mas o que faz de um planeta algo tão Importante Assim?’, você deve estar se perguntando. A resposta é simples: tudo. Tudo é ‘o motivo’. Porém, talvez, o, mas importante dentre tantos é o destino para o qual ele fora designado em tempos imemoriáveis... Um Planeta possui um grande motivo para existir: o de possuir a vida, de dar abrigo e proteção àqueles que possuem vida... E apenas eles têm o poder de CRIAR a vida. Contudo, ao se fazer isso, os Planetas sacrificam sua própria energia, mesmo que por um curto período de tempo (de um ponto de vista universal é claro). Utilizam-se de seu fluxo da vida para criar outros... Sangue de seu sangue... (...) Até que estes seres voltem de sua jornada e se tornem, novamente, um só com o Planeta... Isto é o que faz os planetas serem Planetas.”

Final Fantasy VII

A Criação

Quando a primeira luz do mundo tocou na terra trouxe consigo uma sombra, não se sabe quem projetou esta luz, mas sabe-se que foi dela que nasceram os dois seres supremos o Senhor da Luz e o Senhor das Sombras. Chegando em nosso mundo essas forças decidiram se estabelecer em um dos três planos de existência que ali havia.

O Senhor da Luz se estabeleceu no plano mais alto para poder ficar perto da luz, o Senhor das Trevas escolheu o plano mais baixo para se esconder da mesma, sobrando apenas um dos planos inabitados o chamado plano médio. Milênios se passaram e com isso os dois supremos já haviam criados outras vidas e alterado a geografia de seu plano, cada um já havia criado o “seu lar”.

Mas com o passar do tempo os supremos acabaram se cansando disso. Foi então que o Senhor da Luz decidiu criar no plano médio, foram seiscentos anos de testes e criações, mas finalmente o Senhor da Luz conseguiu forjar um mundo verde onde as plantas existiam aos milhares, cheias de formas e de vida.

O Senhor das sombras, sentindo inveja das criações da luz, decidiu também criar na terra, e com toda sua força lançou sobre ela seres escamosos e que podiam se mover com patas velozes, à maioria comia as plantas criações da luz e outros comiam seres menores que a si mesmos, nascem os grandes répteis.

Os grandes répteis dominaram o mundo por muito tempo, mesmo após uma segunda tentativa do supremo da luz, que originou pequenos seres peludos e alguns seres estranhos que viviam na água, eram seres pequenos demais para se defender. A Grande Luz desistiu de criar no plano médio, pois as forças das trevas se mostravam momentaneamente superiores.

Mas o Supremo da Luz não desistiu de criar invocou sobre seu plano sua força e fez uma grande descoberta, em seus domínios seus poderes são quase que infinitos, e no instante que fez esta descoberta ele criou o povo Celeste, seres de pura luz que futuramente ficariam conhecidos como anjos.

Muitos Séculos se passaram, e o Iluminado continuava a apenas observar o que ocorria no plano médio, e via suas pequenas e fracas crias morrem nas garras das trevas, a única coisa que o alegrava eram os seus filhos de luz, seres belos que o inspiravam.

Nada ele iria fazer em relação à terra até que um dia... A Luz se impressionou com uma visão que ele nunca

imaginaria presenciar, um pequeno e peludo humanoíde utilizando um pedaço de madeira finamente acabado derrotou um grande réptil que futuramente seria chamado de “T-Rex” foi uma vitória impressionante, a suprema luz finalmente havia encontrado um motivo, um bom motivo para salvar suas criaturas... A Suprema Luz havia encontrado algo para ser salvo.

A Primeira Guerra

Foi então que o Senhor da Luz reuniu seus filhos celestes, os abençoou e os presenteou com uma espada de fogo cada um, reunindo seus filhos ele os enviou até a terra numa grande esfera de fogo que pode ser vista em vários pontos do mundo, quando esta bola de fogo atingiu o solo, os anjos se espalharam pelo globo atacando os seres das trevas e os destruindo, muitos anjos pereceram neste grande combate, mas no fim o Céu venceu, as forças do bem finalmente haviam superado as forças do mal...

Após o ocorrido o iluminado pediu para seus Filhos trouxessem a ele a criatura que o fez encontrar motivos para salvar suas criações terrestres, e assim foi ao chegar no plano alto (hoje chamado de Céu) que o pequeno humanoíde foi premiado com um poder imenso, um poder que poderia se comparar ao do próprio criador, fazendo o pequeno e peludo ser, evoluir e se tornar muito parecido com os celestes.

O Supremo o batizou de Adam e o enviou novamente para cuidar do plano médio... Para cuidar da nossa terra. Além disso, por ter vencido a guerra o Iluminado pode reunir poder suficiente para eliminar e trancar a passagem para o plano médio das forças das trevas, ou seja, nenhuma criatura demoníaca poderia entrar no domínio divino.

A Revolta do Leão

O tempo passou e a luz recriou todos os animais os acalmou, melhorou e os colocou sobre o domínio de Adam que pode batiza-los e vê-los crescer e evoluir.

A Luz venceu, no fim das contas, as únicas duas coisas que chateavam a luz foram justamente a perda de alguns anjos mortos em batalha e principalmente a traição que ela presenciou, traição esta cometida por sua mais bela criação Lucibel, este anjo não se agradou em defender um plano feio e habitado por criaturas fracas, ele achava que Adam não merecia este reino que quem o merecia era ele e por isso ele decidiu se render a tentação e se unir as forças das trevas se tornando seu primeiro general Oni.

As forças das trevas não sabiam o que fazer, pois com a chegada de Lucibel o Supremo das trevas criou seu poderoso exercito os Onis (que futuramente ficaram conhecidos como demônios), mas por estarem impedidos de vir a terra nada podia se fazer, além é claro de observar... Em uma dessas observações o Supremo das trevas desejou que o leão devorasse a ovelha, pois se revoltava com o leão que era mais forte ter que se submeter a um ser inferior... Foi apenas ele pensar e o leão despedaçou o podre animal indefeso... Pronto, às trevas acabavam de descobrir o poder da influencia, da tentação... Mas precisava de um momento certo para utiliza-la.

O Pecado da Carne

Adam percebia que cada animal possuía sua própria fêmea com quem dividia seus momentos, mas ele não possuía ninguém igual a si para dividir o controle sobre o mundo, foi então que ele pediu a Grande Luz para dar a ele uma fêmea. A Luz por anos pensou no assunto até que em uma noite estrelada o iluminado retirou de Adam uma costela e utilizou seu poder para criar um ser igual a Adam para servi-lo e ser sua fêmea, mas este também era o momento das trevas mostrarem sua influencia e no momento que a Luz entrou em ação a Escuridão entrou junto, e da junção deste poder nasceu Eve a fêmea de Adam. É obvio que as trevas mexeram na “Configuração Original”, adicionou a ela mais carne em alguns pontos, menos em outros adicionando assim mais curvas, curvas estas que muito agradaram a Adam que ao acordar agradeceu com toda sua força aos céus. A Luz não compreendeu mais imaginou que esta mudança seria apenas um erro, pois o supremo ainda aprendia a utilizar todos os seus poderes.

O tempo passou e no paraíso Adam e Eve viverem felizes por anos, pois o amor realmente existia entre os dois, até que um dia quiseram procriar foi sem querer que em uma noite escura os dois começaram a se tocar e se beijar a Luz ficou contente, pois havia planejado um método de procriação adequado e esperou, mas algo estranho aconteceu... O prazer algo nunca planejado. Meses se passaram, Adam e Eve já não pensavam mais na natureza que os cercava pensavam apenas em si mesmos, foi quando A Suprema Luz Resolveu testa-los, escolheu uma fruta ao acaso (a maçã) e os proibiu de come-la, apenas para testar sua soberania, Adam e Eve nada fizeram apenas obedeceram.

Mas é claro que as trevas não iriam deixar isso passar, e com sua influencia as trevas convenceram Eve a comer a maçã e dá-la ao seu amo e assim ela fez, na forma de uma serpente, um réptil criado por ela que a suprema Luz decidiu ignorar.

O Supremo se enfureceu e decidiu punir a culpada, pois sabia ele que o poder da sedução e de controlar as atitudes do homem estavam nas formas de Eve, estava na carne da mulher. Como um ato de extrema raiva A Suprema Luz retirou toda a carne de Eve tornando-a um esqueleto vivo.

Adam quando presenciou isso bravejou aos céus e com uma ajuda e influencia passada pelas trevas o primeiro

homem trancou a passagem da criação divina assim como a luz trancou as trevas, agora todos os planos não podiam mais se interligar cada um teria que viver de sua maneira, formava-se assim os três supremos do do céu, o da terra e o das profundezas, formava-se então a TRÍADE suprema.

O Homem e a Tríade

Os anos passaram e Adam utilizou o poder ganho dos seus e das trevas para evoluir as raças que dominariam o mundo, aos poucos os animais foram se adaptando a um modo de vida, a um clima, a um habitat. Milênios passaram e o homem foi surgindo através de sucessivas evoluções, os outros supremos nada podiam interferir nessas evoluções ou conduções da vida, apenas influenciavam profetas e lideres nasceram e morreram deixando seus ensinamentos... Mas a raça humana foi crescendo sem saber quem estava falando a verdade, quem estava realmente certo, pois além do céu e do plano inferior, Adam fazia questão de criar milhões de falsos profetas, com ideologias e deuses totalmente diferentes, apenas para desacreditar e tornar a população mais e mais perdida, não por mal, mas para que cada homem acredite naquilo que bem entenda, o livre arbítrio era a regra principal.

O tempo passou e cada força seguiu seu caminho a Luz por amar sua criação ainda tentava guia-los para o bem, e as trevas com sua influencia buscavam a vitória dos mais fortes, o prazer e tudo aquilo que considerava o certo, já Adam buscava o equilíbrio, deixava cada ser fazer o que bem quisesse.

O Filho

Com o tempo a suprema luz viu que os homens estavam cada vez mais se corrompendo e caminhando para o lado das trevas, a Suprema Luz então reuniu todo o seu poder e criando uma influencia sobre a mulher que mais seguia os seus ensinamentos enviou aquele que foi chamado de seu filho (titulo esse que a suprema luz odeia, já que se considera pai de todos os seres vivos e não de um só), este homem guiou e educou aqueles que seriam os seus sucessores na terra.

As forças das trevas até que tentaram fazer “O Filho” usar os seus poderes divinos para se proclamar deus, mas este se mostrou mais forte e conseguiu fazer tudo aquilo que lhe era de incumbido de terminar na terra.

A Idade das Trevas

A chamada idade média foi uma ocasião única para o mundo, nesta época a grande maioria dos humanos cultuava ou o céu ou o inferno (alguns cultuavam os dois), com isso os poderes de Adam ficaram enfraquecidos, tornando possível à passagem de algumas criaturas divinas e infernais até a terra, lendas como de Unicórnios, Elfos, Dragões, e outras criaturas surgiram, e permaneceram até hoje...

O Mundo em 2003

Na terra tudo estava do modo como conhecemos, no céu a Luz cuidava dos Anjos e das almas de todos aqueles seres da terra que seguiram os seus ensinamentos esperando para se reencarnarem e manterem a paz divina na terra, no plano baixo as Trevas preparavam um enorme exercito de criaturas chamadas Onis (mas a população insiste em chamá-los de Demônios), além de manterem almas que foram contra as instituições divinas sofrendo para que retornem a terra cada vez mais cruéis a terra. Além disso, Adam mantinha uma área no centro da terra onde ele vivia e julgava as almas para saber se mereciam ir para o céu, para o inferno ou se tinham que ficar no centro da terra pagando pecados em um lugar chamado de purgatório, Eve havia se coberto com uma túnica negra e utilizando uma foice dada por seu amado ela conduziria a alma das pessoas mortas até a morada de Adam e de lá “ele as despachava”, como ele mesmo costumava dizer.

A Segunda Guerra Celeste

Em 2078 o plano baixo alcançou seu poder máximo, com quase que 90% das almas dos mortos indo direto para o inferno, o ser Supremo das Trevas, conseguiu romper a barreira que o prendia e atacar a terra. Os humanos apesar da alta tecnologia lutaram bravamente, mas mesmo assim nada podiam fazer contra as forças das trevas. Adam em um ato de desespero decide abrir as portas para os Céus entrarem na terra, começa então a verdadeira guerra, Demônios contra anjos e todos contra os humanos. No desenrolar da guerra Adam sacrifica sua vida para dar poderes aos seres humanos e passar os seus domínios a Eve (que atualmente é chamada de Morte, a ceifadora de vidas).

A guerra se desenrola na terra e Eve acaba convencida pelas trevas que os verdadeiros culpados eram os anjos, acreditando nisso ela permite que as trevas entrem no céu, lá foi travada a batalha final com a vitória das trevas sendo decretada em cima do antigo castelo da Luz. Eve em um momento de loucura sem entender o que realmente ocorria, fecha a saída do céu trancando os mais fortes e poderosos guerreiros das trevas, empatando o conflito... Desta data em diante a terra nunca mais foi à mesma...

2130 a Nova Configuração Mundial

Anos se passaram a suprema luz que estava muito fraca cria na terra um enorme palácio, chamado de Palácio de Cristal em um lugar onde os poderes do mal ainda não haviam maculado, um lugar antes inóspito, congelado, o pólo sul da terra, aqui os anjos e humanos arquitetam uma revanche contra as forças das trevas e organizam redutos pelo mundo, lugares onde outros humanos podem encontrar a paz e engrossar as atualmente fracas tropas da luz.

Os mais poderosos seres das trevas ficaram presos no céu, alguns poucos ficaram perdidos na terra alguns se viraram contra seus semelhantes, outros apenas procuram a paz (mesmo que apenas para si) e muitos até nem ligam pra

isso, querem apenas viver, suas novas vidas...

Os humanos e sua tecnologia construíram uma enorme fortaleza sobre os destroços de seu antigo mundo, esta fortaleza foi o lugar onde puderam manter suas populações, atualmente dentro desta enorme construção, chamada de LUNA-3 os humanos vivem uma vida normal muitos até esqueceram tudo que aconteceu e nem imaginam a guerra que está por vir...

Largados pelo mundo (que agora chamam de Sub-Mundo) vivem os humanos que não puderam entrar em nenhum reduto e nem conseguiram dinheiro suficiente para entrar em LUNA-3, estes seres humanos procuram viver cada dia como se fossem o ultimo, pois provavelmente seja... Humanos, Demônios e Anjos, a guerra da Tríade apenas começou uma nova guerra está por vir, ninguém sabe quem irá vencer, ninguém sabe se realmente haverá um vencedor, ninguém sabe se estará vivo para ver, a única coisa que todos sabem é que o mundo não irá resistir...

Conceitos Básicos

“Não entendeu o que eu disse? Então vamos começar pelo básico, você já brincou de polícia e ladrão?”

Guaxinim (explicando este estranho jogo)

Como em qualquer jogo, é preciso conhecer as regras e os termos utilizados, para se poder jogar. O RPG não é uma exceção. No decorrer do jogo, ou mesmo quando você estiver criando seu Personagem, nós utilizaremos muitos termos que talvez você não esteja familiarizado.

Ataque e Defesa: Em Tríade, ataque e defesa são muito simples. Basta observar-se a Perícia de ataque ou de defesa com determinada arma. Joga-se 1d100 e se o número obtido for MENOR ou IGUAL ao valor da Perícia, considera-se o ataque ou defesa corretamente efetuado (veja “Teste”).

Atributos: Funcionam como uma forma de transportar um Personagem para o mundo fictício e estabelecer comparações entre ele e as diversas criaturas. São os Atributos que descrevem seu Personagem como ele é. São em número de 8, divididos em físicos e mentais. Os Atributos físicos são Constituição, Força, Destreza e Agilidade e os mentais são Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma.

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

Campanha: Uma sucessão de Aventuras, envolvendo a saga dos Personagens, desde a primeira partida.

Celeste: Como se alto denominam as criaturas divinas, vulgarmente chamadas de anjos pelos humanos, os celestes são a criação máxima divina.

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

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

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

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

Impuro: É aqui que se encaixa qualquer humano que possua sangue de outra raça (meio-oni e meio-celeste).

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

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

KIT: É um conjunto de perícias e aprimoramentos que formam uma espécie de profissão, ou habilidades de um personagem, serve mais como modelo para os jogadores darem uma contexto legal em seus PCs.

Mestre ou Narrador: É o Jogador que ficará responsável pelas regras do jogo. É uma espécie de diretor ou coordenador do jogo. Cabe a ele

controlar todos os outros Personagens que não são controlados pelos Jogadores (ver NPCs) e criar e executar as Aventuras. Muito do sucesso ou fracasso de uma Aventura depende dele. Durante uma partida, é o Mestre quem irá propor um problema ou um mistério que os Jogadores tentarão resolver.

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

NPCs: Vem do termo “Non Player Character”, que significa Personagens Não-Jogadores. Designa Personagens que são controlados pelo Mestre e não pelos Jogadores. NPCs geralmente servem como Personagens coadjuvantes nas Aventuras.

Oni: É o nome dado á aqueles que os humanos chamam de demônios, os Onis são a raça criada pelo “Supremo Senhor das Trevas”.

Perícia: Determina o que seu Personagem sabe fazer. Ele pode saber usar uma espada, ou ser um excelente carpinteiro. É a Perícia que diz o quão bom ele é em determinada profissão. As Perícias são representadas em porcentagem.

Perícia com armas: Determina o quanto seu Personagem sabe lutar com uma arma. É composta de dois números, ataque e defesa. (Espada longa 35/30). Esses números são utilizados em Testes de ataque e defesa, quando seu Personagem está lutando com as armas. Também é utilizado para Perícias de Combate.

Personagem (PC): Antes de começar a jogar, cada Jogador precisa criar um Personagem, que é a representação deste Jogador no mundo fictício. Um Jogador pode criar um Personagem Demônio, Anjo, um Psionico, um andróide, entre outros, conforme desejar. Durante o jogo, o Personagem realiza as ações propostas pelo Jogador. Um Personagem não vai jogar os dados ou consultar as tabelas, da mesma forma que o Jogador não vai pular pela janela ou lutar com um Demônio que pretende destruir seu esconderijo.

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

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

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

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

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

Criação de Personagem

“Em vez de luz, tem tiroteio, no fim do túnel...”

Renato Russo

Montar um personagem é uma tarefa fácil mais que deve ser feita com calma para tudo rolar de forma coerente, seria interessante que os jogadores conversassem com o mestre para saber onde será rodada o início da aventura para que eles possam se decidir melhor sobre quem eles irão interpretar no mundo de jogo e como deverão gastar seus pontos e escolher seus poderes, para ficarem mais próximos do conceito imaginado.

Você sabe, o Personagem não!

Interpretar um papel é bem mais do que mudar o tom de voz e ficar repetindo frases de efeito (mas até que isto ajuda). Quando se joga RPG, você precisa se tornar outra pessoa (ficticialmente falando é lógico). Fazer o que ela faria, agir como ela agiria e, principalmente lembrar-se do que ela lembraria. Uma das coisas mais importantes ao interpretar um Personagem é separar as coisas que você sabe das coisas que ELE sabe. É obvio que seu PC não comprou este livro leu e agora sabe tudo sobre os gerais do inferno e sobre os poderes de um meio-celeste. Quando cria seu Personagem, você precisa imaginar quais são suas lembranças e não pode excedê-las. O Personagem sabe que a grande guerra ocorreu e que a Tríade está se preparando para um segundo confronto, mas nada poderá fazer, pelo menos por enquanto.

Um Mestre realmente habilidoso pode conduzir o jogo de modo que os Jogadores NUNCA saibam mais do que seus Personagens. Para isto, basta mudar o que está no livro. SIM, Sacaneie! O Mestre PODE e DEVE fazer isto! Jogadores que confiarem demais nas informações contidas aqui podem se arrepender mais rápido do que imaginam.

Passo 1: Campanha e Cenário

Este primeiro passo servirá para determinar o tipo de Personagens a serem criados, bem como limitará a escolha de Perícias e Aprimoramentos compatíveis com a área da terra escolhida. O Mestre sempre deve vetar Perícias ou Aprimoramentos que julgar não compatíveis com o local escolhido para o Início da Campanha (como um PC com recursos que foi criado no palácio de cristal). Os Personagens começam com 100 pontos de Atributos (entre 5 e 18) mais um por nível (101 no primeiro nível), 5 pontos de Aprimoramento e podem chegar a até 500 pontos em Perícias.

Passo 2: Passado

Imagine o que aconteceu com seu Personagem desde o seu nascimento até a data do início da Campanha. Escreva a história primeiro, depois se preocupe com os detalhes numéricos. Números não são importantes, o importante é criar um Personagem coerente. Escolha um nome, idade, local de nascimento, o nome de seus pais e irmãos (se

tiver), como foi seu crescimento, que tipo de educação teve, e seu objetivo na vida.

Para facilitar, fornecemos um pequeno questionário que deve auxiliar os Jogadores na construção de seus Personagens (ele deve ser usado como base, mas nunca a ÚNICA base, sua imaginação está acima de tudo).

História

1. Qual é o nome dele?
2. Quantos anos ele tem?
3. Quando e onde ele nasceu e cresceu?
4. Ele conheceu seus pais? Como foi sua infância?
5. O que sente sobre eles?
6. Os pais dele ainda estão vivos?
7. Se sim, como e onde eles vivem?
8. Ele tem irmãos ou irmãs? Sabe onde eles estão e o que estão fazendo? (válido para outros tipos de parentes).
9. Ele teve amigos em sua juventude? Descreva-os.
10. Ele é casado (ou noivo ou viúvo)? Se for, como aconteceu?
11. Ele tem filhos? Se tem, como eles são?
12. Ele recebeu educação formal? Se teve até onde ela foi?
13. Como ele aprendeu o que ele faz hoje e a ser o que ele é?
14. O que seu Personagem faz para viver?
15. Por que ele escolheu essa profissão?
16. Como ele é fisicamente em detalhes?
17. Qual é o aspecto da aparência física dele que é mais distintiva ou mais facilmente notada?

Objetivos / Motivação

1. Ele tem algum objetivo? Se tem, qual é?
2. E por que ele tenta fazer isso?
3. O que ele vai fazer quando conseguir cumprir seu objetivo?
4. O que ele vai fazer se falhar?
5. O que ele considera seu maior obstáculo no seu sucesso?
6. O que ele faz para sobrepujar esses obstáculos?
7. Se ele pudesse mudar alguma coisa no mundo, o que seria?
8. Se ele pudesse mudar alguma coisa em si mesmo, o que seria?
9. Ele tem medo de alguma coisa?
10. O que ele sente em relação a “Guerra da Tríade”?
11. De que lado ele está?

Personalidade

1. Como as outras pessoas descrevem seu Personagem?
2. Como ele se autodescreveria?
3. Qual é a atitude de seu Personagem em relação ao mundo?
4. Qual é a atitude dele em relação às outras pessoas?
5. Ele tem atitudes diferenciadas para certos grupos de

pessoas?

Gostos e Preferências

1. Como ele passa suas horas de lazer?
2. Que coisas ele gosta de vestir?
3. O que ele gosta mais no trabalho / ocupação?
4. O que ele gosta de comer?
5. Ele coleciona algo ou tem algum passatempo?
6. Ele tem algum animal de estimação?
7. Que tipo de companhia ele prefere?
8. E que tipo de amante?

Ambiente

1. Onde ele mora e como é esse lugar?
2. Como é o clima/atmosfera?
3. Por que ele mora lá? Quais são os problemas comuns lá?
4. Como é sua rotina diária?

O Mestre deve recompensar uma história bem construída, permitindo ao Jogador que utilize os amigos e familiares como contatos, caso seu Personagem necessite de ajuda durante o curso de uma Aventura.

Nosso personagem-exemplo será Bruno Waltos um humano nascido e criado em LUNA-3, sempre possuiu uma vida relativamente boa, mas teve sua vida muda aos 15 anos quando seu pai sofreu um acidente e morreu, como sua mãe não podia trabalhar (ela era uma meio-oni e seria facilmente detectada), eles foram obrigados a sair de LUNA-3 e ir para o submundo, lá Bruno teve que se virar para se alimentar e alimentar sua mãe. Com 16 anos se uniu aos “Guaxinins do Asfalto” e se tornou um grande guerrilheiro do grupo. Atualmente sua mãe desapareceu e ele foi obrigado a se afastar do grupo para procura-la. Sente muitas saudades de LUNA-3, dos amigos que tinha lá e de uma ex-namorada que ele nunca esqueceu. Ele se uniu aos Guaxinins, pois tem uma esperança de um dia poder voltar e morar em paz em sua antiga casa.

Passo 3: Atributos

Como estamos trabalhando com uma Campanha Realista (ou quase), os Personagens possuirão 101 pontos para distribuir em seus 8 Atributos, sem contar com modificações posteriores. Os Atributos devem ser distribuídos de acordo com a sua concepção do Personagem. Como você imagina que ele é? Forte como um touro, ou magro e franzino? Inteligente? Um perito em acrobacias? Os Atributos servem para colocar suas idéias no mundo imaginário de sua Campanha... Coloque estes valores ao lado de cada Atributo correspondente, onde está escrito Valor Original. A segunda coluna, “Valores Modificados” só deve ser preenchida se o Personagem possui algum tipo de Aprimoramento, Perícia, poder de transformação ou Equipamento que modifique tais valores (Por exemplo, um equipamento tecnológico que aumente sua Destreza para 19). De qualquer forma, isto só será feito mais tarde... Os números

de Teste são usados para fazer testes referentes a um determinado Atributo. Para encontrar o Valor de Teste, multiplique o Atributo por QUATRO.

Atributos	Valor	Modificador	Teste
FR	11	-	44%
CON	10	-	40%
DEX	13	-	52%
AGI	12	-	48%
INT	17	-	68%
WILL	9	-	36%
PER	16	-	64%
CAR	13	-	52%

TOTAL: 101

Passo 4: Raça

Atualmente a terra está cheia de seres estanhos, estes seres são chamados de raças, no capítulo Raças mais à frente do livro você terá algumas delas a disposição de seu PC, cada raça possui poderes e fraquezas, confira a que você achar mais compatível com o seu histórico.

Bruno é um humano comum nascido em LUNA-3 por isso recebe gratuitamente o aprimoramento “Recursos 1”.

Passo 5: KIT (opcional)

Os Kits foram desenvolvidos para facilitar a Criação de Personagem. Tratam-se dos tipos mais comuns de personagens escolhidos pelos jogadores e englobam a maior parte dos pontos de aprimoramento e perícias disponíveis. Portanto utilizando-se de Kits, você poderá encurtar em dois terços a Criação de Personagens, na medida em que sobrarão poucos pontos de aprimoramento e perícias para serem utilizados.

O Kit é um reflexo do Background do personagem. Escolha cuidadosamente, pois essa decisão terá conseqüências na história do personagem, mesmo assim se algum jogador desejar criar seu PC “do zero” com conceitos próprios ele pode e deve, os kits não são fatores limitantes, são apenas idéias que podem ser aproveitadas.

O Jogador escolheu para Bruno o Kit “Guerrilheiro dos Guaxinins do Asfalto” que custa 4 pts de aprimoramento e 250 de perícias.

Passo 6: Aprimoramentos

A próxima etapa é lapidar um pouco mais a história de seu Personagem. Para isto servem os pontos de Aprimoramento. No caso desta Campanha, cada Personagem dispõe de 5 pontos de Aprimoramento, (podendo chegar até a 8 positivos, com Aprimoramentos Negativos para balancear a conta). Além disso, os pontos de aprimoramentos servem para comprar sua raça e seu Kit (opcionalmente).

Com o Kit Bruno já possui 2 Pontos gastos em Contatos (os Guaxinins) e 2 em Pontos Heróicos, restando apenas 1, este último ponto Bruno decide gastar em poderes psíquicos. Além do seu aprimoramento racial (recursos 1).

Passo 7: Profissão e Perícias

Dependendo da Campanha, tipo de Aventuras e do tipo de grupo, existem infinitas possibilidades de profissões para se escolher, a quantidade possível de empregos, subempregos ou bicos que uma pessoa pode fazer é extenso demais para ser listado aqui. Assuma que o seu Personagem pode ser qualquer coisa que você quiser (desde que, é claro, não atrapalhe a Campanha ou o Background dos outros Personagens). Uma profissão não é obrigatória. Dependendo do local Campanha, elas podem nem mesmo existir!

Os pontos de Perícia são calculados da seguinte maneira:
Pontos = 10 x Idade + 5 x INT

OBSERVAÇÃO: Recomenda-se distribuir PRIMEIRO os pontos de Perícia “brutos” (ou seja, aqueles que seu Personagem tem direito) e DEPOIS acrescentar os bônus iniciais de Atributos. Isto lhe poupará muito tempo e cálculos.

Passo 8: Perícias de Combate

Assim como as Perícias normais, as Perícias de combate são compradas com pontos de Perícia. A diferença entre estas Perícias e as Perícias normais é que as perícias de combate possuem DOIS valores: o valor de ataque e o de defesa. Todos os Personagens começam com a Perícia Briga DEX/ DEX, mas pode aumentá-la com Pontos de Perícia.

Exemplos de Perícias de combate incluem Artes Marciais (Karate, Judo, Aikido, Kung-Fu, jiu-Jitsu, Capoeira, etc.) e Armas Brancas (Espada, Machado, Adaga, Lança, etc.). As perícias com armas de fogo também se encaixam aqui, mas elas funcionam de um modo um pouco diferente, uma perícia com armas de fogo não possui dois valores, possui um apenas, mas este valor custa o dobro, ou seja, a cada dois pontos gastos em perícias com armas de fogo (ou mesmo armas brancas de longa distância como arcos e lanças de arremesso) equivale a 1% na perícia.

Bruno Wantos possui 18 anos e INT 17 (265 Pts no total). Seguindo o seu Kit Bruno já possui: Artes Marciais 30/30, Pistolas 40, Interrogatório 20, Lábria 30, Condução (escolha um veículo) 30, Demolições 20. Sobrando 65 pontos

Perícia:	Do KIT	Gasto:	Atributo:	Total:
Pistolas	40	-	13	53%
Interrogatório	20	-	17	37%
Direito	-	30	17	47%
Lábria	30	-	13	43%
Motocicleta	30	20	12	62%
Demolições	20	5	-	25%
Artes Marciais	30 / 30	10 / -	13 / 13	53 / 43

Passo 9: PVs, IP

Agora é só uma questão de matemática. Pontos de Vida são iguais à soma de Força mais Constituição divididos por 2 e arredondando para cima. Lembre-se de acrescentar 1 ponto por Nível. O Índice de Proteção (IP) depende das armaduras que o Personagem estiver usando. Cada armadura possui um IP e uma penalidade para DEX e AGI.

Bruno possui Força 11 e Constituição 10. Somando-se e dividindo os pontos (e somando 1 ponto, pois ele está no primeiro nível) chega-se a 12 Pontos de Vida. Como Bruno não usa armaduras de qualquer tipo, portanto seu Índice de Proteção é Zero, e sua Agilidade é 12, portanto sua Iniciativa é igual a 12.

Passo 10: Pontos Heróicos

Pontos heróicos funcionam como um reforço aos PVs do Personagem. São pontos que podem ser usados em situações que envolvam atos heróicos. O Personagem os adquire através de treino em duros testes da vida (na verdade com o aprimoramento pontos heróicos, maiores informações no capítulo “Aprimoramentos” e ainda maiores no capítulo “Pontos Heróicos”).

Bruno tem 2 Pontos Heróicos, pois tem o Aprimoramento Pontos Heróicos 2 e está no nível 1.

Passo 11: Poderes Extras

Se seu personagem possui algum poder extra, seja ele racial ou Psíquico este é o momento de você gastá-los. Maiores informações são encontradas em capítulos apropriados a este tema.

Bruno possui Poderes Psíquicos 1, isto lhe garante 2 pontos de Focus e 1 ponto de PSI, O Jogador de Bruno decide gastá-los em Pirocinésia 2 e como possui INT 17 ele tem direito a escolher 7 poderes iniciais, para utilizar.

Passo 12: Equipamentos e Armas

As posses de um Personagem vão depender da história e do contexto da Campanha, bem como de sua profissão, contatos, Aprimoramentos e Perícias. A suprema regra do bom senso deve ser seguida.

Bruno possui poucas coisas, duas mudas de roupas, uma mochila velha, um isqueiro, cordas, comida, entre outras coisas necessárias para sobreviver no submundo.

Raças

“Como é difícil acreditar que ia chegar onde estou, que minha vida e mudar e mudou...”

Charlie Brown Jr.

Depois da “Guerra da Tríade”, vários Onis (Demônios) e Celeste (Anjos) permaneceram entre nós, os humanos ganharam o poder da mente, um dom dado por Adam antes de desaparecer, muitas “raças” acabaram se relacionando (mesmo que a força) entre si. As comunidades e principalmente as alianças forçadas proporcionam isso. Para jogar você deve escolher qual será a sua raça no mundo de jogo, ou seja, qual é o sangue que correrá em suas veias.

OBS: O mestre pode proibir algumas raças de acordo com sua campanha.

Humano Puro

Custo: 0 Pontos

Ajustes: Dependendo do lugar que o ser humano nasceu ele recebe um ponto de aprimoramento extra.

São sem sombra de dúvida a “raça” predominante no mundo todo, estes humanos são iguais á você e eu. Mais é claro que existem diferenças entre os nascidos nas áreas civilizadas como as de LUNA-3, a sujeita do Sub-Mundo, ou a pureza do palácio de cristal. É aconselhável que você converse com o mestre para saber onde a campanha se iniciará para poder escolher um bom lugar de nascimento. Nascidos em: LUNA-3 recebem o aprimoramento “Recursos 1” (que para pessoas banidas de LUNA-3 podem servir como equipamentos extras); no Sub-Mundo recebem o aprimoramento “Pontos Heróicos 1”; No Palácio de Cristal recebem o aprimoramento “Fé 1”; No Plano Baixo recebem o aprimoramento “Poderes Psíquicos 1”; no Plano Alto os humanos não recebem poderes extras (até porque os humanos puros lá não existem mais).

Oni

Custo: 3 Pontos

Ajustes: Possuem 5 pontos de habilidades Demoníacas mais uma por nível.

Criaturas terríveis que apesar de terem sido criadas de puro mal podem se converter para a causa humana e às vezes até a Celeste. Um Demônio ou Oni como prefere ser chamado pode possuir qualquer aparência, dependendo para que ele foi criado, mas geralmente possui uma forma meio reptiliana (tudo depende da imaginação do jogador). Estas criaturas possuem uma marca chamada de Runa, que é utilizado como uma espécie de assinatura, esta marca é transmitida para suas proles humanas.

Os poderes de um Oni são permanentes, por exemplo, se ele escolher o poder garras a sua forma comum possuirá garras, não podendo retirar-las, apenas se possuir o poder “Pele de Cordeiro”, é que as garras poderão ser ocultadas. O jogador deve levar em conta os poderes que seu Oni possui na hora de determinar sua aparência, pois esses fatores estão intimamente ligados.

Celeste

Custo: 3 Pontos

Ajustes: Possuem 5 pontos de habilidades Celeste mais

uma por nível.

Os anjos são seres que lembram muito o ser humano, são apenas mais altos e belos, além de reluzirem como se fossem focos de pura luz. Os anjos são a raça mais solitária, preferindo o isolamento em sua grande maioria... Os Anjos que não estão no palácio de cristal ou em algum refúgio, costumam enlouquecer por não sentir mais a presença de seu grande pai. O jogador deve levar em conta os poderes escolhidos de seu Celeste no momento de criação, pois sua aparência será a de um humano, mais belo e mais alto, com os poderes latentes, por exemplo, se ele possuir o talento Asas ele será um belo humano alto que parece brilhar de tão claro e com asas.

Na idade média muitos celestes chegaram a terra, alguns com suas asas criaram a lenda dos anjos, outros que possuíam poderes mais ocultos (como armas divinas e jato elemental) deram origem a lenda dos Elfos, pela beleza e luminosidade que estas criaturas possuem, dizem que quando um celeste utiliza seus poderes para matar outro de sua raça, sua luz natural fica “negra”.

Meio-Celeste

Custo: 1 Ponto

Ajustes: Um meio-celeste pode comprar 2 pontos de habilidades celestes mais uma por nível.

Os portadores deste sangue o recebem como um dom e são muito respeitados por todos os seres humanos (exceto os moradores de LUNA-3, que vem qualquer não humano como ameaça, ou uma aberração). Um meio-anjo (como também é conhecido) é igual a um humano comum, costumam ter os cabelos muito claros (loiros, brancos ou prateados geralmente) e uma beleza excepcional, além disso, os olhos de um meio-anjo mudam de cor de acordo com seu humor ou sentimentos, o que torna muito fácil saber o que um membro desta raça está sentindo, quem conhece esta fraqueza dos meio-celestes recebe um bônus de +20% em testes de manipulação contra um membro da raça.

Um meio-celeste pode comprar habilidades de criaturas celestes e utiliza-las da mesma maneira a um celeste puro. As habilidades celestes devem ser acionadas quando o meio-anjo bem entender, por exemplo, se o personagem possui o poder asas ele as pode invoca-las quando quiser e desativa-las da mesma maneira, mantendo sua forma humana, ao contrario dos anjos que nunca podem ser ocultadas. Um poder demora um turno para ser invocado e alguns causam dano ao usuário.

Meio-Oni

Custo: 2 Pontos

Ajustes: Podem invocar a forma Oni.

Um meio-oni nasce quando uma humana é fecundada por um Oni, durante o parto a mãe sempre morre, invariavelmente. Um meio-demônio (como também é conhecido) possui sangue negro correndo em suas veias, e isto influencia em sua personalidade, geralmente quem

carrega o sangue oni costuma ser uma pessoa mais fria que não se preocupa com o bem estar das outras pessoas. Sua aparência é idêntica a humana, seus cabelos são sempre negros ou ruivos (em um tom de vermelho sangue), eles possuem também a Runa de seu pai na forma de uma tatuagem, na mão ou na testa para que possam ser reconhecidos como posses (esta runa permite que o Oni que originou este impuro saiba o tempo todo pra que lado está sua cria), fora isso são iguais aos seres humanos comuns.

Ser descendente de um oni trás uma grande vantagem há de se tornar um demônio também, a transformação de humano para a Forma ONI (como é chamada) ocorre da seguinte maneira: O Meio-oni se concentra até a sua runa começar a brilhar, dela começam a sair uma espécie de chama negra que envolve o corpo do meio-oni, esta chama modifica o corpo tornando o ser humano em oni, esta transformação dura um turno e nunca pode ser impedida, caso o meio-oni seja tocado durante o processo quem o tocou sofre 1d6 pontos de dano por fogo negro, que não pode ser absorvido pelo IP possui vários níveis de poder que dependem de seu nível de personagem, veja:

Nome da Forma:	Modificadores*:	Pontos de Habilidades Demoníaca:	Condição:
Meio-Oni	+2 em Fr e Con; -1 em Int e Car	1 ponto por nível.	Nível automático.
Oni	+4 em Fr e Con; -2 em Int e Car	+2 pontos extras.	Alcançar o nível 5.
Oni Perfeito	+6 em Fr e Con; -3 em Int e Car	+3 pontos extras	Alcançar o nível 10.

* Nenhum atributo pode ficar abaixo de 5 se o numero negativo reduzir um atributo abaixo disso o personagem morre no mesmo instante.

As habilidades Demoníacas compradas com os pontos concedidas desta maneira só podem ser utilizadas na sua forma ONI (que será uma versão monstruosa de sua figura humana). Nunca poderão ser utilizados na forma de humano comum.

O nome da forma é algo meramente fictício criado apenas para denominar o nível de poder do impuro.

Meio-Humano

Custo: 1 Ponto

Ajustes: Um meio-humano pode comprar 2 pontos de habilidades demoníacas mais um ponto por nível.

Um meio humano é quando uma oni é engravidada por um ser humano puro, durante o parto a criança se machuca muito e as poucas que sobrevivem, apenas 10%, crescem cheias de cicatrizes. Os meio-humanos possui a aparência de humanos comuns (com muitas cicatrizes) e podem invocar poderes Demoníacos latentes, estes poderes não ficam sempre ativos como os dos Onis verdadeiros, estes poderes podem ser ligados ou desligados a hora que o meio-humano quiser, por exemplo, um oni que tenha o poder Garras, sempre terá garras em suas mãos, agora um meio-humano poderá invocá-las quando quiser e escondê-las quando achar necessário, cada poder demora um turno para ser invocado e alguns são extremamente dolorosos ao meio-humano.

Atributos

“... tu pisava ele voava, tu freava ele ancorava e eu lá dentro a me debater...”

Raimundos

Atributos são números que transportam para o jogo as características básicas de um Personagem. Esses números dizem como o Personagem é se comparado a outros Personagens, criaturas e até alguns objetos.

São oito Atributos, divididos entre Físicos e Mentais. Os Físicos são a Constituição, Força, Destreza e Agilidade; os Mentais são a Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma.

Durante a criação do Personagem cada Jogador começa com 100 pontos para distribuir gerando atributos que variam de 5 a 18.

Atributos Físicos

Constituição (CON)

Determina o vigor, saúde e condição física do Personagem. De modo geral, um Personagem com um baixo valor em Constituição é franzino e feio, enquanto um valor alto garante uma boa aparência ou um aspecto de brutamontes, você decide. Isso não significa necessariamente que o Personagem seja forte ou fraco; isso é determinado pela Força. A Constituição determina a quantidade de Pontos de Vida quanto mais alta a CON, mais PVs o Personagem terá. Também serve para testar a resistência a venenos, fadiga e rigores climáticos e físicos.

Força (FR)

Determina a força física do Personagem, sua capacidade muscular. A Força não tem tanta influência sobre a aparência quanto a Constituição, um lutador magrinho de karatê pode ser forte o bastante para quebrar pilhas de tijolos, mas um fisiculturista musculoso dificilmente poderia igualar a proeza. A Força, como a Constituição, tem influência sobre o cálculo dos Pontos de Vida. Quanto maior a FR, mais PVs um Personagem terá. A Força também afeta o dano que ele é capaz de causar com armas de combate corporal, e peso máximo que pode carregar ou sustentar (por poucos instantes), como mostra a tabela na página seguinte.

Destreza (DEX)

Define a habilidade manual do Personagem, sua destreza com as mãos e/ou pés. Não inclui a agilidade corporal, apenas a destreza manual. Um Personagem com alta Destreza pode lidar melhor com armas, usar ferramentas, operar instrumentos delicados, atirar com arco-e-flecha, agarrar objetos em pleno ar...

Agilidade (AGI)

Ao contrário da Destreza, a Agilidade não é válida para coisas feitas com as mãos, mas sim para o corpo todo. Com um alto valor em Agilidade um Personagem pode correr mais rápido, equilibrar-se melhor sobre um muro, dançar com mais graça, esquivar-se de ataques... É importante fixar a diferença entre Destreza e Agilidade para fins de jogo.

	Atributo	Carregar (Kg)	FR Levantar (Kg)	Bônus de dano	AGI Velocidade (m/s)
1D	1-2	15	30	-3	1,5
	3-4	20	40	-2	2,0
	5-6	25	50	-1	2,5
2D	7-8	30	60	-1	3,0
	9	35	70	0	3,5
	10	40	80	0	4,0
	11	45	90	0	4,5
3D	12	50	100	0	Caminhar
	13	55	110	0	5,5
	14	60	120	0	6,0
	15	70	140	+1	7,0
	16	80	160	+1	8,0
	17	90	180	+2	9,0
4D	18	100	200	+2	10
	19	110	220	+3	11
	20	125	250	+3	12
	21	140	280	+4	14
	22	160	320	+4	16
	23	180	360	+5	18
	24	200	400	+5	20
5D	25	225	450	+6	22
	26	250	500	+6	25
	27	280	560	+7	28
	28	310	620	+7	100km/h
	29	355	710	+8	35
	30	400	800	+8	40
6D	31	450	900	+11	80
	32	500	Carro	+12	120
	33	560	1120	+13	160
	34	630	1260	+14	200
	35	710	1420	+15	240
7D	36	800	1600	+16	280
	37	900	1800	+17	320
	38	1000	2000	+18	360
	39	1100	2200	+19	400
	40	1250	2500	+20	440
	41	1400	2800	+21	480
	42	1600	3200	+22	520
8D	43	1800	3600	+23	560
	44	2000	4000	+24	600
	45	2200	4400	+25	640
	46	2500	5000	+26	680
9D	47	2800	5600	+27	720
	48	3200	6400	+28	760
	49	3600	7200	+29	800
	50	4000	8000	+30	840
	51	4400	8800	+31	880
	52	5000	10000	+32	920
10D	53	5600	11200	+33	960
	54	6400	12800	+34	1000
	55	7200	14400	+35	1040
	56	8000	16000	+36	1080
	57	8800	17600	+37	1120
	58	10000	20000	+38	1160
	59	11200	22400	+39	1200
11D	60	12800	25600	+40	1240
	61	14400	28800	+41	1280

Atributos Mentais

Inteligência (INT)

Inteligência é a capacidade de resolver problemas, nem mais e nem menos. Um Personagem inteligente está mais apto a compreender o que ocorre à sua volta e não se deixa enganar tão facilmente. Também lida com a

memória, capacidade de abstrair conceitos e descobrir coisas novas.

Força de Vontade (WILL)

Esta é a capacidade de concentração e determinação do Personagem. Uma alta Força de Vontade fará com que um Personagem resista a coisas como tortura, hipnose, pânico, tentações e controle da mente. O Mestre também pode exigir Testes de Força de Vontade para verificar se um Personagem não fica apavorado diante de uma situação amedrontadora. Também está relacionada com a Magia e poderes psíquicos.

Carisma (CAR)

Determina o charme do Personagem, sua capacidade de fazer com que outras pessoas gostem dele. Um alto valor em Carisma não quer dizer que ele seja bonito ou coisa assim, apenas simpático: uma modelo profissional que tenha alta Constituição e baixo Carisma seria uma chata insuportável; um baixinho feio e mirrado, mas simpático, poderia reunir sem problemas montes de amigos à sua volta. O Carisma também define a Sorte de um Personagem. Não existe um Atributo Sorte, mas em situações complicadas, o Jogador pode pedir ao Mestre que Teste sua Sorte. Afinal de contas, pessoas de “alto astral” costumam ser mais afortunadas que os pessimistas resmungões.

Percepção (PER)

É a capacidade de observar o mundo à volta e perceber detalhes importantes, como aquele cano de revólver aparecendo na curva do corredor. Um Personagem com alta Percepção está sempre atento a coisas estranhas e minúcias quase imperceptíveis, enquanto o sujeito com Percepção baixa é distraído e avoado.

Números de Teste

A qualquer momento do jogo, o Mestre pode exigir de um Jogador um Teste de Atributo para descobrir se ele é capaz de fazer alguma coisa. O Atributo testado vai depender da natureza da ação: arrombar uma porta vai exigir um Teste de Força; desenhar um mapa exige um Teste de Destreza; e “levar no papo” um guarda para obter informações sigilosas requer um Teste de Carisma.

Os valores dos Atributos variam de 1 a 100 ou mais, mas para a maioria dos Personagens eles ficam entre 5 e 18. Para testá-los é necessário encontrar o número de Teste. Esse número é igual ao valor do Atributo multiplicado por quatro, e é dado em porcentagem, normalmente algo entre 20% e 72% (não há problemas em se passar de 100%). Esse será o número de Teste, em porcentagem. Anote os números de Teste ao lado dos Atributos correspondentes na ficha de Personagem.

Épico

Bem é claro que estas regras acima são para campanhas realistas (e serão as mais utilizadas em suas campanhas), mas como estamos tratando de forças cósmicas, é claro

que alguns atributos irão ficar bem acima da média, estes atributos podem gerar efeitos estranhos e até engraçados como, por exemplo, porcentagens de teste acima de 200% e etc...

Seguindo estas regras que estou propondo um atributo só poderá gerar uma porcentagem máxima de 150% ou seja, um atributo 30... Mas então você irá se perguntar se o máximo é trinta por que eu iria aumentar este valor? Por que cada atributo acima de trinta irá gerar um efeito extra. Além disso, cada atributo só poderá somar um máximo de 50 pontos em cada perícia.

OBS 1: Estas regras são opcionais criadas exclusivamente para este livro, se você quiser pode ignorá-las até se acostumar com o jogo, e utiliza-las apenas quando você se sentir à vontade, até porque esta habilidade é mais voltada a NPCs.

OBS 2: A tabela de atributos leva em consideração esta regra, ou seja, do atributo 31 em diante existem mudanças em relação a tabela original do sistema daemon.

Vanesca possui inteligência 60 e uma de suas perícias é Geografia na qual ela destinou 40 pontos de perícias, então seguindo as contas normais, sua INT ficaria 60 / 150% (e não a porcentagem absurda de 240%) e sua perícia geografia ficaria 90% (e não 100%, já que o máximo que se pode somar a uma perícia é 50).

Mas é claro que, além disso, seus 60 pontos em inteligência irão gerar efeitos extras e este serão o grande diferencial. Veja abaixo:

Os Atributos Épicos

Força (FR)

Seguindo as regras normais de bônus de dano um personagem que siga a tabela de força verá que um personagem com FR 30 terá um bônus de dano +8, ignorando o resto da tabela quando o personagem possuir FR 31 ele terá um bônus de +11, quando tiver 32 terá +12, e assim sucessivamente, ou seja, depois d FR 30 seu bônus de dano será igual a sua força menos vinte (FR - 20).

Constituição (CON)

Cada ponto acima de 30 irá resultar em um ponto de IP natural, ou seja, IP natural 1 para Con 31, IP 2 para Con 32, IP 20 para Con 50 e assim sucessivamente. OBS: este IP natural protege contra todo tipo de dano desde uma queda até poderes psíquicos que causem dano, passando por fogo, ácido e etc...

Destreza (DEX)

Cada ponto acima de 30 irá resultar em uma maior velocidade nos movimentos, seguindo as leis da física que dizem que força é massa vezes velocidade, uma destreza alta aumenta os danos de ataques comuns em +1 para cada dois pontos acima de Dex 30. Além disso, a cada 10 pontos acima de 30 você ganha um ataque extra por turno.

Agilidade (AGI)

Seguindo as regras normais um personagem com Agi 30 possui uma velocidade de 40 m/s ignorando o resto da tabela cada ponto extra dobrará este seu deslocamento, ou seja, sua velocidade a partir do 30 será igual a: $40 \times (AGI - 29)$ m/s. Além disso, a cada 10 pontos acima de 30 você ganha uma defesa extra por turno.

Inteligência (INT)

A inteligência está ligada aos dons mentais de uma pessoa, este atributo irá variar dependendo da raça escolhida pelo jogador. Se o jogador escolheu uma raça humana cada ponto em INT acima de 30 irá resultar em um ponto de PSI extra, além disso, a cada 10 pontos acima de INT 30, a criatura irá ganhar um ponto de focus. Caso o PC seja uma raça oni, celeste ou semi-humana cada 10 pontos acima de 30 resultará em um ponto de poder extra.

Força de Vontade (WILL)

Cada ponto acima de 30 em WILL irá resultar em um ponto heróico extra, além disso, um personagem com Will 40 ou superior é imune a qualquer tipo de medo.

Percepção (PER)

Para cada ponto de PER acima de 30, você poderá enxergar 1 metro mais longe, além disso, quando chegar a 50 pontos você poderá ver através das paredes e coisas sólidas, com 60 ou mais você poderá enxergar coisas invisíveis.

Carisma (CAR)

Para cada ponto acima de 30 um personagem ganha um grupo de 10 adoradores que podem ser devotos ou apenas fãs (pessoas comuns geralmente camponeses que podem ser utilizados como contatos ou força de trabalho).

KITS:

“Este é apenas um jogo. A realidade é muito pior.”

Marcelo Del Debbio

Como Tríade utiliza o sistema genérico da “Daemon”, às vezes o jogador se sente um pouco perdido em relação às inúmeras opções que este possui, por este motivo foram criados os KITS. Os KITS são um conjunto de Perícias e Aprimoramentos somados a um pequeno estereótipo, para dar uma idéia a cada jogar sobre como será seu PC.

OBS: Vale lembrar que as perícias de cada KIT ainda precisam ser somadas aos atributos básicos, por exemplo, se você escolheu o KIT “Sobrevivente” e olhar lá Briga 30/30, você ainda terá que somar sua DEX ao número apresentado para ter a real porcentagem em briga que seu personagem possuirá.

Todos os KITS podem ser adotados por qualquer raça, sem restrições, a única coisa que é necessária é que você possua os pontos necessários para pagar pelo KIT, mais mesmo assim se você não possuir os pontos suficientes poderá retirar alguma perícia ou aprimoramento que ache inadequado e substituí-lo.

Caçador de Recompensas

Um caçador de recompensas é um homem que trabalha por dinheiro, mas ao contrário do mercenário, este homem é especialista em caçar determinadas pessoas. Um caçador de recompensas nunca desiste de sua caça e nunca rompe um contrato não importa o que aconteça.

Custo: 3 pts de aprimoramento e 250 de perícias

Perícias: (Escolha uma arma de fogo) 50, (Escolha uma arma branca) 40/20, Rastrear 30, Interrogatório 20, Lábria 20, Manha 20.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3, Contatos 1, Código de Honra (nunca romper um contrato) -1.

Caçador de Humanos

Um caçador de Humanos, geralmente é um Oni, ou Meio-Oni (mas não há restrições em relação a isso), é uma pessoa treinada em acabar com os seres humanos, geralmente caçam por caçar, ou por odiar a raça humana, alguns também trabalham por dinheiro.

Custo: 2 pts de aprimoramento e 230 de perícias

Perícias: (Escolha uma arma de fogo) 40, (Escolha uma arma branca) 50/20, Rastrear 40, Conhecimentos sobre Humanos 40.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 2.

Caçador de Celestes

Um caçador de Celestes, geralmente é um Oni (mas não há restrições em relação a isso), é uma pessoa treinada em acabar com os seres Celestes, geralmente caçam por caçar, ou por odiar a criação divina, poucos são os que caçam por dinheiro.

Custo: 2 pts de aprimoramento e 230 de perícias

Perícias: (Escolha uma arma de fogo) 50, (Escolha uma arma branca) 30/20, Rastrear 30, Conhecimentos sobre Celestes 50.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3, Má Fama -1 (entre

os humanos).

Caçador de Onis

O mais comuns entre os caçadores humanos, por sempre acreditarem que os Onis eram criaturas do mal, alguns seres humanos trazem o ódio por esta raça no sangue, o que os torna exímios caçadores. Caçadores de Onis geralmente acreditam que a culpa de toda esta desgraça que abala o mundo é culpa dos Onis.

Custo: 4 pts de aprimoramento e 200 de perícias

Perícias: (Escolha uma arma de fogo) 20, (Escolha uma arma branca) 50/50, Rastrear 40, Ciências proibidas (Onis) 20.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3, Boa Fama 1 (entre os humanos).

Guerrilheiro dos Guaxinins de Asfalto

Você foi treinado pelo “Grupo Guerrilheiro Guaxinins do Asfalto” para ser mais um na resistência contra LUNA-3, como guerrilheiro você será apoiado pelos outros membros da mesma, sendo um guaxinim você deverá sempre ajudar os mais fracos e obedecer a seus superiores.

Custo: 4 pts de aprimoramento e 250 de perícias

Perícias: Artes Marciais 30/30, Pistolas 40, Interrogatório 20, Lábria 30, Condução (escolha um veículo) 30, Demolições 20.

Aprimoramentos: Contatos 2 (os guaxinins) e Pontos Heróicos 2.

Cientista dos Guaxinins de Asfalto

Você foi treinado pelo “Grupo Guerrilheiro Guaxinins do Asfalto” para ser mais um na resistência contra LUNA-3, como cientista você será apoiado pelos outros membros da mesma, sendo um guaxinim você deverá sempre ajudar os mais fracos e obedecer a seus superiores. Os cientistas costumam ser bem protegidos pelos guaxinins, pois estes sabem a importância vital do mesmo.

Custo: 4 pts de aprimoramento e 250 de perícias

Perícias: Pistolas 20, Ciências (escolha 6) 30.

Aprimoramentos: Recursos 3 (os guaxinins) e Pontos Heróicos 1.

Pistoleiro

Também chamado de “Cowboy” (ou Cowgirl, no caso de pistoleiras), os pistoleiros são exímios atiradores que utilizam-se de pistolas para se defender e mostrar suas qualidades.

Custo: 2 pts de aprimoramento e 170 de perícias

Perícias: Pistolas 40, Lábria 30, Etiqueta (escolha em que localidade) 20, Furtar 20, furtividade 20.

Aprimoramentos: Armas de Fogo 1 (sua pistola) e Pontos Heróicos 1.

Guerreiro

Muitos dizem que esta foi uma influência de Adam, pois muitos homens começaram a desenvolver grandes talentos

com armas brancas. De qualquer forma um guerreiro é um ser especialista em armas brancas, este tipo de pessoa costuma ser nômade ou protetor de uma comunidade.

Custo: 4 pts de aprimoramento e 240 de perícias

Perícias: (escolha duas armas brancas) 50/20, Intimidação 30, Esquiva 40, Artífice (ferreiro) 30.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4.

Guerreiro Psionico

Os guerreiros Psionicos são aqueles que possuem o poder da mente e decidiram utilizassem dele para ajudar com suas habilidades de luta, guerreiros psionicos são o tipo mais comum de psionicos existentes.

Custo: 3 pts de aprimoramento e 180 de perícias

Perícias: (escolha uma arma branca) 50/40, (escolha outra arma branca) 30/10, Intimidação 20, Ciências proibidas (psiquismo) 30.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 2, poderes Psíquicos 1.

Estudioso da Mente

Um estudioso da mente é um psionico que se dedica ao estudo de sua própria mente, um estudioso dificilmente utiliza-se de armas, pois estes acreditam que o poder de sua mente é superior a qualquer outra força, deve ser por isso que existem poucos destes no mundo.

Custo: 4 pts de aprimoramento e 210 de perícias

Perícias: Ciências (escolha quatro tipos) 40, Ciências proibidas (psiquismo) 50.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 1, poderes Psíquicos 4, Megalomania (fraca, acreditam que seu poder mental é superior) -1.

Paladino de Metal

Um paladino de metal se divide em dois grupos, os humanos que desenvolvem algum tipo de poder psíquico e os robôs de apoio (que dão o nome ao grupo), o primeiro grupo é formado por adolescentes geralmente, os agentes destes grupos nunca passam dos 25 anos, pois o numero de missões suicidas é assustador, é claro que nenhum psíquico integrado a corporação precisa saber disso, pelo menos não agora...

Custo: 4 pts de aprimoramento e 200 de perícias

Perícias: Pistola 40, Psiquismo 40%, Robótica 20%, Geografia 20%, Condução (escolha um veiculo) 40.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 1, Poderes Psíquicos 2, Contatos (LUNA-3) 2, Código de honra (devem respeitar as ordens de LUNA-3) -1

Xamãs

Durante muito tempo o homem acreditou que poderia alterar a natureza, ou mesmo executar milagres, poucos realmente sabiam que aqueles poderes saiam deles, o próprio salvador do mundo nunca disse eu te curei e sim "tua fé te curou". Os Xamãs são pessoas que acreditam ser bruxos, ou curandeiros, um xamã não se considera um Psionico, ele acredita que sua força vem da natureza.

Custo: 5 pts de aprimoramento e 150 de perícias

Perícias: Ciências (Herbalismo) 40, Ciência (Zoologia) 20, Primeiros Socorros 30, Arco e flechas 30.

Aprimoramentos: Poderes Psíquicos 4, Pontos Heróicos 1.

Soldado de LUNA-3

Um soldado de luna é alguém treinado para defender sua pátria, um soldado de LUNA-3 costuma estar entre os melhores guerreiros do mundo.

Custo: 5 pts de aprimoramentos e 230 de perícias

Perícias: Artes Marciais 40/50, Metralhadora Laser 30%, Pilotagem (Cyber Moto) 30%, Computação (escolha um tipo) 30%, Escutar 20%.

Aprimoramentos: Pontos heróicos 5, Contatos 1, Código de Honra -1 (defender LUNA acima de tudo).

Espião Industrial

Este tipo de espião age em LUNA-3, ele conhece cada canto da área industrial sabe com quem falar, onde ir, por que ir, quem procurar, tudo, este tipo de espião é contratado por grandes companhias para verificar o que a concorrência anda fazendo.

Custo: 2 pts de aprimoramentos e 240 de perícias

Perícias: Facas 40/20, Pistolas 20, Armadilhas 20, Arrombamento 20, Camuflagem 20, Hacker 20, Disfarce 20, Manha 20, Investigação 20.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 1, Contatos 1.

Mercenário

O mercenário é um guerreiro que luta para aquele que lhe pagar mais, um mercenário costuma não estar de nenhum lado da guerra (isto ajuda nos negócios sabe), um mercenário nunca descansa até terminar um serviço, mercenários famosos costumam cobrar bem caro por seus trabalhos, e mesmo assim costumam ser bastante requisitados.

Custo: 3 pts de aprimoramento e 200 de perícias

Perícias: Armas Brancas (escolha uma) 40/40, Armas de fogo (escolha uma) 30%, Rastreo 30%, Interrogação 20%, manha 10%.

Aprimoramentos: Pontos heróicos 4, Código de Honra (com seu contratante) -1.

Orador

Um orador é aquele que tem o dom da palavra, um orador é um ser capaz de inspirar coragem em seus amigos, é um homem que pode convencer os outros do que ele quiser, costumam ser utilizados para acordos e muito raramente para comandar um grupo.

Custo: 2 pts de aprimoramentos e 220 de perícias

Perícias: Canto 30%, Direito 20%, Etiqueta (escolha uma) 20%, Idiomas (escolha mais um) 30%, Empatia 40%, Liderança 40%, Barganha 20%, Marketing 20%.

Aprimoramentos: Contatos 1, Sedutor 1.

Líder de Comunidade

Um líder de comunidade é um ser que foi escolhido para defender ou mesmo comandar as tropas de defesa de uma determinada comunidade, um líder de comunidade é treinando desde cedo para o cargo, geralmente líderes que se aventuram são filhos de Chefes de Comunidades.

Custo: 3 Pts de aprimoramento e 150 de perícias

Perícias: Pistola 30%, Liderança 50%, Etiqueta 20%,
manha 20%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 1, Contatos 3, Código
de Honra (com seu grupo) -1.

Sábio

Um sábio é uma pessoa que nasceu com um dom de
acumular conhecimentos, sábios costumam ser líderes de
grupos, ou no mínimo conselheiros.

Custo: 1 pt de aprimoramento e 150 de perícias

Perícias: Ciências (escolha 5) 30%.

Aprimoramentos: Sábio (escolha uma perícia específica,
seguindo as regras do aprimoramento)

Sobrevivente

Um sobrevivente é alguém que vive cada dia como se
fosse o seu último (pois, provavelmente o seja), um
sobrevivente sabe como se esconder e se comportar no
Submundo, além de saber muito bem como se defender
de seus inimigos. Para um sobrevivente “lutar, não é uma
escolha, é apenas o único meio”.

Custo: 3 pts de aprimoramento e 200 de perícias

Perícias: (escolha uma arma branca) 30/20, Manha 40,
Briga 30/30, Etiqueta (Submundo) 30, Camuflagem 20.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3.

Perícias

“- *Eu sei Kung Fu – diz Neo.*
-*Então me mostre – Responde Morpheus*”

Matrix

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

Pontos de Perícia

Quando criamos um Personagem, ele possuirá uma certa quantidade de pontos para distribuir entre as Perícias. Isso vai depender da sua idade e sua Inteligência.

- Cada ponto de Inteligência significa 5 pontos de Perícia.
- Cada ano de vida significa 10 pontos de Perícia.

Nenhum Personagem pode possuir mais de 500 pontos de Perícia no momento do primeiro nível.

Subgrupos

Algumas Perícias são marcadas com um sinal *. Essas Perícias são, na verdade, grandes grupos de Perícias menores, abrangendo uma série de subgrupos.

Durante a criação do Personagem, o Jogador deve especificar qual subgrupo seu Personagem conhece.

Não é proibido inventar um subgrupo que não tenha sido citado na descrição da Perícia (aliás, até recomendamos que os Jogadores façam isso), mas todas as Perícias criadas pelos Jogadores devem ser aprovadas pelo Mestre.

Note a Perícia Idiomas: ao gastar pontos com ela, o Jogador precisa escolher um idioma específico. Nada impede que ele use mais pontos de Perícia para aprender outro idioma, mas cada subgrupo deve ser tratado como uma Perícia separada.

Valor Inicial

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

Um Personagem não pode usar uma Perícia se tiver 0%, pois isso significa que ele não tem conhecimento naquela área.

Se você tentar navegar na Internet, quais suas chances de conseguir algum resultado se nunca lidou com um computador antes? Nenhuma. Você conseguiria entender um texto em húngaro ou em russo? Mas você pode tentar fazer um desenho simples, mesmo que não tenha

aprendido Artes Plásticas - Desenho.

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

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

Você é MESMO bom?

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

até 15%	Curioso. Ouviu sobre isso em algum lugar.
15 a 20%	Novato. Está começando a aprender.
21 a 30%	Praticante. Usa esta Perícia diariamente.
31 a 50%	Profissional. Trabalha com esta Perícia.
51 a 60%	Especialista.
60%+	Um dos melhores na área.

Lista de Perícias

A lista de Perícias está apresentada no seguinte formato: Grupo*

Subgrupos

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

Animais*

Apesar de poucos ainda existem animais no mundo, esta perícia se enquadra em todos os tipos de animais, seja de origem do Plano Alto, Baixo ou da terra mesmo já que sua criação é praticamente igual.

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

Armadilhas (PER)

É a capacidade de armar e preparar armadilhas. Também pode ser utilizada para desarmar ou concertar armadilhas, mas para isso é necessário estar ciente da mesma.

Armas Brancas* (DEX)

É a habilidade de lutar com armas de combate corporal. A perícia “armas brancas” e seus sub-grupos são um pouco

diferentes das demais Perícias. Elas têm duas porcentagens em vez de uma: o valor de ataque e o valor de defesa.

O valor de ataque é testado quando um personagem tenta aplicar um golpe. Um sucesso no teste desta perícia indica que o ataque atingiu o alvo visado. O Valor de defesa é testado quando o personagem usa a arma para bloquear um ataque feito com socos, chutes ou outras armas brancas. NÃO se podem bloquear armas de fogo.

Os valores de ataque e defesa são tratados como perícias separadas.

Exemplo: Bruno possui Destreza 13, que vale 13% de valor original em armas brancas tanto no ataque quanto na defesa. O jogador escolhe o subgrupo bastão, ele gasta 40 pontos em ataque e 20 pontos em defesa. Terá portanto, 53% em ataque e 33 em defesa com bastões (Bastões 53/33).

Alguns subgrupos possíveis: Facas, Adagas, Punhais, Espadas, Machados, Chicotes, Manguais, Maças, Martelos, Bastões e Lanças.

Existem armas brancas que não se encaixam nesses subgrupos, como nunchakus, boleadeiras, redes, armas orientais bizarras ou armas demoníacas. Neste caso, cada arma será considerada um subgrupo próprio.

Armas de Fogo* (DEX)

Aqui se encaixam todas as armas de fogo como Pistolas e Metralhadoras, além de suas versões “light amplification by stimulated emission of radiation” (ou laser melhor dizendo). Esta perícia é testada sempre que se tenta acertar alguém com um disparo de sua arma. A perícia “armas de fogo” custa o dobro de pontos, ou seja, cada dois pontos de perícias gastos lhe darão 1% em um dos subgrupos apresentados abaixo.

Exemplo: Bruno possui destreza 13, ele gastou 40 pontos na perícia Pistolas, então ele ficou com $(13+40/2 = 33)$ “Pistolas 33%”.

Alguns subgrupos possíveis: Revólveres, Pistolas, Armas Antigas, Submetralhadoras, Escopetas, Rifles de Caça (Espingardas), Rifles Militares, Metralhadoras, Armas Pesadas, Granadas e Armas Experimentais.

IMPORTANTE: esta Perícia exige que o Personagem tenha determinados Aprimoramentos sem os quais fica impossibilitado de ter estes conhecimentos.

Arrombamento (DEX)

“Estourar uma porta com um chute qualquer Demônio sem cérebro faz, mais abrir-a utilizando-se apenas das ferramentas certas é uma arte”. Esta perícia serve para abrir fechaduras seja ela comum ou eletrônica (fechaduras de cartão não contam) utilizando-se apenas de grampos ou ferramentas simples.

Artes*

Com esta perícia além de poder realizar a arte que escolher, você também poderá avaliar o desempenho de outros artistas da sua área.

Alguns subgrupos possíveis: Arquitetura (0), Atuação (CAR), Canto (CAR), Crítica de Arte (PER), Culinária (PER), Dança (AGI), Desenho e Pintura (DEX),

Escapismo (AGI), Escultura (DEX), Fotografia (PER), Ilusionismo (DEX), Instrumentos Musicais (DEX), Joalheria (DEX), Prestidigitação (DEX), Redação (INT).

Artífice* (DEX)

É a habilidade de se trabalhar com um material específico. Pode-se construir ou consertar roupas, moveis, caixas, utensílios em geral, ferramentas, potes, armários, etc... Mais ainda assim a casa precisará ser projetada por um arquiteto e a fechadura da caixa criada por um chaveiro. Lembre-se que para exercer bem a sua profissão você ainda precisará das ferramentas e do tempo certo.

Alguns Subgrupos: Carpinteiro (madeira), Costureiro (tecido), Coureiro (couro), Ferreiro (metal), Pedreiro (rocha), Sapateiro (couro rígido).

Avaliação de Objetos* (PER)

Esta perícia dá ao jogador a capacidade de estimar o valor de qualquer objeto. Com uma simples observação. Alguém com esta perícia pode dizer quanto vale cada peça, ou se é uma obra autêntica ou não.

Alguns subgrupos possíveis: Antiguidades, Gemas, Metais Valiosos (Ourives), Obras de Arte.

Camuflagem (PER)

Permite ao personagem esconder-se ou esconder pessoas em ambientes naturais como florestas e campos.

Ciências* (INT)

Uma ciência é um grupo de conhecimentos relativos a determinado assunto ou grupo de assuntos. Esses conhecimentos geralmente são conseguidos através de leitura, meditação ou observação direta.

Alguns subgrupos possíveis: Agricultura, Anatomia, Antropologia, Arqueologia, Astronomia, Botânica, Direito ou Jurisprudência, Ecologia, Filosofia, Física, Genética, Geografia, Geologia, Heráldica, Herbalismo, História, Literatura, Matemática, Meteorologia, Pedagogia, Psicologia, Química, Sociologia, Teologia ou Religião, Ufologia, Zoologia.

Ciências Proibidas ou Alternativas* (0)

Determina o quanto o personagem sabe sobre assuntos alternativos e fora do contexto comum das pessoas.

Alguns subgrupos possíveis: Alquimia, Anjos, Astrologia, Búzios, Demônios, Oculto, Psionismo, Rituais, Tarot.

Computação* (0)

Essencial para viver no mundo moderno, esta perícia e seus sub-grupos estão relacionadas a utilização de computadores e seu manuseio.

Alguns subgrupos possíveis: Programação, Hacker, Internet, Quebra de Códigos, Hardware.

Condução* (AGI)

Apesar da maioria das estradas estarem destruídas ainda há lugares que podem ser utilizados os veículos, esta perícia está ligada diretamente a sua direção, não contendo de nenhuma forma conhecimentos para conserto e manutenção (quem sabe apenas trocar um Pneu).

Alguns subgrupos de Condução: Automóvel, Ônibus, Caminhão, Empilhadeira, Guindaste, Bicicleta, Motocicleta, Skate.

Demolições (0)

Esta perícia serve para que você saiba exatamente como e onde atacar ou instalar explosivos para destruir uma construção, ou determinada área dela, sem comprometer o resto da estrutura.

Disfarce (INT)

É a habilidade de parecer-se com outra pessoa – ou, pelo menos ocultar a própria aparência. Disfarce é apenas para aparência física, para imitar outra pessoa teste a perícia atuação.

Eletrônica (0)

Serve para criar ou consertar aparelhos eletrônicos que não possuam micro-chips.

Engenharia (0)*

Envolve todo o processo de criação de um projeto com determinados fins, dependendo da área de abrangência da perícia.

Alguns subgrupos possíveis: Aeronáutica, Alimentos, Civil, Computação, Demolições, Elétrica, Eletrônica, Materiais, Mecânica, Mecatrônica, Naval e Química.

Escutar (PER)

Não necessita de grandes explicações, pois se trata de um ouvido bem treinado, capaz de escutar através de portas ou muros.

Esquiva (AGI)

É a habilidade se desviar de golpes, ou coisas arremessadas, esta perícia funciona mais como um instinto do que uma habilidade treinada.

Esportes*

É o seu determinado conhecimento em relação a um esporte. Fale notar que este conhecimento pode ser utilizado para outras funções, como utilizar a perícia “Futebol” para chutar uma granada em um determinado lugar, ou “Canoagem” para descer um rio.

Outros subgrupos possíveis: Acrobacia (AGI), Alpinismo (AGI), Arremesso (DEX), Artes Marciais (AGI), Basquete (DEX), Boxe (AGI), Caça (PER), Canoagem (CON), Corrida (CON), Esqui (AGI), Futebol (AGI), Mergulho (CON), Pára-quedismo (AGI), Pesca (PER), Natação (AGI), Salto (AGI), Salto Ornamental (AGI), Tênis (DEX) e Voleibol (DEX).

Etiqueta* (CAR)

É saber falar, vestir-se, comportar-se educadamente de acordo com a situação. É útil em festas, bailes e principalmente em discussões diplomáticas.

Alguns subgrupos possíveis: Luna-3, Sub-Mundo, Palácio de Cristal, Demônio, Anjo.

Explosivos (0)

Saber utiliza-los e opera-los é uma arte, além disso, esta perícia permite a você desarmar bombas e explosivos.

Falsificação* (INT)

Esta é a técnica usada para criar copias “autênticas” (?) ou no mínimo convincentes de cartas, documentos, quadros, jóias, etc... Dependendo apenas do sub-grupo escolhido.

Alguns subgrupos possíveis: Documentos, Escultura, Fotografia, Joalheria, Pinturas.

Furtar (DEX)

O já mundialmente conhecido “bater carteiras”, esta perícia serve para tirar ou colocar algo em alguém sem que ela perceba, por exemplo, tirar sua carteira, ou colocar drogas em seu bolso para incrimina-lo.

Furtividade (AGI)

É basicamente a habilidade de agir em silêncio. Muito aproveito por espões em conjunto com camuflagem.

Idiomas / Línguas (0)*

Não necessita de grandes explicações, pois como você pode ver cada sub-grupo será um idioma em seu domínio. Vale lembrar que em LUNA-3 o Inglês é idioma oficial. Alguns subgrupos possíveis: Chinês, Inglês, Espanhol, Hindu, Russo, Árabe, Japonês, Alemão, Francês, entre as mais de 5.000 línguas e dialetos catalogados pelos linguistas.

Braile, Código Morse, Criptografia, Linguagem de Sinais, Leitura Labial.

Jogos*

Para muitos uma forma de diversão, para outros um meio de vida, esta perícia diz o quanto seu personagem sabe de um determinado tipo de jogo.

Alguns subgrupos possíveis: Cartas (PER), Tabuleiro (INT), Videogames (DEX), RPG (INT).

Manipulação*

É a habilidade de obter favores ou informações por diversos meios (que vão variar dependendo do sub-grupo escolhido).

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

Mecânica (DEX)

Permite consertar máquinas que não possuam micro-chips, nem componentes eletrônicos.

Medicina*

É o conhecimento científico necessário para atuar em determinadas áreas da medicina e ajudar na cura de certos males. Vale lembrar que a medicina em LUNA-3 está super avançada, doenças como a AIDS e o Câncer são facilmente curadas.

Cirurgia (DEX), Primeiros Socorros (INT).

Especialidades (INT): cada especialidade médica entra como um subgrupo. Algumas delas são: Oftalmologia, Dermatologia, Psiquiatria, Cardiologia, Neurologia, Urologia, Ortopedia, Oncologia, Gastrologia, Otorrinolaringologia, Veterinária, entre tantas outras.

Negociação*

Muito utilizado para se sair bem no mundo das finanças. Poder ser utilizadas para pedir um preço melhor, resolver problemas burocráticos, fazer as contas ou mesmo divulgar seu produto, tudo depende do sub-grupo escolhido.

Alguns subgrupos possíveis: Barganha (CAR), Burocracia (INT), Contabilidade (INT), Marketing (INT).

Pilotagem (0)

Serve para que seu personagem saiba operar máquinas mais complexas, esta perícia não incluía a manutenção do veículo.

Alguns subgrupos de Pilotagem: Carro de Corrida, Motocicleta de Corrida, Helicóptero, Avião Comercial, Avião Militar, Ônibus Espacial, Lancha, Iate, Veleiro, Navio Cargueiro, Ultraleve e Asa Delta.

Rastreo (PER)

Esta perícia está relacionada a seguir pistas e pegadas, também pode ser utilizada para esconder seu próprio rastro.

Robótica (0)

Serve para criar e consertar robôs e similares.

Aprimoramentos

“É cabível deixar que a dor, ensine nos atos o tempo de paz”

MC Buchecha

Aprimoramentos são detalhes incomuns, raros ou até mesmo sobrenaturais que tornam o Personagem diferente dos demais, além de conceder certas vantagens em jogo. Cada Personagem começa o jogo com 5 pontos de Aprimoramentos e o Jogador pode gastá-los como desejar. Esses pontos não podem simplesmente serem “gastos”, mas o Mestre e o Jogador precisam fazer todo o Roleplay de COMO e QUANDO seu Personagem conseguiu tais características. Os pontos devem fazer parte do Background do Personagem e não apenas serem “vantagens” e “desvantagens”.

Lista de Aprimoramentos

Afinidade

2 pontos: O personagem possui uma afinidade com as coisas mundanas, apenas coisas mundanas, ele pode aprender a fazer as coisas apenas observando, perguntando ou lendo as instruções. O personagem pode aprender duas perícias por nível, caso alguém o ensine ou ele observe como se faz. Nenhuma ciência pode ser aprendida por este método, apenas perícias que envolvam prática e muito pouca teoria. O personagem testa (Agi+Dex)/2, se passar aprende a perícia e recebe 10% + atributo básico na mesma.

Obs: Gênios ou pessoas muito cultas (Int 14 ou superior) não podem ter afinidade, isso é uma característica de pessoas mais “aventureiras”.

Alma gêmea

3 pontos: O personagem possui uma ligação de outra encarnação com outra pessoa desse mundo, só que não sabe. Sempre que o personagem precisar de ajuda em algo (sem que ele saiba que precisa de ajuda) o mestre testa a sorte do personagem (não inclui sortudo), e caso ele passe no teste, sua alma gêmea aparece e por algum pretexto qualquer (o mestre decide) a pessoa lhe dá uma ajuda em alguma tarefa que o seu personagem não sabe por onde começar ou nem tomou conhecimento do problema. A alma gêmea não pode ser chamada em qualquer situação, apenas naquelas em que o personagem estiver realmente perdido.

Obs: O personagem não sabe que a pessoa tem esse tipo de ligação com ele.

Alma Pura

2 pontos: Nenhum Demônio (oni) é capaz de chegar perto de seu Personagem, muito menos tocá-lo ou atacá-lo enquanto o Personagem mantiver sua alma limpa (sem nenhum pecado). O Oni pode permanecer na mesma sala que o Personagem ou dialogar com ele; porém, será incapaz de atacá-lo fisicamente. Caso o Personagem quebre e/ou cometa algum pecado, sua alma ficará maculada por, no mínimo, uma semana e um dia, e os Demônios serão capazes de atacá-lo nesse período. O Personagem deve se confessar e pagar a penitência

adequada para recuperar a pureza da alma. No caso de meio-humanos e meio-onis, eles têm direito a ignorar a pureza, para isso eles devem fazer um teste de WILL se passarem podem atacar normal. Este aprimoramento só pode ser comprado por humanos normais.

Ambidestra

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

Amigo Fantasma

2 pontos: um amigo de seu personagem que já tenha morrido (um companheiro de batalhas, sua mãe, seu pai, um irmão, sua esposa, seu mestre... Defina quem é o amigo quando comprar este aprimoramento) o acompanha e pode dar conselhos e avisos ao personagem. O NPC deve ser criado pelo mestre com a ajuda do jogador e é controlado pelo mestre, aparecendo para o personagem quando necessário.

Armas de Fogo

Não importa o quão rico ou poderoso seu Personagem possa ser, para carregar armas de fogo, pois em Luna-3 estas armas estão proibidas e de acesso reservado, apenas armas mais antigas guardadas por “colecionadores” podem ser encontradas.

1 ponto: o Personagem possui revólveres ou pistolas, rifle ou arma semi-automática.

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

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

Biblioteca

O Personagem possui uma vasta biblioteca em seu refúgio (mas também pode ser Laptop com milhares de informações), recebida como herança de seu mentor, roubada, adquirida, ou até criada por ele mesmo em seus bons tempos de aprendiz. Se o Personagem estiver em condições de consultá-la, a biblioteca aumentará os conhecimentos do Personagem em alguns assuntos. Uma biblioteca possui apenas conhecimentos estudados em livros.

Em termos de jogo, a biblioteca triplicará, até um máximo de 90%, o valor de alguns Subgrupos de Perícias, sempre relacionados a conhecimentos. O Jogador deve especificar durante a Criação do Personagem quais Subgrupos que a biblioteca dispõe. Podem ser Subgrupos de várias Perícias diferentes.

- 1 ponto: trata de 2 Subgrupos de Perícias.
- 2 pontos: 6 Subgrupos
- 3 pontos: 10 Subgrupos
- 4 pontos: 14 Subgrupos

Bom Senso

1 ponto: todas as vezes que um Personagem que tenha bom senso for fazer alguma coisa obviamente estúpida, o Mestre pode dizer a ele que o que ele pretende fazer é uma burrice. Este Aprimoramento é muito útil para Jogadores iniciantes, como uma forma de justificar a ajuda que o Mestre dá aos Personagens que estão começando, sem enfurecer os demais Jogadores. O Mestre também pode obrigar aquele Jogador “menos esperto” a comprar este Aprimoramento.

Conhecimentos Arcanos

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

Contatos e Aliados

Lembre-se que os aliados podem morrer com o passar do tempo (até mesmo seres sobrenaturais podem morrer... que bom). Quando isso ocorrer, assume-se que o Personagem conseguiu outro aliado no mesmo ramo, passou a conhecer os descendentes dele ou seu sucessor. O Mestre deve sempre se lembrar que os contatos e aliados do Personagem também têm seus próprios problemas, não estando à disposição de seu Personagem sempre que acontecer algum problema e que ocasionalmente também cobrarão favores ou pedirão ajuda a ele (isso pode ser usado como fonte de Aventuras pelo Mestre).

- 1 ponto: um aliado importante.
- 2 pontos: dois aliados importantes.
- 3 pontos: quatro aliados importantes.
- 4 pontos: oito aliados importantes.

Corajoso

2 pontos: Você definitivamente não tem medo da morte nem muito menos da dor. Quando pequeno você vivia em brigas e passou por situações que os outros garotos borrariam as calças. Faça testes de WILL fáceis quando a situação exigir coragem, incluindo encontros com o desconhecido, ou situações de extremo perigo.

Fé

A fé é a crença de uma pessoa, esta fé pode ser utilizada para em situações críticas conceder um bônus em QUALQUER teste que seu PC realizar. Esta fé deve ser anunciada antes do teste para ser acionada, ou seja, o personagem precisa passar um turno orando antes de realizar a ação.

1 ponto: Você aumentar suas chances em +10% uma vez por dia para cada nível que possuir.

- 2 pontos: Você aumentar suas chances em +20% uma vez por dia para cada nível que possuir.
 - 3 pontos: Você aumentar suas chances em +30% uma vez por dia para cada nível que possuir.
 - 4 pontos: Você aumentar suas chances em +40% uma vez por dia para cada nível que possuir.
- Esta perícia não pode ser comprada por Onis e criaturas que não acreditem na força da Suprema Luz.

Fúria

Proibidos para Celestes e Meio-Celestes.

2 pontos: Durante uma batalha, seu personagem pode escolher entrar em um estado de irracionalidade que faz com que todos os seus ataques recebam +10% e seu dano aumenta em +2 durante uma cena.

O personagem entra em fúria e não para atacar até que seus inimigos caiam ou que ele seja tirado de combate por alguma razão. Personagens em fúria não escutam ordens, comandos ou pedidos.

A única desvantagem da fúria é que o personagem após utiliza-la fica muito cansado e todos os seus testes ficam com o dobro da dificuldade por uma hora.

Gênio

2 pontos: O personagem possui um Q.I. muito superior ao das pessoas comuns ele é capaz de entender qualquer assunto do qual ele tenha lido, tenha sido lhe explicado, ou algum evento que ele observe por algum tempo e possa estudar suas causas. Todos os personagens com este aprimoramento dobram a porcentagem de suas perícias baseadas em inteligência.

Poderes Psíquicos

Seu Personagem tem Poderes Mentais – habilidades paranormais que estão adormecidas na maioria das pessoas. Com este aprimoramento um PC também irá receber mais um ponto de PSI por nível.

- 1 Ponto: Possui 2 pontos de Focus e 1 ponto de PSI
 - 2 Pontos: Um Psiônico iniciante. Possui 3 pontos de Focus e 2 pontos de PSI
 - 3 Pontos: Um Psiônico com os poderes desenvolvidos. Possui 5 pontos de Focus e 3 pontos de PSI.
 - 4 Pontos: Um Psiônico experiente. Possui 7 pontos de Focus e 5 Pontos de PSI.
 - 5 Pontos: Um poderoso Psiônico. Possui 9 pontos de Focus e 7 pontos de PSI para gastar.
 - 6 Pontos: Mestre Psiônico. Possui 11 pontos de Focus e 9 pontos de PSI.
- Maiores informações no Capítulo PSIs.

Pontos Heróicos

Para maiores detalhes consulte o capítulo de mesmo nome.

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

Recursos e Dinheiro

É quanto de dinheiro, jóias e posses seu Personagem conseguiu reunir ao longo de seus anos de vida. Inclui

propriedades e outras fontes de renda que levam tempo até serem convertidas em dinheiro. Os valores a seguir são fornecidos em dólares (moeda oficial de Luna-3). O Personagem possui ao todo cerca de 50 vezes o valor de sua renda, caso não esteja em um lugar que o dinheiro sirva pra alguma coisa esta quantia em dinheiro poderá ser em itens.

1 ponto: renda de até US\$ 2.000 mensais.

2 pontos: renda de até US\$ 4.000 mensais.

3 pontos: renda de até US\$ 8.000 mensais.

4 pontos: renda de até US\$ 16.000 mensais.

Sábio

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

Saúde de Ferro

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

Sedutor

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

Sensitivo

Seu Personagem possui grande intuição, uma sensibilidade extrema que lhe permite saber sobre coisas mesmo sem ter acesso a informações sobre elas.

1 ponto: o Personagem sonha com coisas sobrenaturais, que podem vir a ocorrer. Escreve livros, modela esculturas e pinta quadros a respeito. Esses quadros devem ser usados pelo Mestre como ajuda na preparação de Campanhas e Aventuras.

2 pontos: o Personagem possui uma espécie de sexto sentido, uma percepção extra-sensorial que beira a paranormalidade. Em alguns casos, com a permissão do Mestre, o Jogador pode tentar um Teste de Percepção para notar coisas que estão além dos sentidos normais: uma presença sobrenatural, um risco para sua vida ou a localização de um objeto perdido.

Senso de Direção

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

Senso Numérico

1 ponto: o Personagem é capaz de contar imediatamente grande quantidade de objetos, com muita precisão. Pode contar cabeças de gado, quantos palitos de fósforo caíram de uma caixa, cartas de baralho e coisas assim.

Sentidos Aguçados

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

Sono Leve

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

Sortudo

2 pontos: este Personagem é portador de uma sorte incrível. Uma vez por sessão de jogo, o Jogador pode Rolar novamente um dado caso tenha falhado em um Teste (qualquer tipo de rolagem de dados). Ele deve anunciar essa decisão ANTES de rolar os dados (ou seja, se conseguir logo na primeira tentativa, assim mesmo terá gasto a “sorte” da sessão).

Talento

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

Aprimoramentos Negativos

Os Personagens podem escolher até 3 (três) Pontos Negativos de Aprimoramento. Esses pontos podem ser usados para comprar Pontos Positivos de Aprimoramentos, na base de um Ponto Negativo para cada Ponto Positivo.

Alcoólatra

-1 ponto: viciado em álcool. Pode ser dependente de qualquer tipo de bebida ou de uma específica. Um alcoólatra deve ter sucesso em um teste de WILL (difícil) para evitar o vício quando estiver diante dele. Para um personagem bêbado, todos os testes são difíceis.

Alucinado

-2 pontos: o personagem sofre constantes alucinações. Nem tudo que seu personagem vê está mesmo ali e nem tudo que está ali ele vê. Vai precisar de constantes testes de Inteligência para discernir a realidade de suas

alucinações. Podem ser visões, sons misteriosos ou vultos.

Assombrado

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

Azarado

-1 ponto: as coisas dão errado para este personagem com indesejável frequência. Uma vez por sessão de jogo, um de seus testes terá o pior resultado, sem a necessidade de jogar dados. Isso sempre acontecerá no pior momento possível (momento escolhido pelo mestre).

Código de Honra

-1 ponto: seu personagem possui um código de honra que possui até a morte. Esse Código inclui nunca atacar em vantagem numérica, um adversário desarmado ou de forma covarde, proteger os mais fracos e indefesos, honrar as mulheres, ser sempre educado e respeitar os mais velhos.

Covarde

-2 pontos: Você definitivamente tem medo da morte e muito mais da dor. Quando pequeno você vivia em brigas e passou por situações que os outros garotos ficariam revoltados de tanto apanhar. Faça testes de WILL difíceis quando a situação exigir coragem, incluindo encontros com o desconhecido, ou situações de extremo perigo.

Defeito Físico

-1 ponto: não ter um olho. Ele não pode julgar profundidades e todos os testes de PER envolvendo visões são considerados difíceis.

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

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

-2 pontos: surdo. Seu personagem não consegue escutar nenhum tipo de som.

Dorminhoco

-1 ponto: quando o seu personagem dorme, é pra valer! Ele só pode ser acordado depois de 1d6 rodadas sendo cutucado e permanece sonolento (todos os testes são considerados DIFÍCEIS) por meia hora depois de acordar.

Dupla Personalidade

-3 pontos: conhecido na psicologia como síndrome de Caim, seu personagem possui duas ou mais personalidades diferentes habitando um mesmo corpo. Podem ser pessoas violentas, calmas, covardes, mentirosas, com afinidade

ou ódio por alguma coisa. São pessoas totalmente diferentes, com suas próprias lembranças. O jogador pode construir um personagem para cada uma. A mudança de uma personalidade não é controlada pelo jogador.

Esquizofrênico

-2 pontos: este personagem vive em um mundo só seu. Pode ser perseguido por “eles”, ser o único que sabe a verdade, ter delírios de grandeza, achar que é uma figura histórica reencarnada, acreditar ser o salvador do mundo, um novo messias e loucuras do tipo. Costuma ter idéias completamente absurdas e acreditar nelas como se fossem verdadeiras (para ele são verdadeiras).

Fobia Grave

-1 ponto cada: seu personagem morre de medo de alguma coisa. Não é apenas medo é pânico total, um horror irracional e inexplicável diante do objeto de sua fobia. As fobias mais comuns são: acrofobia (medo de espaços abertos), ailurofobia (medo de gatos), balistofobia (medo de armas de fogo), belenofobia (medo de insetos), necrofobia (medo dos mortos), pirofobia (medo do fogo). Para evitar uma fuga alucinada ou crise de histeria, um personagem confrontando com o objeto de fobia deve ter sucesso em um teste Difícil de WILL.

Inimigos

-1 ponto cada: o personagem pode ter arrumado encrenca “da grossa” com algum NPC muitíssimo poderoso (algo quase inalcançável pelos jogadores). Pode ser um general infernal, um poderoso DEMÔNIO ou Anjo, entre muitas outras possibilidades. O inimigo pode e deve, ser usado pelo mestre como pano de fundo para aventuras e até mesmo como *background* para a campanha.

Má Reputação

-1 ponto: seu personagem possui uma péssima reputação onde quer que vá e não consegue livrar-se desse estigma. É difícil conseguir qualquer crédito e onde quer que vá as pessoas olham desconfiadas para seu personagem.

Mania de Perseguição

-1 ponto: para este personagem paranóico, ELES estão sempre de olho. Demônios, Anjos, Humanos, habitantes de LUNA-3, espíritos... Membros de um grupo (ou mais de um) perseguem o personagem aonde quer que ele esteja. Pelo menos, é nisso que ele acredita com todas as forças.
-2 pontos: igual ao acima, com a diferença de que ELES realmente existem e estão mesmo perseguido seu personagem onde quer que ele vá.

Maníaco-Depressivo

-2 pontos: o personagem sofre mudanças drásticas de humor, indo do entusiasmo flamejante ao desejo de morrer e vice-versa. Já tentou o suicídio uma ou duas vezes. Preocupa-se com facilidade e constante pondera sobre a vida e a morte, tendendo mais para a morte.

Mentiroso Compulsivo

-2 pontos: o pior mentiroso, dizem é aquele que acredita na própria mentira. Este é um deles. O personagem mente por prazer e compulsão. Acredita no que diz e pensa estar enganando todos o tempo todo. Não consegue dizer meia dúzia de frases sem introduzir uma mentira descarada.

Suspeito

-1 ponto: Tudo o que acontece às pessoas acham que foi você, se uma loja foi roubada, um assassinato cometido, sempre há alguns vizinhos que acham seu comportamento estranho.

-2 pontos: Você realmente inspira medo nas pessoas, elas não confiam em você, sempre que a polícia vê você perto de uma cena de um crime, para interrogá-lo, você já acordou várias vezes a noite com a polícia a sua porta. E o pior as evidências apontam para você. Basta que você possua a mínima ligação com o caso e eles tentam acusá-lo de ser o culpado.

Toque Letal

-2 pontos: o mero toque dos dedos deste personagem destrói pequenas ervas e mata pequenos animais. Plantas e outros vegetais apodrecem se o personagem fica perto deles muito tempo. Animais fogem dele.

Valioso

-1 ponto: seu personagem é valioso para algum grupo de pessoas por algum motivo, este grupo de pessoas quer seu cadáver para estudar ou realizar alguma espécie de ritual, ou quer aprisioná-lo para poder estudá-lo em uma cela. Este grupo vai sempre caçá-lo não importa aonde você vá.

Pontos Heróicos

“Eu tenho metade de um poder infinito!”

Vitória

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

Por que Pontos Heróicos?

O Sistema Daemon foi desenvolvido para ambientes REALISTAS. Ou seja: vocês que estão acostumados a lidar com esses universos sabem que os humanos são seres frágeis e o dano é extremamente mortal (como na vida real), o que é extremamente prático para um RPG de horror ou investigação. Porém, em Tríade os personagens jogadores são sobre-humanos e necessitam desta sorte para sobreviver.

Para resolver esse problema foram criados os Pontos Heróicos, que são Pontos “extras” que o Jogador pode gastar quando realiza ações que normalmente não seria capaz de fazer. Dessa forma, um Demônio com 30 Pontos Heróicos poderia enfrentar sete ou oito inimigos de uma vez só, sem correr o risco de ser transformado em purê.

Como Funcionam?

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

Téo um meio-demônio está sendo atacado por dois anjos, os dois conhecem a fama de Téo e sabem que se não atacarem juntos morrerão. Os dois decidem lançar seus ataques de fogo, os jatos de fogo deles se unem e se deslocam em direção ao Téo. Ele possui 80 Pontos Heróicos, o Jato de fogo causaria 20 pontos de dano, mas como Téo utilizou seus pontos heróicos, Téo decide

que dará um passo para lado desviando do ataque (na verdade ele acaba de perder 20 PHs e agora “só” possui 60). Vendo isso um dos anjos começa a correr, Téo salta e acerta sua cabeça com a espada, como o Anjo esta fugindo não pode utilizar seus pontos Heróicos e Morreu. Agora é um contra um.

Sempre é permitido usar menos Pontos Heróicos do que um determinado dano, embora não pareça algo lógico. O que não for “anulado” pelo uso dos Pontos Heróicos será contado como dano normal.

Lembrem-se sempre que, se os Personagens possuem Pontos Heróicos, os NPCs importantes TAMBÉM os possuirão. Pontos Heróicos não tem nenhuma relação com o fato do Personagem ser bom ou mau. Os vilões também realizam feitos extraordinários nesse tipo de Campanha, tendo portanto, os mesmos “direitos” dos heróis no que toca a Pontos Heróicos. A quantidade de Pontos Heróicos deve ser compatível com a experiência do Personagem ou NPC em questão para evitar distorções.

Recuperando Pontos Heróicos

Um Personagem recupera 1 Ponto Heróico por dia. Essa recuperação é independente da recuperação de Pontos de Vida.

Para Outras informações consulte o aprimoramento Pontos Heróicos.

PSIs

“Meu sexto sentido não é um dom! É mais uma maldição!”

Cheetara, Thundercats

Utilize as mesmas regras do Net-Book Poderes da mente:

<http://www.daemon.com.br/download/psi.zip>

Habilidades Raciais

“Com grandes poderes vem grandes responsabilidades”

Tio Ben (Homem-Aranha)

O Preço do Poder

Os poderes consomem a essência de quem os usa, não se sabe por que mais alguns poderes quando utilizados em demasia podem matar o usuário, por isso preste sempre atenção em seus PVs e no poder que você está utilizando. Além disso, Meio-Celestes e Meio-Humanos precisam gastar, em alguns casos, PVs extras pois eles precisam invocar seus poderes para utiliza-los, por exemplo o poder asas, precisa que se gaste 1 PV para cada dois níveis para aciona-la, pois quando querem que as asas apareçam elas irão surgir em suas costas e feri-los a principio, já um Oni verdadeiro tem as asas desde que nasceu não precisando “faze-la aparecer” e pagar seu custo de ativação.

Os poderes são apresentados da seguinte maneira:

Nome
(restrições)
Descrição geral
Nível: Efeito
Custo:

Habilidades Celestes:

Aumento de Atributos

(este poder pode ser comprados por meio-celestes e estará sempre ativo, ao contrario dos outros poderes este não precisará ser invocado para começar a funcionar)

Anjos são criados para serem mais fortes que as outras raças por isso muitos desenvolvem atributos maiores para que possam demonstrar sua superioridade. Cada nível comprado neste poder aumenta um dos atributos básicos em +3, este poder pode ser comprado diversas vezes, tanto para o mesmo atributo quanto para outros.

Custo: 0 (é um poder latente).

Aura de Paz

Você possui uma aura tão boa que qualquer criatura que chegue próxima a você deve fazer um teste de Will contra XD6, sendo que o X é o seu nível neste poder, em caso de falha esta pessoa ficará incapaz de ferir ninguém ou cometer qualquer pecado (mas se for atacada o efeito acaba instantaneamente). O nível máximo permitido é 6.

Custo: Quando acionado este poder consome 1 PV seu para cada dois níveis utilizados.

Armas Anjos

Quando a suprema luz viu que necessitava de guerreiros realmente preparados presenteou alguns deles com este incrível poder, com ele o anjo é capaz de invocar uma arma feita de pura luz (que nunca pode sair da mão do anjo caso isso ocorra ela desaparecerá em 1d6 rodadas),

esta arma deve ser especificada no momento de criação do personagem, as armas mais comumente encontradas são as espadas e lanças.

Nível 1: dano de 1d6+bônus por FR.

Nível 2: dano de 2d6+bônus por FR.

Nível 3: dano de 3d6+bônus por FR.

Nível 4: dano de 4d6+bônus por FR.

Nível 5: dano de 5d6+bônus por FR.

Custo: Você perde 1 PV para cada nível utilizado no momento de evocação da arma.

Asas

Os anjos por muitos anos foram caracterizados por suas asas, mas nem todos as possuem apenas aqueles que realmente desenvolveram o dom ou foram presenteados com este majestoso poder realmente as utilizam. As limitações de velocidade dependem do nível do poder, veja abaixo:

Nível 1: Você é capaz de voar a uma velocidade menor ou igual a 20 m/s.

Nível 2: Você é capaz de voar a uma velocidade menor ou igual a 40 m/s.

Nível 3: Você é capaz de voar a uma velocidade menor ou igual a 80 m/s.

Nível 4: Você é capaz de voar a uma velocidade menor ou igual a 160 m/s.

Nível 5: Você é capaz de voar a uma velocidade menor ou igual a 320 m/s.

Curiosidade: Os celestes com este dom se tornaram o símbolo dos anjos pelo fato que quando a suprema luz reuniu poder para enviar seres de menor poder até a terra ela decidiu enviar aqueles com asas, pois em caso de problemas pudessem fugir mais rápido.

Custo: 0 em situações comuns, 2 PVs (não importando o nível) em situações que necessitem abrir as asas e levantar vôo rapidamente. Além disso, um meio-celeste precisa invocar as asas antes de utiliza-las e isto custa 1 PV para cada dois níveis pois as asas rasgam suas costas para nascer, não a custo para desativa-las, mas quando isto ocorre o ferimento não deixa cicatriz.

Benção da Vida

Alguns anjos muito ligados à vida e recebem o dom de curar os outros, estes anjos receberam esta benção para ajudar seus semelhantes e aqueles que lutam por sua causa.

Nível 1: Com este poder você poderá curar uma quantidade de PVs em um ser (ou em si mesmo) igual ao seu nível, duas vezes por dia. Ou ainda fazer renascer uma orelha ou dedo perdido ao invés de curar (você gasta 1 PV para criar o pedaço perdido).

Nível 2: Com este poder você poderá curar uma quantidade de PVs em um ser (ou em si mesmo) igual ao seu nível vezes dois, duas vezes por dia. Ou ainda fazer renascer uma mão ou pé perdido ao invés de curar (você gasta 2 PVs para criar o pedaço perdido).

Nível 3: Com este poder você poderá curar uma

quantidade de PVs em um ser (ou em si mesmo) igual ao seu nível vezes três, duas vezes por dia. Ou ainda fazer renascer um braço ou perna perdida ao invés de curar (você gasta 3 PVs para criar o pedaço perdido).

Nível 4: Com este poder você poderá curar uma quantidade de PVs em um ser (ou em si mesmo) igual ao seu nível vezes quatro, três vezes por dia. Ou ainda fazer curas extremas como uma coluna fraturada ao invés de curar (você gasta 4 PVs para criar o pedaço perdido).

Nível 5: Com este poder você pode trazer de volta a vida um ser que tenha morrido (a até um ano), para trazer alguém de volta a vida você deve sacrificar um pouco de sua essência vital (quando trazer alguém de volta a vida você deve retirar pra sempre um ponto de qualquer um dos seus atributos básicos a sua escolha).

Custo: 0 ou o indicado no nível.

Cavalar o Vento

Nível 1: Você pode se mover 50% mais rápido que o normal.

Nível 2: Você pode ser mover com o dobro da velocidade que normalmente seria permitido pela sua AGI.

Custo: 1 PV para ativar

Levitação

Nível 1: Você pode levitar a até 10 cm do chão quando se concentra em um ponto do chão (ou liquido, já que este poder permite que o PC flutue sobre superfícies), como necessita de concentração você não pode se mover.

Nível 2: Idem ao anterior, mas você poderá se mover com o seu deslocamento normal, permitindo inclusive caminhar sobre a água. Neste nível não se exige mais a concentração.

Custo: 1 PV por hora (não importa o nível)

Luz Divina

Nível 1: Com este poder um celeste pode fazer uma parte de seu corpo brilhar (geralmente a mão) como uma tocha (este é o único dom que pode ser “desligado” e “ligado” quando o celeste quiser).

Nível 2: Idem a anterior mais a luz ao invés de imitar uma tocha pode simular a luz de uma ótima lanterna.

Custo: 1 PV por hora (não importa o nível).

Pele Resistente

(assim como Aumento de atributos, em um meio-celeste este poder sempre estará latente).

X Nível: Para cada ponto gasto nesse poder, você ganha 1 ponto de IP extra.

Custo: 0 (é um poder latente).

Psicosimetria

Nível 1: O personagem tem uma idéia geral da última pessoa que segurou um objeto, e suas emoções gerais naquele momento.

Nível 2: Além do descrito acima o personagem também saberá o nome da pessoa.

Nível 3: Além dos níveis anteriores o celeste também saberá de algumas peculiaridades da pessoa que segurou o objeto.

Custo: 0 no primeiro e segundo nível, 1 PV no terceiro.

Proteção a Elementos

Confere X dados de proteção contra um elemento escolhido (fogo, Água, Terra, Ar, Luz, Trevas, ácidos). Estes Xd6 são rolados e seu valor subtraído de qualquer outro efeito direto. Funciona como uma defesa permanente. OBS: o X é nível gasto neste poder.

Custo: 1 PV para cada dois níveis utilizados.

Rajada Elemental

Você possui o dom de disparar de suas mãos uma rajada de um dos elementos da natureza: Fogo, Água, Terra, Ar, Luz ou Trevas (este elemento deve ser escolhido durante a compra deste poder, que pode ser comprado mais de uma vez para outros elementos).

Nível Dano: Alcance:

1	1d6	1 m
2	2d6	1 m
3	3d6	2 m
4	4d6	2 m
5	5d6	4 m
6	6d6	4 m
7	7d6	8 m
8	8d6	8 m
9	9d6	16 m
10	10d6	16 m

Custo: 1 PV por nível utilizado.

Reflexo

Nível 1: Com este poder o Celeste nunca está exatamente onde parece estar. Geralmente esta a 30 centímetros de onde sua imagem é vista, qualquer ataque contra ele é feito com -5% em seu valor de ataque.

Nível 2: Idem ao anterior. Geralmente esta a meio metro de onde sua imagem é vista, qualquer ataque contra ele é feito com -10% em seu valor de ataque.

Nível 3: Idem ao anterior. Geralmente esta a um metro de onde sua imagem é vista, qualquer ataque contra ele é feito com -20% em seu valor de ataque.

Custo: 0 para o primeiro, 1 PV para o segundo e 2 PVs para o terceiro.

Regeneração

Alguns Anjos receberam o dom de se restaurarem mais depressa que os seres humanos.

Nível 1: Você regenera 1 PV para cada 12 horas.

Nível 2: Você regenera 1 PV para cada 6 horas.

Nível 3: Você regenera 1 PV para cada 3 horas.

Nível 4: Você regenera 1 PV para cada hora.

Nível 5: Você regenera 1 PV para cada ½ hora.

Nível 6: Você regenera 1 PV para cada rodada.

Nível 7: Você regenera 2 PVs para cada rodada.

Custo: 0 (qualquer outra coisa seria ilógico).

Resistências Especiais

Alguns Anjos recebem dons especiais:

Nível 1: Imunidade á Doenças, todas as doenças que afetam os humanos nunca irão infectar o Anjo.

Nível 2: Não necessita de alimentos, o Anjo não precisa

comer ou beber para se manter vivo.

Nível 3: Imunidade a venenos.

Nível 4: Não necessita de oxigênio, com este poder o Anjo não precisará de oxigênio, para sobreviver.

Custo: 0 (é um poder latente).

Tornar-se Etéreo

Nível 1: Com este poder o Anjo pode por um instante tornar-se etéreo para escapar de cordas ou atravessar grades. Esta transformação dura um instante de alguns segundos apenas.

Custo: 2 PVs.

Habilidades Demoníacas:

Aumento de Atributos

(um Meio-Oni só terá seus atributos ampliados em sua forma ONI, em sua forma comum este atributo extra não irá existir).

Onis são criados para serem mais fortes que as outras raças por isso muito desenvolvem atributos, maiores para que possam demonstrar sua superioridade. Cada nível comprado neste poder aumenta um dos atributos em +3, este poder pode ser comprado diversas vezes, tanto para o mesmo atributo quanto para outros.

Custo: 0 (é um poder latente).

Aura de Medo

Você possui uma forma tão apavorante que qualquer criatura que chegue próxima a você deve fazer um teste de Will contra XD6, sendo que o X é o seu nível neste poder, ou fugirá apavorada (em caso de falha crítica, ele desmaia). O nível máximo permitido é 6.

Custo: Quando acionado este poder consome 1 PV seu para cada dois níveis utilizados.

Asas

As asas podem ter a aparência que o Oni desejar (geralmente similares as de morcego), mas suas limitações dependem do nível do poder:

Nível 1: Você é capaz de voar a uma velocidade menor ou igual a 20 m/s.

Nível 2: Você é capaz de voar a uma velocidade menor ou igual a 40 m/s.

Nível 3: Você é capaz de voar a uma velocidade menor ou igual a 80 m/s.

Nível 4: Você é capaz de voar a uma velocidade menor ou igual a 160 m/s.

Nível 5: Você é capaz de voar a uma velocidade menor ou igual a 320 m/s.

Custo: 1 PV em situações comuns, 3 PVs (não importando o nível) em situações que necessitem abrir as asas e levantar vôo rapidamente. Além disso, Meio-Humanos pagam 1 PV para cada dois níveis quando invocam as asas, que obviamente deve ser acionada antes do vôo.

Bafo

Muitos Demônios desenvolvem um poder de disparo de suas bocas que eles costumam chamar de Bafo cada Oni costuma desenvolver seu próprio tipo de bafo (este tipo

de bafo deve ser selecionado no momento da compra do poder).

Nível	Dano:	Alcance:
1	1d6	1 m
2	2d6	1 m
3	3d6	2 m
4	4d6	2 m
5	5d6	4 m
6	6d6	4 m
7	7d6	8 m
8	8d6	8 m
9	9d6	16 m
10	10d6	16 m

Tipos possíveis:

Fogo: Pode atear fogo em matérias combustíveis; pode derreter metais fracos (chumbo ou estanho); ou fundir peças.

Ácido: Pode corroer metais; causa dano extra de 1 ponto por rodada por contato; pode encharcar, não afeta vidros.

Frio: Pode congelar uma pessoa; ou esfriar uma área específica; pode cobrir de gelo uma sala.

Vapores Tóxicos: Podem ou não corroer; podem ser evitados por mascarar (reduz o dano à metade); podem ou não ser inflamáveis (metano).

Pregos ou Farpas: Podem prender uma pessoa (literalmente “Prega-las na parede”), faz um belo estrago em carros; podem fazer ataques simultâneos.

Custo: 1 PV por nível utilizado.

Camuflagem

Manter-se longe de encrencas é a especialidade de alguns Demônios, para isso alguns deles desenvolveram poderes relacionados à camuflagem para evitar confrontos diretos. Todos os poderes abaixo perdem o efeito quando o Demônio entra em combate (ataca ou é atacado).

Nível 1: Neste nível de poder o Demônio é capaz de alterar cor de sua pele como desejar, exige que você não esteja utilizando roupas e concentração (Custo 0).

Nível 2: Neste nível não só muda as cores como também adota padrões de cores compatíveis com o ambiente, funciona similar a um camaleão. Não exige concentração (Custo 0).

Nível 3: O Demônio neste nível pode alterar além das cores, sua forma, fazendo sua pele parecer com uma rocha, ou folhas (Custo 1 PV mais um por hora).

Nível 4: Funciona como a invisibilidade do predador, tudo que se pode ver do Demônio utilizando este poder é um borrão (Custo 1 PV para cada 10 minutos).

Nível 5: Com este poder o Oni fica invisível (1 PV por rodada).

Custo: Vide o nível utilizado.

Calda de Ataque

(se comprar o poder “Calda Articulada” você terá duas caldas, nunca terá os dois poderes na mesma)

O Demônio possui uma calda que ele utiliza como arma. Esta calda é dura e impossível de se utiliza-la para manusear objetos, mas pode-se utiliza-la para atacar, como um chicote.

Nível 1: A calda causa 1d6 de dano.
Nível 2: A calda causa 2d6 de dano.
Nível 3: A calda possui pregos, ou laminas que tornam o dano de 3d6.
Nível 4: A calda possui serras, ou espadas que tornam o dano de 4d6.
Nível 5: A calda possui a laminas muito afiadas tornando o dano com elas em 5d6.
Custo: 0 para Onis verdadeiros e 1PV para cada dois níveis para Meio-Humanos, pois eles precisam fazer a calda crescer em seu corpo, demora um turno para brotar e não a custo para desativa-la.

Calda Articulada

(se comprar o poder “Calda de Ataque” você terá duas caldas, nunca terá os dois poderes na mesma)
Esta calda pode ser utilizada como um membro extra para manusear objetos ou se agarrar em alguma coisa ou lugar. A cada nível a força da calda muda.
Nível 1: 3 FR
Nível 2: 6 FR
Nível 3: 9 FR
Nível 4: 12 FR
Nível 5: 15 FR
Nível 6: 18 FR
Nível 7: 21 FR
Nível 8: 24 FR
Nível 9: 27 FR
Nível 10: 30 FR
Custo: 0 para Onis verdadeiros e 1PV para cada dois níveis para Meio-Humanos, pois eles precisam fazer a calda crescer em seu corpo, demora um turno para brotar e não a custo para desativa-la.

Carapaça

Com este poder o Demônio pode endurecer sua pele aumentando seu IP, quando esta carapaça é acionada o Demônio, não poderá se mover.
Nível 1: +3 em IP.
Nível 2: +6 em IP.
Nível 3: +9 em IP.
Nível 4: +12 em IP.
Nível 5: +15 em IP.
Custo: 1 PV para cada dois níveis quando acionada.

Chifres

Os chifres foram desenvolvido pelos Demônios para se aproximar mais das lendas terrenas, e assim se aproveitarem de fama que tinham. Além disso, estes chifres são muito utilizados como arma.
Nível 1: causa 1d6 de dano + bônus por FR.
Nível 2: causa 2d6 de dano + bônus por FR.
Nível 3: causa 3d6 de dano + bônus por FR.
Nível 4: causa 4d6 de dano + bônus por FR.
Nível 5: causa 5d6 de dano + bônus por FR.
Custo: 0 para Onis verdadeiros e 1PV para cada dois níveis para Meio-Humanos.

Dentes e Boca

Sua boca pode se esticar, ou coisa do tipo, e você possui dentes muito afiados:
Nível 1: dano de 1d6 por ataque.
Nível 2: dano de 2d6 por ataque.
Nível 3: dano de 3d6 por ataque.
Nível 4: dano de 4d6 por ataque.
Nível 5: dano de 5d6 por ataque.
Custo: 0 para Onis verdadeiros e 1PV para cada dois níveis para Meio-Humanos.

Enxergar no Escuro

Nível 1: O Demônio com este dom enxerga na escuridão como um humano enxerga na luz do dia, mais o contrario também ocorre, um Demônio com este dom ao andar a luz do dia, não enxerga quase nada.
Nível 2: No escuro ou na luz o Demônio enxergara normalmente, ou seja, a presença de luz ou não, não irá afetar sua visão.
Custo: 0 (é um dom natural)

Forma Guerreira

(Proibida para Impuros)
Observando meio-onis que quando invocam seu poder oni às vezes criam formas alternativas chamadas de formas guerreiras, alguns ONIs desenvolveram este dom que imita a transformação dos meio-oni, esta forma guerreira não é latente ela deve ser invocada quando o Oni desejar. Um Oni na forma guerreira recebe nomes específicos, veja:

Nível	Nome da Forma:	Modificadores*:
1	Super	+3 em Fr e Con; -3 em Int e Car
2	Ultra	+6 em Fr e Con; -3 em Int e Car
3	Mega	+9 em Fr e Con; -6 em Int e Car
4	Hiper	+12 em Fr e Con; -6 em Int e Car

* Nenhum atributo pode ficar abaixo de 5 se o numero negativo reduzir um atributo abaixo disso o personagem morre no mesmo instante.
Custo: 1 PV por nível.

Garras

O poder mais comum entre os Meio-Onis, com este poder suas mãos desenvolvem garras afiadíssimas.
Nível 1: dano de 1d6 + bônus por FR.
Nível 2: dano de 2d6 + bônus por FR.
Nível 3: dano de 3d6 + bônus por FR.
Nível 4: dano de 4d6 + bônus por FR.
Nível 5: dano de 5d6 + bônus por FR.
Custo: 0 para Onis verdadeiros e 1PV para cada dois níveis para Meio-Humanos.

Língua de chicote

Você possui uma língua elástica que pode ser projetada para fora da boca para prender pessoas e causar dano.

Nível:	Força:	Alcance:	Dano:
1	3	1 m	0
2	3	2 m	1d6
3	6	3 m	1d6
4	6	4 m	1d6
5	12	5 m	2d6
6	12	6 m	2d6
7	15	7 m	2d6
8	15	8 m	3d6
9	18	9 m	3d6
10	18	10 m	3d6

Custo: 0 para Onis verdadeiros e 1PV para cada dois níveis para Meio-Humanos.

Pele de Cordeiro

(apenas Onis podem comprar este poder)

Alguns Demônios foram obrigados a desenvolver este poder para se camuflar entre os homens, com este poder um Demônio pode assumir a forma de um ser humano ou Anjo (dependendo do nível de poder). A única desvantagem deste poder é que nesta forma alternativa fica impossível utilizar qualquer poder Demôniaco.

Nível 1: O Demônio é capaz de assumir uma forma humana, e não poderá muda-la nunca, depois de escolhida a primeira vez esta aparência permanece-se sempre que o poder for invocado.

Nível 2: O Demônio é capaz de assumir a forma de qualquer tipo de humano, não importando o sexo, cor ou altura, mesmo assim você não poderá imitar nenhuma pessoa, caso tente será reconhecido como impostor 50% das vezes.

Nível 3: Idem ao anterior mas você será reconhecido apenas 30% das vezes.

Nível 4: Idem ao anterior mais poderá copiar uma pessoa com 100% de perfeição, mesmo assim ainda precisará encontrar um meio de imitar a voz, ou atitudes da pessoa copiada.

Nível 5: Com este poder o Demônio pode simular a forma de um Anjo, mais não poderá imitar um anjo específico caso tente será reconhecido 50% das vezes.

Custo: 1 PV por hora, não importando o nível.

Pele Resistente

X Nível: Para cada ponto gasto nesse poder, você ganha 1 ponto de IP extra.

Custo: 0 é um dom natural.

Proteção a Elementos

Confere X dados de proteção contra um elemento escolhido (fogo, Água, Terra, Ar, Luz, Trevas). Estes Xd6 são rolados e seu valor subtraído de qualquer outro efeito direto. Funciona como uma defesa permanente. OBS: o X é nível gasto neste poder.

Custo: 1 PV para cada dois níveis utilizados.

Regeneração

Alguns Demônios desenvolveram através dos séculos o poder de regenerar os seus organismos mais rapidamente.

1 ponto: Você regenera 1 PV para cada 12 horas.

2 pontos: Você regenera 1 PV para cada 6 horas.

3 pontos: Você regenera 1 PV para cada 3 horas.

4 pontos: Você regenera 1 PV para cada hora.

5 pontos: Você regenera 1 PV para cada ½ hora.

6 pontos: Você regenera 1 PV para cada rodada (máximo).

Custo: 0

Resistências Especiais

Alguns Demônios desenvolvem resistências especiais:

Nível 1: Imunidade á Doenças, todas as doenças que afetam os humanos nunca irão infectar o Demônio.

Nível 2: Não necessita de alimentos, o Demônio não precisa comer ou beber par se manter vivo.

Nível 3: Imunidade a venenos.

Nível 4: Não necessita de oxigênio, com este poder o Demônio não precisará de oxigênio, para sobreviver.

Custo: 0

Sangue Ácido

Alguns Demônios possuem o sangue altamente acido que causam dano a qualquer um que seja tocado por ele.

Nível 1: Seu sangue causa 1d6 de dano quando espirado em alguém.

Nível 2: Seu sangue causa 1d10 de dano quando espirado em alguém.

Nível 3: Seu sangue causa 2d6 de dano quando espirado em alguém.

Custo: 0 para Onis verdadeiros e 1 PV para ser acionado por meio-humanos (que costumam deixar este poder sempre ativo).

Tamanho

Alguns Demônios possuem tamanhos muito superiores ao tamanho humano.

Nível:	Altura:	IP:	Atributos:
1	2 m	+1	+1 em FR e Con
2	4 m	+1	+2 em FR e Con
3	6 m	+2	+3 em FR e Con; -1 em Dex e Agi
4	8 m	+2	+4 em FR e Con; -1 em Dex e Agi
5	10 m	+2	+5 em FR e Con; -2 em Dex e Agi
6	12 m	+2	+6 em FR e Con; -2 em Dex e Agi
7	14 m	+3	+7 em FR e Con; -3 em Dex e Agi
8	16 m	+3	+8 em FR e Con; -3 em Dex e Agi
9	18 m	+3	+9 em FR e Con; -6 em Dex e Agi
10	20 m	+4	+10 em FR e Con; -6 em Dex e Agi

Custo: 0 para Onis verdadeiros (pois eles NUNCA podem alterar esta altura, exceto com o poder "pele de cordeiro") e 1 PV por nível para alterar a altura de um Meio-Humano.

Tornar-se Fumaça

Nível 1: Com este poder o Demônio pode por um instante tornar-se Fumaça para escapar de cordas ou atravessar grades. Este poder só funciona por um instante, ou seja, não se pode atravessar lugares apertados que demoram mais de alguns segundos.

Custo: 2 PVs.

Urro

Nível 1: O Demônio Urro como um leão, todas as criaturas em um raio de 3 metros devem fazer um teste de Will contra a Will do Demônio se falhar ficam sem agir por 1d3 turnos.

Nível 2: Idem ao anterior mais afeta a até 5 metros do Demônio.

Nível 3: Além do efeito anterior o oponente fica 1d6 turnos sem agir.

Custo: 2 PVs.

Equipamentos

“Ser alguém com um poder maior que você já tem”.

Musica tema do DBZ

Dinheiro

De modo geral, um Personagem tem disponível uma quantidade de dinheiro igual à sua renda mensal. Sim, claro que ele precisa pagar contas, mas esse é o dinheiro de que ele dispõe para gastar em uma emergência. O Personagem pode ser rico (possuir o Aprimoramento “Recursos e Dinheiro”), pode ter Contatos que lhe arrumem dinheiro ou pode ter crédito.

Armas

Armas ajudam, mas nem sempre resolvem tudo no universo de TRIADE. Creia, você vai ficar muito desapontado quando descobrir que tiros nada valem contra a criatura que se aproxima de seus Personagens nos túneis de esgotos. Além disso, apesar da alta tecnologia as armas Laser ainda são muito difíceis de serem conseguidas, apenas os modelos mais antigos podem ser encontradas com “coleccionadores”. Outra coisa curiosa é que com a diminuição da ocorrência das armas de fogo e a necessidade dos seres se defenderem, armas antigas como as espadas e machados, voltaram a ser facilmente encontradas, muitos afirmam que esta foi uma idéia implantada por Adam antes do sacrifício e que o conhecimento para construí-las foi implantado em alguns seres humanos.

Armaduras

Pode ser uma armadura física (um colete à prova de balas), energética (campos de força) ou mística (poder psíquico). Kevlar é um tecido que costumamos chamar de “colete à prova de balas”, mas que na verdade é composto de camadas de uma espécie de plástico rígido moldado em camadas e dispostos de maneira a formar um colete. É pouco maleável, porém pode ser confeccionado em várias camadas, de acordo com o IP desejado.

Armaduras físicas e balísticas NÃO protegem seu Personagem de quedas, luzes, gases, fogo, frio, eletricidade e outros.

Pertences

As posses de um Personagem vão depender de sua história, profissão, Aprimoramentos e Perícias — mas principalmente de bom-senso. Para que seu Personagem tenha qualquer arma ou equipamento, o Jogador precisa de permissão do Mestre.

Entre alguns objetos e equipamentos de uso comum que os Personagens podem carregar consigo, podemos classificar os objetos em comuns, raros e especiais.

Os comuns são aqueles que qualquer pessoa pode ter em suas posses e não requerem maiores explicações. São eles: relógio de pulso, caneta, celular, agenda, carteira, comprimidos de remédios comuns e itens assemelhados. Os itens raros são objetos que podem facilmente ser obtidos, mas que não se costuma carregar no dia-a-dia. Dessa forma, o Jogador deve dar uma explicação simples de porque seu Personagem carrega tal item ou, pelo menos, avisar com antecedência que seu Personagem o carrega. Entram nessa categoria disquete, isqueiro (se não é fumante), faca, caderno de anotações, laptop, palmtop, canivete, remédios específicos, máquina fotográfica, corda, estojo de primeiros socorros, jóias de valor, gravador portátil, spray de defesa pessoal, ferramentas em geral.

Já os itens específicos exigem uma boa explicação em Background de como e porque o Personagem os possui. Aqui se encaixam armas de fogo, drogas proibidas, coletes à prova de bala, rastreadores, óculos de visão noturna, localizadores, chave-mestras.

As coisas que o Personagem tem em casa também podem ser classificadas em comuns e incomuns. Móveis, eletrodomésticos e aparelhos eletrônicos (computador comum, rádio, TV, videocassete...) são comuns. Computadores potentes, instrumentos de laboratório, prancheta de desenho, aparelhos de ginástica, coleção de armas e outras coisas precisam de explicação.

Armas Brancas

Estes são os valores de jogo de algumas armas brancas. Muitas devido à escassez das armas de fogo estas são as armas mais populares nos dias de hoje.

Arma:	Dano:	Iniciativa:	Alcance:
Adaga Suíça	1d3+1	-2	-
Arco Curto	1d6	-10	40/100
Arco Longo	1d6+2	9	80/200
Bastão de Basebol*	1d6	-4	-
Besta Leve	1d6	-15	40/60
Espada Bastarda (1 mão)	1d10	-6	-
Espada Bastarda (2 mãos)	2d6	-9	-
Espada Curta	1d6	-4	-
Espada de Duas Mãos	2d6	-9	-
Espada Laser**	3d6	-4	-

Espada Longa	1d10	-5	-
Faca	1d3+1	-3	15/30
Lança de Caça	1d6	-6	15/30
Lança de Golpe	1d6+2	-7	-
Katana	2d6	-6	-
Maça	1d10	-5	-
Machado Bárbaro	1d10	-6	-
Machado Militar	1d6+2	-7	-
Mangual	1d6+1	-6	-
Martelo de Guerra	1d6	-4	-
Porrete	1d3+1	-3	-
Punhal Escocês	1d3+1	-3	-
Rapier	1d6+2	-3	-
Sabre	1d6+2	-6	-

*Ou similares como uma garrafa cheia etc...

**Arma de uso exclusivo dos soldados de LUNA-3.

IP Específico

Nas armaduras apresentadas, o IP refere-se apenas a danos cinéticos (resultado de golpes) e balísticos (resultado de projéteis). Existem outros tipos de vestimentas apropriadas a outras situações. Estas vestimentas providenciam IP contra determinados tipos de ataques. Neste caso, diz-se que estas roupas possuem IP específico.

Exemplos de roupas especiais incluem roupas contra fogo, Eletricidade, frio, máscaras de gás entre outras, protegendo apenas a parte do corpo que cobrem. Dessa forma, um colete à prova de balas com IP balístico 7, tem IP cinético 4 (veja tabela ao lado) mas não reduz um ponto de dano sequer de uma queda de escada, por exemplo.

Coletes e Proteções

Tipo	IP cinético	IP balístico	Penalidade (DEX/AGI)
Roupa normal	0	0	0 / 0
Jaqueta de couro	1	0	0 / -1
Jaqueta Brindada	4	4	0 / 0
Kevlar 10 camadas	3	5	-2 / -3
Kevlar 14 camadas	4	7	-2 / -4
Kevlar 18 camadas	5	9	-3 / -5
Roupa de bombeiro	IP 10 contra fogo		
Roupa de amianto	IP 36 contra fogo		
Máscara improvisada	IP 10 contra gases		
Máscara contra gases	IP 30 contra gases		
Roupa de Borracha	IP 8 contra eletricidade		
Proteção contra ácidos	IP 6 contra ácido		
Roupa Térmica	IP 30 contra frio		
Roupa de Mergulhador	IP 15 contra vácuo e 8 contra frio		
Roupa de Astronauta	IP 36 contra vácuo		
Porta de Madeira	IP 2 a 5		
Parede de Tijolos	IP 8		
Vidro à Prova de balas	IP balístico 12 a 18		
Parede de Concreto	IP 15 a 24		
Carro Blindado	IP balístico 10 a 20		
Porta de Aço	IP 25		

Armas de Fogo

As armas apresentadas abaixo são genéricas, por exemplo, se você quiser saber como se comporta uma Mini-UZI, basta procurar na lista abaixo uma submetralhadora.

Arma:	Pente:	Dano:	NTR*:	Alcance:
Revolver	6	1d6	1	40m
Pistola	15 á 30	1d6	3	50m
Rifle	30	1d10	1	400m
Submetralhadora	20 á 40	1d6+2	3 á 10	200m
Metralhadoras	30 á 60	1d10	5 á 10	300m

* NTR: Numero de Tiros por Rodada.

As armas apresentadas acima também existem na versão laser, mas estas armas são muito bem guardadas. Uma arma Laser causa o dobro do dano e sua munição nunca se esgota. Uma arma Laser Custa o dobro em pontos de aprimoramento.

Cyber-Peças

Estas peças são utilizadas por Andróides e Humanos, estranhamente o organismo dos anjos nunca aceita o metal em seu corpo, já os Demônios ignoram as Cyber peças por atrapalhar a utilização de seus poderes. Sendo assim apenas humanos puros e andróides utilizam-se destas peças.

Vale lembrar também que os preços contidos abaixo só podem ser encontrados em LUNA-3 em grandes laboratórios (sendo utilizado em soldados e andróides), mas não disponível ao público, no Sub-Mundo este material pode ser encontrado com cientistas que conseguem peças através de lixões de metal que as fabricas despejam no Sub-Mundo.

Por via de regra possuir peças cyber só é possível de duas maneiras: Compra-las em campanha (o que pode ser até tema de uma aventura), ou com a permissão do mestre que pode exigir além do dinheiro que seu PC também pague em pontos de aprimoramento.

As peças são apresentadas da seguinte forma:

Nome – Descrição do que a peça faz – custo em dólares.

Cabeça:

Amplificador Olfativo – Um dispositivo pequeno que é instalado na parte interna do nariz aumentando assim testes de PER relativas ao olfato em + 20% - Custo: 500 dólares um modelo que simula um Pirceng, ou 800 dólares para um modelo imperceptível.

Amplificador Tátil – Micro dispositivos instalados na palma da mão aumentam os seus testes de PER relativas a tato em + 20% - custo 500 dólares por cada mão.

Amplificador Vocal – Amplia a voz do utilizador como se ele estivesse com um alto-falante – Custo: 1000 dólares.

Anti-Tortura – Um implante neural anula a sensação de dor, calor e frio. Isto evita qualquer tipo de tortura alem de limitações naturais. O personagem ainda sofre dano normalmente, só não sente isso, pode ser desligado – Custo: 6000 dólares.

Chips de Memórias – Chips que implantados no cerebro acrescentam memórias de outras pessoas, ou criadas por computadores que podem se usadas para lazer (viagens, excursões, esportes, etc.), pornografia, ou até mesmo segredos de corporações e entidades – Custo: Muito Variável.

Filtros Nasais – Protegem contra gazes tóxicos – Custo: 800 dólares

Lente Colorida – Lentes de contato que mudam de cor, pode ser com ou sem grau – Custo: 400 dólares.

Imitador Vocal – Armazena até três vozes que você tenha

escutado podendo sempre substitui-las, com 80% de eficácia – Custo: 3500 dólares.

Implante Auditivo – Substitui o modulo básico de audição, podendo-se inclusive alterar o formato da orelha. Este implante auditivo pode ter as seguintes opções:

+ Abafador: Reduz sons muito altos, anulando até 3d6 pontos de dano produzidos por ataques sonoros – Custo: + 1500 dólares.

+ Audição Ampliada: Aumenta a percepção baseada na audição em 25% - Custo: + 500 dólares.

+ Conexão de Rádio: Conecta AM e FM – Custo: + 400 dólares.

+ Espectro Ampliado: permite ouvir infra e ultra-som – Custo: + 500 dólares.

+ Gravador: Permite até 30 minutos de gravação – Custo: +1000 dólares

+ Hacker: Decodifica faixas de segurança – Custo: +1500 dólares.

Custo: 500 dólares mais opcionais (máximo de 5).

Olho Cibernético: Olho que substitui o globo ocular permite a utilização dos Opcionais abaixo:

+ Amplificador Visual: +25% em todos os testes relacionados à visão – Custo: + 800 dólares.

+ Analisador Químico: Identifica com 80% de eficácia qualquer elemento químico conhecido - +1000 dólares.

+ Anti-Ofuscante: Protege contra luz forte, como de granadas de luz ofuscante – Custo: + 500 dólares.

+ Câmera Digital: Câmera com capacidade de até 20 fotos. Precisa ser ligado a um computador para descarregar – Custo: + 800 dólares.

+ Conta Números: Funciona igual ao aprimoramento “Senso Numérico” – Custo: + 500 dólares.

+ E-Mail: Permite receber uma mensagem de até 4 linhas na sua visão – Custo: +500 dólares.

+ Gravar Retina: Permite armazenar até 10 imagens de retina (que funcionam como impressões digitais) apenas olhando nos olhos da pessoa – Custo: + 1500 dólares.

+ Laser: Carrega um pequeno laser capaz de rajadas de 2d6. Pode se utilizo-lo por 3, rodadas depois precisa desligar o laser por 5 minutos para resfriar as lentes – Custo: + 2000 dólares.

+ Microscópio: Lentes com microscópio embutido – Custo: +500 dólares.

+ Mira: +10% para qualquer subgrupo da perícia armas de fogo – Custo: +600 dólares.

Olhos de Camaleão: Igual ao olho cibernético, mas tem de ser instalado aos pares. Podem se mover independentemente um do outro. Inclui o decodificador neural para processamento das imagens do cerebro – Custo: +1000 dólares.

+ Radar: Radar de até 100m de raio. 80% de eficiência – Custo: +2000 dólares.

+ Vídeo: Grava até 30 min. Precisa ser ligado a um terminal para descarregar o filme – Custo: +1000 dólares.

+ Visão Telescópica: Permite enxergar até 20 vezes mais longe.

+ Visão de Calor: Visão baseada em padrões de cor e

calor – Custo: +600 dólares.

+ Visão Infravermelha: Permite enxergar o espectro infravermelho (escuridão total, seres invisíveis) – Custo: +500 Dólares.

Custo: 500 dólares + extras (máximo 5 extras).

Olho Linkado – Uma lente instalada na frente do seu globo ocular, ligada por um cabo em uma rama já adaptada aumenta em +30% perícias com a arma ligada. Impossível de se ocultar – Custo: 1000 dólares.

Sonar: Para até 50m de raio, funciona apenas debaixo da água. Funciona com 80% de eficácia – Custo: 600 dólares.

Tronco:

Anti-Gravidade – Dispositivos antigravitacionais na forma de discos metálicos de 2 cm de diâmetro, instalados ao longo da coluna, permite que você flutue a uma velocidade de 10 m/s – Custo: 20000 dólares.

Biomonitor – Um aparelho ligado a um relógio de pulso controla seus batimentos cardíacos, pressão, hormônios. Que lhe garantem um bônus de +20% em testes de constituição – Custo: 1000 dólares.

Bolso de Pele – Um bolso imperceptível na pele imperceptível por inspeção visual – Custo 500 dólares o centímetro quadrado (máximo 5cm²).

Canhões – São enormes disparadores de laser acoplados aos ombros do usuário. Podem disparar 1 vez a cada cinco rodadas causando 8d6 de dano (deve se possuir uma perícia específica para utilizar este canhão). Este implante é IMPOSSIVEL de se esconder – Custo: 30000 dólares.

Detector Geiger – Seu próprio detector de radiação, funciona em 90% das vezes – Custo: 1800 dólares.

Detector de Movimento – Um aparelho instalado em seu corpo avisa por vibrações ou bip os movimento a sua volta em 80% dos casos – Custo: 2000 Dólares.

Guelras – Permite respirar embaixo da água por 2 horas, por bateria – 1000 dólares.

Intensificador de adrenalina – Bônus de +4 para AGI, máximo 3 vezes por dia – 1000 dólares.

Suprimento de Ar Independente – Injeta oxigênio direto nos pulmões, funciona por 30 minutos – Custo: 1000 dólares.

Braços:

Cyber Braço – Um braço que substitui um braço perdido, ele pode ter 4 dos seguintes opcionais:

+ Arma Acoplada: Permite encaixar uma arma sobre o braço cyber – Custo: + 500 dólares.

+ Aríete Hidráulico: Aumenta a força em +5 e o dano em +3. Incompatível com articulações delicada e com o gancho autopropelido.

+ Articulações Reforçadas: Sua FR fica 17 não importando sua força original, incompatível com Aríete Hidráulico – Custo: + 1000 dólares.

+ Gancho Autopropelido – A mão pode disparar. Possui sensores para saber onde se agarra e atua com FR 18 nestes casos. Possui cabo de aço de até 20m e um motor para retrai-lo. Incompatível com aríete hidráulico –

Custo: +900 dólares.

+ Instalações extras: Gravador de áudio, Modem, vídeo, etc... – Custo: variável.

+ Lança Chamas: Dano 2d6 por rodada. Capacidade de fluido para 10 rodadas – Custo: + 6000 dólares.

+ Lançador de Mísseis: Capacidade para 4 micro-mísseis. Dano 4d6 em 1m de raio, cada – Custo: + 10000 dólares.

+ Mão Extensora: Punhos hidráulicos expandem o tamanho do braço a até 2m de distancia – Custo: +600 dólares.

+ Monitor: Feito em cristal líquido, podendo se incluir TV e computador – Custo: + 1200 dólares.

+ Pele Real: Torna a aparência do braço real – Custo: + 1000 dólares.

Custo: 6000 dólares + opcionais.

Garras – Garra s retrateis de 8 a 10cm que causam 1d6+4 pontos de dano – Custo: 2000 dólares.

Mão Cyber: para ser colocada em um braço cyber ou como prótese no lugar de uma mão original, além disso, cada mão poder ter um dos opcionais abaixo:

+ Membranas: Podem ser ativadas ou desativadas membranas entre os dedos que dobram sua velocidade na água – Custo: + 1000 dólares.

+ Ferramentas: Inclui chaves de fenda, chave inglesa, furadeira pequena e isqueiro – Custo: + 1000 dólares.

+ Formato Diferente: Permite possuir mãos, com ganchos, dedos compridos, 3 dedos, etc... – Custo: + 500 dólares.

+ Lança Morteiro: Substitui a mão por um lança morteiro (dano 4d6, 3m raio) – Custo: + 3000 dólares.

+ Martelo: dano 1d6. Punho com aríete hidráulico.

Possui o equivalente a FR17 – Custo: + 50 dólares.

+ Micro Câmera: Na ponta dos dedos espaço para 20 fotos – Custo: + 2000 dólares.

+ Mudança Rápida: Permite ter vários opcionais que podem ser trocados em uma rodada – Custo: + 500 dólares.

+ Scanner: Na ponta dos dedos ou na palma da mão – Custo: + 2000 dólares.

+ Serra Circular: Serra de 10cm de raio, feita de aço-carbono. Dano 1d6+2 continuo – Custo: + 1000 dólares.

Soldador: Dano 2d6 continuo por solda elétrica ou magnética. Permite realizar soldas – Custo: + 1000 dólares.

Reservatório de Veneno: A mão possui pequenos ferrões e um reservatório de veneno (força do veneno 6D) – Custo: + 1200 dólares.

Custo: 1000 dólares + extras.

Unhas de Metal – Aparentam unhas normais, mas possuem reforço de metal e causam 1d6 de dano mais bônus por força – Custo: 500 dólares cada mão.

Soco Inglês – Substitui os nós dos dedos por peças de metal que elevam o dão por socos em +3 pontos – Custo: 700 dólares.

Pernas:

Cyber Perna – Uma perna que substitui uma perna perdida, ela pode ter 4 dos seguintes opcionais:

+ Aríete Hidráulico: Aumenta a FR da perna em +5 e o dano em +3. Pode saltar 2 metros a mais – Custo: + 1200 dólares.

+ Articulações Reforçadas: Torna a força da perna 17 em vez de sua força comum – Custo: + 1500 dólares.

+ Instalações extras: Gravador de áudio, Modem, vídeo, etc... – Custo: variável.

+ Coldre: Somente para pistolas e revólveres. Saque automático – Custo: + 500 dólares.

+ Monitor: Feito em cristal líquido, podendo se incluir TV e computador – Custo: + 1200 dólares.

+ Patins Acoplados: Retrateis e em duas versões as comuns com rodas e as de gelo – Custo: + 1200 dólares cada.

+ Pele Real: Torna a aparência do braço real – Custo: + 1000 dólares.

Outros:

Pele Reforçada – Pequenas planas de metal instaladas no corpo aumentam o IP e o peso da pessoa (aumento de 5% por ponto de IP) – Custo: 1000 dólares o ponto (máximo 20).

Plug de Conexão com Veículo – Permite uma conexão direta com um veículo especialmente preparado (carro, moto, helicóptero) – Custo: 500 dólares.

Ossos de Metal – Envolve os ossos em um tecido leve de fios metálicos. Aumentando a FR e CON em +1 e o IP em +2 – Custo: 4000 dólares.

Regras e Testes

“O que é uma adaga?”

Pergunta típica de Charmaine no início de TODAS as aventuras

Por mais cautelosos que os Personagens sejam, por maiores os cuidados que eles tenham, em algum momento da Aventura eles serão obrigados a enfrentar algo ou alguém. Para isso, é necessário definir com bastante cuidado as regras para Combates e Testes.

As regras são simples, porém muito eficientes, pois neste jogo é privilegiada a resolução de enigmas e problemas e não quem tem mais força e mata mais inimigos (pode-se perceber os Jogadores mais experientes por seus pontos em Percepção e Agilidade e os novatos em Força e Constituição).

Testes

Quando você decide que seu Personagem vai arremessar uma pedra na cabeça de um inimigo, é necessário um mecanismo para o Mestre saber se o Personagem acertou ou não e continuar a Aventura baseado nisso. Esse mecanismo chama-se Teste.

Os Testes são sempre feitos jogando-se 1d100 (ou fazendo uma marcação no cronômetro), onde o resultado 00 significa 100. O Jogador precisa tirar um número MENOR ou IGUAL ao valor que está sendo testado para ser bem sucedido no Teste.

Em QUALQUER situação, independentemente do valor que está sendo testado, um resultado nos dados ou cronômetro superior a 95 significa falha, SEMPRE.

Teste de Atributo

Este é o mais simples de todos os Testes. Quando um Personagem é submetido a uma provação simples e direta, o Mestre pede para que ele faça um Teste de Atributo. Esse tipo de Teste deve ser solicitado quando nenhum tipo de treinamento pode ajudar o Personagem no momento de dificuldade. O valor do Teste é calculado como sendo o valor do Atributo vezes quatro.

Ethan possui Agilidade 15. Ele está realizando uma escalada e sem querer pisa em uma pedra solta. O Mestre pede para que o Jogador faça um Teste de Agilidade porque a Agilidade é o Atributo mais relevante para essa situação. O valor do Teste é $15 \times 4 = 60$. O Jogador joga 1d100 e tira 71. O Personagem perde o equilíbrio e cai no chão, possivelmente sendo arrastado pela ribanceira. O Jogador poderia ter tirado um valor menor que 60. Nesse caso, o Personagem escorrega, mas é rápido o suficiente para se segurar em uma raiz e não cair. A Aventura continua a partir dessa ação.

Para ter certeza de que o Teste se encaixa nesta categoria, verifique se não há alguma Perícia que poderia ser usada na situação. Se a resposta for afirmativa, trata-se de um Teste de Perícia.

Cada situação tem suas próprias particularidades. Alguns Testes são simples e o Personagem tem uma chance grande

de passar no Teste. Outras são complexas e as chances deveriam ser mínimas. Para diferenciar essas situações, o Mestre pode aplicar modificadores. Os modificadores podem ser valores a serem somados/subtraídos do valor de Teste ou divididos/multiplicados pelo valor de Teste.

Teste Fácil

Este modificador é aplicado quando o Teste é considerado muito simples. Nesse caso, o Teste é feito com o Dobro do valor da Perícia ou Atributo respectivo.

Obs: Caso o valor resultante seja maior do que 100%, considere o feito um sucesso automático.

Márcio Alexsunder possui Destreza 12. Ele deseja soltar um pequeno mecanismo e tem tempo, iluminação e ferramentas disponíveis. O Mestre decide que o Teste é Fácil. O valor normal de Teste seria $12 \times 4 = 48$, mas como o Mestre julgou o Teste Fácil, o valor passa a ser $48 \times 2 = 96$, ou quase um sucesso automático.

Teste Difícil

Em outras situações, o Teste pode se tornar mais difícil do que de costume. Falta de luz, pressão (um demônio se aproximando enquanto o Personagem tenta achar a saída daquele maldito labirinto), falta de equipamentos adequados e outras razões configuram um Teste Difícil. Nesse caso, o Teste é feito com Metade do valor.

Márcio Alexsunder possui Destreza 12. Ele deseja soltar um pequeno mecanismo, mas como está muito escuro, o Mestre decide que o Teste é Difícil. O valor normal de Teste seria $12 \times 4 = 48$, mas como o Mestre julgou o Teste Difícil, o valor passa a ser $48/2 = 24$.

Observação: Recomendamos apenas a utilização de modificadores DOBRO e METADE. Modificadores que somam ou subtraem um valor do Teste são um tanto arbitrários, porém podem ser mais fáceis de serem controlados por Mestre iniciantes.

Márcio Alexsunder tenta soltar um pequeno mecanismo, mas está equipado com ferramentas um pouco defeituosas. O Mestre decide aplicar uma penalidade de -10% em seu Teste.

Teste Impossível

Este teste foi criado exclusivamente para esta adaptação, para definir quando algo é realmente impossível, como parar um carro em movimentos com sua força, saltar uma distancia muito grande, etc... Este teste é feito um $\frac{1}{4}$ do valor original.

Albano possui Força 30. Ele esta tentando abrir um buraco no chão com a sua força para que ele possa se esconder. O mestre decide que isto é impossível. O valor normal de Teste seria $30 \times 4 = 150$, mas como o Mestre julgou o Teste

Impossível, o valor passa a ser $150/4 = 30\%$.

Caso especial: Força

A Força é um Atributo diferente. No capítulo de Atributos, há uma tabela que relaciona pesos (em quilos) com os Atributos. Quando um Personagem deseja levantar um peso qualquer, essa situação deve ser tratada como se ele estivesse combatendo uma Força oposta. Se o peso é 100 kg, ele está combatendo uma Força 12. Nesse caso, consulte o item: Atributo vs. Atributo.

Atributo vs. Atributo

Existem situações onde há o confronto de dois Atributos. Já foi citado o caso de um Personagem tentando levantar um peso. Há diversos outros exemplos: dois Personagens tirando um braço de ferro para saber quem é mais forte (FR), ou uma competição para testar qual Personagem consegue ficar mais tempo embaixo d'água sem respirar (CON).

Verifique os Atributos a serem testados de cada Personagem. Escolha um deles para ser a Fonte Ativa; o outro será a Fonte Passiva. Verifique a diferença entre os Atributos.

Se a Fonte Ativa tiver um valor maior, o resultado será positivo, caso contrário, será negativo. Multiplique esse valor por 5 e some 50%. Esse será o valor de Teste final.

Kevin e Andreas estão tirando um braço de ferro. Kevin tem FR 16 e Andreas tem FR 13. No primeiro caso, Kevin será a Fonte Ativa. A diferença de FR é $16-13=3$. Assim, $3 \times 5 = 15\%$. Somando 50%, a chance da Fonte Ativa (Kevin) vencer será $15+50 = 65\%$. Jogue 1d100 e, se for menor ou igual a 65, Kevin vence a disputa. Esse Teste também pode ser feito com Andreas como Fonte Ativa. Assim sendo, temos a diferença de FR de $13-16 = -3$, assim temos $-3 \times 5 = -15\%$ e a chance de Andreas vencer é de 35%.

Antony tem FR 11 e quer levantar uma pedra de 100Kg que está sobre sua mochila. O peso de 100Kg é equivalente a uma FR 12. Vamos considerar o Personagem como Fonte Ativa. A diferença de FR é $11-12 = -1$. A chance será $50\% - 5\% = 45\%$.

Se você odeia fazer contas, consulte a tabela ao lado: escolha a Fonte Ativa e a Fonte Passiva e cruze os valores. Essa é a chance da Fonte Ativa vencer o Teste.

Sucesso e Fracasso automáticos

Existem casos onde não há chances de vitória. Isto acontece quando a diferença entre os Atributos é igual ou maior que 10. Neste caso, considera-se o Teste um sucesso automático, sendo desnecessário jogar dados.

Somando Atributos

E o que se deve fazer quando vários Personagens estão tentando fazer algo juntos? Antes de mais nada é importante o Mestre determinar quantos Personagens REALMENTE podem se unir na tarefa. Empurrar uma pedra gigante permite que várias pessoas ajudem, mas tentar derrubar uma porta é uma tarefa para no máximo duas pessoas. Após decidir quantos e quem está ajudando, vamos calcular o Atributo Somado. Pegue o valor individual mais alto e separe dos demais. Some todos os outros valores e divida o resultado por 2, arredondando para cima. Some o valor mais alto que havia ficado separado. Esse é o que chamamos Atributo Somado.

Robert, Janus, Gabriel e Luigi estão tentando levantar uma estátua de 400Kg. Eles têm FR 11, 16, 17 e 8, respectivamente. Somando-se os menores, $16+11+8=35$. Dividindo por 2, fica 18 (já arredondado). Agora somamos os 17 de Gabriel. Total 35. A estátua tem peso equivalente a FR 30. As chances deles levantarem a estátua são boas: 75%.

Ativo

	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
	7	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	8	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	9	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-
	10	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-
	11	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-
	12	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-
P	13	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-
a	14	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-
	15	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-
S	16	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-
	17	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
s	18	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
	19	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
i	20	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
	21	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
v	22	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
	23	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
O	24	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
	25	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
	26	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
	27	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45
	28	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40
	29	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35
	30	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30

Teste de Resistência

Em alguns casos, os Personagens são submetidos a proavações de ordem física ou mental. São situações inesperadas nas quais é preciso resistir ao efeito que a situação impõe.

Um Teste de Resistência nada mais é do que um Teste de Atributo. Os Testes de Resistência mais comuns são: Constituição (CON), quando o ataque é físico, por venenos, gases tóxicos, ácidos ou esmagamento. Força de Vontade (WILL), quando o ataque é mental, por ilusões, alucinações, Magias de controle ou psiônicos. Agilidade (AGI), quando se trata de explosões, escorregões, quedas, desmoronamentos e outros.

Nancy Ross está enfrentando um poderoso pisonico. O pisonico usa de seus poderes Psíquicos e cria um tentáculo de gelo que agarra Nancy e começa a esmagá-la. Nancy tem direito a um Teste de CON para reduzir o dano que o tentáculo provoca.

Edward Innes está enfrentado um meio-demônio que tem poderes mentais. O meio-demônio cria uma imagem ilusória de seus pais com o objetivo de distrair a atenção de Innes. Edward tem direito a um Teste de WILL para perceber que a imagem é falsa e continuar em sua missão.

Johannes, um pisonico, conjura uma bola de fogo sobre um investigador de polícia que o perseguia. O Personagem investigador tem direito a um teste de AGI para se esquivar do Ataque, recebendo metade do dano caso consiga um sucesso.

Teste de Perícia

O Teste de Perícia acontece da mesma forma que os demais, com uma vantagem: não é preciso fazer contas. O valor de Teste será IGUAL ao valor que o Personagem tem na Perícia.

Robert deseja se movimentar em silêncio. O Mestre exige um Teste da Perícia Furtividade. Felizmente, Robert tem algum treinamento e possui [Furtividade 30]. Suas chances são de 30%.

Teste de Perícia com modificador

Da mesma maneira que podem ser aplicados modificadores aos Testes de Atributos, o mesmo ocorre aos Testes de Perícias. Se o Mestre julgar adequado, ele pode aplicar modificadores que somem/subtraíam ou dividam/multipliquem o valor de Teste.

Chen está preparando um jantar com a Perícia Culinária. Como se trata de um prato complexo que ele nunca preparou, o Mestre considera a tarefa Difícil. Chen tem [Culinária 28], mas com o modificador, suas chances caem ainda mais: apenas 14%.

Maureen é uma pintora de talento [Artes - Pintura 45].

Um nobre muito rico pede a ela um quadro representando o rosto de sua esposa. Maureen terá tempo de sobra para realizar o trabalho, o que lhe facilita muito as chances: 90%.

Perícia vs. Perícia

Existem situações durante uma Aventura nas quais dois Personagens estão se enfrentando utilizando-se de suas Perícias. Podem ser a mesma Perícia ou Perícias opostas. A resolução também é bastante simples. Escolha um dos lados da disputa como Fonte Ativa e o outro lado será a Fonte Passiva. A chance básica de sucesso é 50%. A esse valor, some o valor da Perícia da Fonte Ativa e subtraia o valor da Fonte Passiva. Se o resultado for maior que 100% ou menor que 0%, teremos então um sucesso automático.

Airton e Alain estão realizando uma corrida de carros. Airton tem [Condução - Automóveis 40] e Alain tem [Condução - Automóveis 30]. Assumindo Airton como Fonte Ativa, sua chance de vitória será 50%+40%-30% = 60%. Se Alain for a Fonte Ativa, sua chance de vitória será de 50%+30%-40% = 40%, o que dá no mesmo.

Perícia vs. Atributo

Em alguns casos, pode-se testar uma Perícia contra um Atributo. Quando isso ocorrer, proceda da mesma maneira que os casos acima. Utiliza-se a Perícia contra o valor de Teste do Atributo.

Marcos, um cientista, está sendo torturado por um Meio-Demônio chamado Riter. O Meio-demônio possui [Tortura 40%] e Marcos possui WILL 15 (Teste 60%). Após uma sessão de tortura, consultando a tabela, o Meio-demônio possui 30% de chances de arrancar alguma informação de Marcos.

Combate

No Tríade, o combate também é bastante simples. Para melhor entendê-lo, vamos dividir o combate em fases e explicar cada uma delas. Durante cada rodada de combate, todas as quatro fases acontecem nesta ordem:

- 1- Os Jogadores anunciam suas intenções.
- 2- Todos os Jogadores jogam suas Iniciativas.
- 3- Todos os Personagens fazem Ataques ou Ações.
- 4- Calcula-se os acertos e os danos.

1 - Intenções

Todos os Jogadores dizem ao Mestre o que, quando, como e de que maneira pretendem realizar suas ações durante essa rodada de combate. Não importa a ordem em que os Jogadores anunciam seus intentos, desde que sejam rápidos o suficiente para não atrapalharem o andamento do jogo.

O Mestre deve dar a cada um dos Jogadores cerca de 10 a 20 segundos. Caso os Jogadores não consigam se decidir ou demorem demais, o Mestre deve assumir que eles

não farão nada naquela rodada (afinal de contas, é um combate, não um jogo de xadrez). O Mestre também deve decidir o que os NPCs irão fazer, antes dos Personagens, mas ainda não deve anunciar para eles suas decisões.

Regra Opcional: Ação condicionada. O Jogador pode condicionar sua ação a alguma situação do combate.

Rupert é um pisonico que conhece a Pirocinésia. O Jogador de Rupert quer lançar uma Bola de Fogo, mas tem medo de acertar seus companheiros. O Jogador então declara que Rupert fará uma Bola de Fogo se não houver nenhum amigo seu perto do Androide inimigo. Se, no momento de fazer a ação, for percebido que ela não é uma boa idéia, Rupert não fará nada nessa rodada, mas pelo menos não irá ferir seus aliados.

2- Iniciativas

Todos os Jogadores (e o Mestre, para cada um dos NPCs envolvidos no combate) jogam 1d10 e somam com a Agilidade (lembre-se dos bônus ou penalidades em efeito). Esse é o valor da iniciativa de cada Personagem.

As ações anunciadas na Fase 1 são resolvidas na ordem decrescente dos valores de iniciativa (valores iguais são tratados como ações simultâneas).

3- Ataques ou ações

Todos os Personagens envolvidos fazem seus ataques, suas ações ou utilizam suas Magias, de acordo com a ordem de iniciativa. Detalhes sobre como fazer um ataque serão discutidos mais adiante, nesse capítulo.

4- Calcula-se os acertos e danos

Verificam-se todos os acertos e calculam-se os danos. Detalhes sobre danos e proteções serão discutidos mais adiante. Depois das quatro etapas, verifica-se quais são os Personagens sobreviventes da batalha que pretendem continuar em combate.

O que fazer em uma rodada?

Uma rodada, ou um turno, compreende cerca de 10 segundos. Cada Jogador tem o direito de fazer uma ação por rodada, salvo em alguns casos.

Uma ação pode ser:

- Abrir uma porta, alçapão ou janela.
- Fazer um ataque (ou mais, de acordo com as Perícias e manobras de combate que o Personagem possui).
- Beber uma poção ou elixir.
- Conversar com alguém.
- Utilizar alguma habilidade natural ou cibernética.
- Usar pontos de Fé para realizar um milagre.
- Prestar primeiros socorros a alguém ou em si mesmo.
- Fazer um Teste de Perícia.
- Levantar-se do chão e postar-se em posição de combate.
- Pegar um objeto caído e colocá-lo em posição de uso (uma arma ou escudo, por exemplo).
- Usar um objeto que esteja nas mãos.
- Montar ou desmontar de uma moto.

- Mover-se até AGI metros, mantendo posição de defesa.
- Correr até CONx3 metros, abdicando de sua esquiva.
- Largar um objeto que está segurando com as mãos.
- Gritar uma ordem e ouvir a resposta.
- Ler um mapa, pergaminho ou algumas páginas de um livro ou tomo.

Iniciativa e Modificadores

A Iniciativa determina o quão rápida é a ação de um Personagem ou NPC. Trata-se de uma questão crucial, pois uma iniciativa ruim pode determinar o resultado de um combate.

Nem sempre agir por último é ruim. Pode permitir ao Personagem uma melhor observação do que está acontecendo e modificar sua intenção inicial.

Abaixo estão os modificadores de iniciativa. Tratam-se de regras opcionais, mas sua utilização traz maior realismo ao jogo. Os modificadores são somados ou subtraídos não importando a ordem.

Modificador de Arma

Para dar mais realidade ao jogo, podem ser aplicados modificadores no resultado da iniciativa. As armas brancas possuem modificadores negativos. Eles são negativos porque uma ação com arma demanda uma preparação para o golpe e freqüentemente exigem movimentos que duram algum tempo. As armas maiores possuem modificadores maiores.

Modificador de Psiquismo

Quando um Personagem realiza um efeito Psíquico, para cada Ponto de Focus utilizado, aplique um modificador de -1. Isso se deve aos gestos e a concentração da ação.

Rupert está conjurando uma grande Bola de Fogo. (Pirocinésia 5). Ele precisa se concentrar para formar uma magnífica bola de fogo. Esta concentração tem um modificador de -5.

Luther está combatendo um robo. Sua Agilidade é 13 e a do robo é 15 (mas apenas o Mestre sabe disso). A velocidade do machado de Luther também não ajuda: -7, da lamina do robo é -4. Jogador e Mestre jogam 1d10 cada um. Melhor sorte teve o Jogador: Ele tirou 9 ficando com $13+9-7=15$ de iniciativa contra os $15+2-4=13$ do Robo (tirou 2 em 1d10). Luther fará seu ataque antes.

Valor de Ataque e Defesa

Cada tipo de arma possui dois valores a serem considerados: o valor de ataque e o valor de defesa. Ambos são tratados como Perícias tendo o Atributo DEX como valor inicial. Algumas armas não proporcionam valor de defesa e escudos não têm valor de ataque.

Quando chegar a vez do Personagem realizar o ataque (ver as Fases do Combate e Iniciativa acima), o Mestre deve verificar o valor de ataque da arma ou técnica de combate do Personagem ou NPC que fará o ataque.

Depois, é preciso saber o valor de defesa da arma utilizada pelo seu oponente. Caso o oponente esteja usando escudo, o valor de defesa será o valor da Perícia Escudo. Caso ele esteja apenas se desviando dos golpes, utilize o Atributo Agilidade (ou a Perícia Esquiva no caso dele ter esse treinamento) como valor de defesa.

Uma vez conhecidos os valores de ataque e defesa (note que eles não costumam mudar de uma rodada para outra), faça um Teste de Perícia usando o valor de ataque como fonte ativa e o valor de defesa como fonte passiva.

Luther está usando seu [machado 40/25] para acertar um robo que usa [Laminas 30/50]. O valor de ataque de Luther é 40 e o valor de defesa do Robo é 30. Sua chance de acertar é $50\%+40\%-50\% = 40\%$. Basta rolar 1d100. O contra-ataque do Robo é mais perigoso: o valor de ataque dele é 30 e o valor de defesa de Luther é 25. As chances do Robo acertar são melhores: $50\%+30\%-25\%=55\%$.

Existem situações especiais de combate que podem proporcionar importantes modificadores nos valores de ataque e defesa. Elas são descritas detalhadamente neste capítulo. Note que algumas delas podem acontecer em conjunto. Quando acontecer, não se preocupe: simplesmente aplique todos os modificadores conjuntamente.

Lembre-se que, se um Jogador tirar nos dados um valor maior que o necessário para acertar, não significa que ele errou o golpe, mas apenas não causou dano no oponente. O oponente pode ter esquivado ou aparado o golpe. Cabe ao Mestre descrever a cena levando isso em conta.

Salvo em casos especiais, cada Personagem tem direito a um ataque e uma defesa por rodada.

Importante: Nunca, em caso algum, sob qualquer pretexto que seja, permita a um Personagem usar a Perícia Esquiva para escapar de flechas ou armas de distância.

Dano

Se um golpe atingir o oponente e ele não for capaz de se defender, o golpe causará dano.

Cada arma tem sua própria capacidade de causar dano e em sua descrição esse valor pode ser encontrado. O dano nunca é um valor fixo: é preciso rolar algum dado para saber qual foi o valor do dano. O valor deve ser descontado dos Pontos de Vida de quem receber o golpe.

Alguns Personagens são tão fortes que possuem a capacidade de causar mais dano do que os demais. Isso é chamado Bônus de Força e uma tabela com os bônus pode ser encontrada no capítulo Atributos. Se o Personagem possui bônus de Força, acrescente este valor ao dano da arma.

Luther está atacando um zumbi com seu machado. Luther possui FR 17, portanto, um bônus de +2. Ele acerta seu golpe, assim seu ataque causará ao zumbi 1d10+2 pontos de dano.

Acerto Crítico

O índice crítico de um Personagem é o valor da Perícia com arma em ataque dividido por 4, arredondado para cima.

Se o valor tirado no 1d100 for IGUAL ou MENOR do que o índice crítico, trata-se de um acerto crítico. Significa que o atacante atingiu algum ponto vital do oponente. Pode ter atingido um pulmão, a garganta, ou simplesmente ter acertado com mais força ou em um ponto fraco.

Em termos de jogo, a consequência é que o dano é rolado duas vezes e somado. Note que bônus mágicos ou de Força NÃO são somados duas vezes!

Luther possui [machado 40/25]. Seu índice crítico é de 10%. Assim, caso em um ataque o Jogador consiga tirar menos do que 10, Luther causará 2d10+2 pontos de dano no zumbi.

Observação: Nestes casos, pode ser aplicado um dano especial como uma fratura ou o Personagem fica atordoado durante a rodada seguinte.

Índice de Proteção (IP)

O índice de proteção existe para representar algum tipo de proteção contra dano. Na Idade Média, existiam armas dos mais variados tipos. Não podemos esquecer dos feiticeiros e pisonicos que lançavam seus encantamentos sobre os inimigos.

De uma maneira ou de outra, quando um golpe atinge uma pessoa, parte do dano pode ser absorvida por sua proteção. Do valor do dano, subtraia o valor do IP.

Existem vários tipos de IP. Caso nada seja dito, o IP serve APENAS para danos físicos de impacto e balística. Outros IPs incluem fogo, gases, eletricidade, ácidos, frio, pressão e entre outras. Uma Magia que confira IP 10 contra fogo será ineficaz contra gases e ácidos por exemplo.

O IP básico protege apenas contra golpes de armas. Assim, se um Personagem cair do alto de um prédio ou rolar escada abaixo com um colete à prova de balas, o dano será rigorosamente o mesmo. Em caso de dúvida, basta usar o bom senso e imaginar a situação real.

Dano de Impacto

Eventualmente, o IP de uma pessoa ou criatura é tão elevado (ou o Jogador que rola o dano é tão azarado), que o IP acaba por absorver todo o dano. Para esses casos específicos existe o dano de impacto.

Qualquer golpe que atingir o inimigo faz, no mínimo, um ponto de dano (somado a um eventual bônus de FR) devido ao impacto certo que o golpe provocou.

A analogia é a seguinte: imagine um soldado com uma armadura completa de combate recebendo uma martelada de um gigante. Não importa se a armadura possui IP 8, o golpe certamente irá doer!

Situações Especiais

Entendeu tudo até agora? Ótimo...

Mas as regras só falaram até agora de um combate simples, um contra um, mortal, sem armas de distância ou outros complicadores.

No entanto, o Tríade resolve facilmente esses casos especiais, podendo-se, inclusive, associar mais de um deles sem nenhuma dificuldade.

Combate Desarmado

Também conhecido como Briga ou pancadaria. É, historicamente, o método mais utilizado de ser resolver disputas quando a razão não faz mais parte do cenário.

O homem já inventou milhares de tipos de armas ao longo dos milênios, mas em geral, as disputas são resolvidas sem elas. Isso acontece porque as partes não imaginavam que iriam se encontrar, ou porque a desavença aconteceu repentinamente, dentro de um ambiente onde armas são proibidas.

Todos os Personagens possuem a Perícia Briga com valor inicial igual à Destreza tanto no ataque quanto na defesa. Trata-se de uma Perícia como qualquer outra e pode ter seus valores aumentados com pontos de Perícia. Lembre-se que o valor de ataque e o de defesa são aumentados separadamente.

O dano causado por um golpe de combate desarmado é 1d3, somando-se o bônus de Força, mas.

Múltiplos Oponentes

Ocorrem casos em que um Personagem está enfrentando dois ou mais inimigos. Quando isso acontece, ele terá problemas em utilizar sua defesa. Nesses casos, é permitido ao Personagem numericamente inferiorizado:

- Dividir seu valor de defesa em quantas partes desejar. Se, por exemplo, ele possui 60% de defesa com espada curta, ele poderá realizar duas defesas com 30% cada.

- Decidir quais golpes ele tentará defender. Isso deve ser decidido e anunciado ANTES dos atacantes realizarem seus respectivos ataques.

Múltiplos Ataques

Existem alguns casos que permitem ao Personagem realizar mais de um ataque. Quando isso ocorrer em combate, não há nenhuma complicação. Verifique a iniciativa de cada Personagem e permita-lhes uma ação, de acordo com a iniciativa. Depois que cada Personagem realizou sua primeira ação, verifique se algum deles ainda tem direito a ações. Permita as ações extras sempre por ordem de iniciativa. Tome cuidado apenas com a Regra da Velocidade.

Ataques a Distância

Algumas armas são consideradas armas de longa distância. Armas de longa distância apresentam a vantagem de atacar o oponente de longe, evitando o

contato corpo a corpo.

Porém, em termos de jogo, há duas desvantagens. A primeira delas é a impossibilidade de gastar pontos em defesa, que será SEMPRE igual a zero. A segunda desvantagem é o custo em Dobro dos pontos. Cada dois pontos de Perícia gastos valem apenas o adicional de 1% no valor de ataque.

Cada arma tem seus valores de alcance. São sempre dois valores: alcance normal e alcance máximo. O alcance normal indica até onde a arma é efetiva. Para acertar um oponente que estiver além do alcance normal, mas dentro do alcance máximo o Personagem realiza um Ataque com metade do valor de Ataque. Além dessa distância a munição passará longe do oponente.

Ataques Fora de Alcance

São Ataques que sempre erram o alvo. No caso de flechas, elas caem no chão antes de chegar ao alvo. No caso de balas, elas passam pelo inimigo, mas a distância é tão grande que não há precisão suficiente no Ataque para acertar o alvo.

Há um fator importante nisso. O fato de um Ataque estar fora de alcance não significa que o inimigo saiba disso. Pode ser uma atitude interessante atirar em inimigos fora de alcance para obrigá-los a procurar cobertura, na medida em que, por mais que os tiros não tenham precisão, o som do tiroteio é inconfundível. Isto pode ganhar tempo para outras ações.

O chamado fogo de cobertura pode ser usado para forçar o inimigo a procurar abrigo ou mantê-los abaixados tempo suficiente para um colega percorrer determinada distância. Ocasionalmente, podem ocorrer balas perdidas, que atingem pessoas aleatórias, mas isto fica a cargo do Mestre.

Lucas está dando cobertura para Aryttyane. Ela está a 70 metros de distância, sob fogo cerrado do inimigo. Lucas sabe que sua arma não acertará os inimigos, pois sua arma só é efetiva até 50m. Lucas atira mesmo assim. O plano funciona: os inimigos se assustam com os tiros e se abaixam, dando tempo para Aryttyane se esconder.

Rajada

Algumas armas de fogo automáticas permitem o uso de rajadas curtas ou longas. Porém é importante frisar que existem dois tipos de rajada: frontal ou em arco.

A rajada frontal é realizada quando o Personagem dispara todos os tiros contra o mesmo oponente. O excesso de tiros torna a arma mais difícil de segurar, o que dificulta o acerto, mas, se acertar, o dano é violentamente maior. A rajada em arco é realizada quando o Personagem faz um movimento em círculo enquanto dispara contra um grupo. As chances de acertar pelo menos um oponente são maiores, mas o dano será pequeno, pois apenas uma ou outra bala acertará.

Quando for realizada uma rajada, há uma regra simplificadora. Considere como valor de ataque apenas a dezena da Perícia com Armas. No lugar de 1d100, jogue

1d10. As chances de acerto são um pouco menores do que jogar normalmente. Considere a redução como sendo a penalidade por uso de rajada. Isto lhe permite agilizar o jogo.

Para uma rajada frontal, jogue todos os tiros que tem direito de uma vez (usando a regra de 1d10 para rajadas). Verifique quantos acertaram e proceda o cálculo do dano. Para uma rajada em arco, jogue todos os tiros que o Personagem tem direito de uma vez. Verifique os acertos e quantos são os possíveis alvos (tanto os amigos quanto os inimigos). Sorteie cada tiro certo entre os possíveis alvos (note que mesmo os amigos PODEM ser acertados). Proceda o cálculo do dano.

Hans dispara uma rajada de 10 tiros. Ele possui [Metralhadoras 33]. Como estava mirando, faz um Teste Fácil e joga 10 Ataques (1,1,3,3,4,5,7,7,7,9). Ele acerta 6 tiros, sendo 2 críticos.

Granadas

As granadas de mão possuem uma característica técnica chamada pulso, além, é claro do dano. O pulso possui dois valores, separados por uma barra. O primeiro é o raio de efeito e o segundo é redutor, ambos em metros. O dano aparece sempre no formato nd6, onde n é um número inteiro.

O dano apresentado é o dano que a granada provoca dentro do raio de efeito, em metros. A partir do raio de efeito, para cada X metros reduza em um dado o dano da granada naquela área, onde X é o redutor da granada.

Um granada de dano 4d6, pulso 2/1 foi jogada contra o Personagem. O arremesso não foi preciso e o Personagem estava a 4 metros da granada. Quem estava a até dois metros do ponto de impacto sofre 4d6, quem estava entre 2 e 3 metros sofre apenas 3d6, enquanto o Personagem sofre 2d6.

Ataque Localizado

Outro caso especial acontece quando um Personagem deseja atingir uma parte específica do oponente. Pode ser um braço, o tórax, o pescoço ou algum objeto que esteja com o inimigo, com o objetivo de destruir (se possível) ou apenas de retirar de sua posse.

O Ataque Localizado é um golpe específico e portanto, mais difícil de acertar. Por outro lado, caso o golpe seja bem sucedido, deve ter consequência fortes.

Antes de mais nada, um ataque localizado deve ser declarado como tal na primeira fase da rodada de combate e claramente especificado. Depois sugerimos aos Mestres que façam com que seja um Teste Difícil (reduza o valor de ataque à metade). Aumente o dano em 50% em caso de acerto (se for um acerto crítico, resultará em 3x o dano normal).

NUNCA permita que um golpe único mate o inimigo. O DANO maior pode matar, mas nunca o fato de ter sido “um ataque localizado no coração”. A vantagem do ataque localizado é que certos inimigos podem ter apenas um ou

poucos pontos vulneráveis e, nesse caso, apenas um Ataque Localizado pode surtir o efeito necessário em combate.

Glynton está tentando derrotar um bandido que o está atacando. O bandido usa uma lanterna na mão esquerda para iluminar o galpão escuro enquanto Glynton enxerga apenas sombras e vultos. Glynton mira a lâmpada da lanterna. Sua Perícia é Pistola 40%, precisando portanto de 20 em 1d100. É um tiro difícil.

O Jogador rola os dados e tira 18! Agora, com Glynton e seu inimigo no escuro, a luta é mais justa.

Desarme

O Desarme é um golpe localizado. O atacante declara que está atacando o oponente com o intuito de lhe tirar a arma. Se o golpe for um acerto, o atacante não causa dano ao defensor, mas este perde sua arma, que é arremessada fora do alcance das mãos dos lutadores. Se o defensor estiver usando duas armas, é preciso desarmar uma arma de cada vez. Se o número tirado no 1d100 for um acerto crítico de desarme, o atacante não apenas desarma o defensor, mas o faz de modo humilhante. Isso quer dizer jogar a arma do inimigo longe, em cima de uma mesa, ou até mesmo pegar a arma do defensor no ar. Um desarme humilhante deve ter efeitos práticos em jogo, sempre decididos pelo Mestre.

Mark está possuído por um espírito e ataca seu amigo Eris com uma faca. Eris não quer machucar seu companheiro descontrolado então decide tirar a faca de Mark. Eris tem Briga 45/40, precisando de 23 em 1d100 para derrubar a faca de Mark no chão.

Ataque Total

Também conhecido como Carga. O Personagem esquece todas as recomendações sobre prudência e ataca seu inimigo. Ele realiza um único ataque e não tem direito a defesa. Seu valor de ataque aumenta em 10% e o dano em +2. Além disso o dano de impacto passa a ser 3.

Defesa Total

Se o Personagem decidir que não pretende atacar o oponente e irá somente se defender, ele pode realizar uma Defesa em lugar de cada Ataque a que tiver direito. Desta forma, poderá se defender DUAS vezes em uma rodada (normalmente) ou mais, caso possa realizar múltiplos Ataques.

Marcy fica descontrolada ao ver sua amiga Sandra levar um soco. Ela ataca o motoqueiro com toda fúria, em Carga. Marcy tem Briga 30/30, precisando de 40 em 1d100 para acertar. Se isso ocorrer, fará 1d3+2 pontos de dano no motoqueiro, com mínimo de 3, já que a roupa do motoqueiro confere IP 2.

O motoqueiro atacado por Marcy não quer brigar com ela também. Ele recua com os braços protegendo o rosto

e desiste de atacar. Sandra e Marcy fazem um ataque cada uma e o motoqueiro poderá usar sua defesa em ambos os ataques.

Ataque Surpresa

Existem casos nos quais um (ou mais) Personagem prepara uma emboscada. A idéia básica é surpreender o inimigo, fazendo um Ataque sem que ele possa se defender. As situações mais comuns são em estradas que cortam matas densas ou em subúrbios de cidades, em becos e outros locais escuros. Para que se configure o Ataque Surpresa, é necessário que a vítima não saiba que está sendo espreitada e nem tenha motivos para suspeitar. O ataque surpresa é realizado como um ataque Fácil e o lado surpreso não tem direito a defesa.

Ataque pelas Costas

Existem dois tipos de Ataque pelas Costas. A diferença é se a vítima está ou não ciente do ataque. Se estiver, aplique uma penalidade de metade na defesa, devido à dificuldade de ver o oponente. Se a vítima não pode ver o oponente, considere um ataque surpresa. Quando alguém faz este ataque, considere o ataque um Teste Fácil se a vítima estiver distraída ou prestando atenção a outras coisas.

Victor surpreende Ronald atacando-o pelas costas. Ronald, que luta com [espada 30/30] ficará com valor de defesa 15 nessa rodada.

Mira

Um Personagem pode perder uma rodada inteira mirando um inimigo e, com isso, receber bonificações.

As condições são as seguintes:

- O atacante não pode estar envolvido em combate próximo. Se estiver acontecendo uma batalha, recomenda-se que ele se afaste pelo menos 10 metros.

- Durante a rodada em que está mirando e na roda em que vai atacar, o Personagem não pode sofrer nenhum tipo de ameaça ou distração (na rodada do ataque, ele não poder ser atacado por ninguém com Iniciativa maior que a dele. Se a Iniciativa for menor, um eventual ataque não atrapalha o ataque que aconteceu antes).

- O defensor também não pode estar envolvido em combate próximo na rodada em que está sendo feita a mira.

Se estas condições forem satisfeitas, o atacante faz um teste Fácil para o Ataque mirado. Esta técnica é utilizada por snippers em seus tiros com rifles.

Após mirar o alvo por uma rodada inteira, chega a hora de Eder atirar. Como ele não foi atrapalhado nem ameaçado durante a mira, pode fazer uso das vantagens de sua ação. Eder tem [rifle 35%], podendo agora fazer um ataque com 70% de chance de acertar.

Luta às Cegas

Por algum motivo qualquer, o Personagem pode estar sem

condições de enxergar. Pode estar escuro ou ele pode estar sob efeito de um veneno ou de uma Magia. O escuro pode ser tanto para um Personagem como para todos. Esta situação se aplica para cada Personagem impedido de ver. Se o Personagem possui algo que o permita lutar no escuro (poderes ou peças cibernéticas), ele continua lutando normalmente enquanto seus outros sentidos estiverem funcionando.

Se o Personagem não possui nada disso, aplique uma penalidade metade tanto nos valores de ataque quanto nos de defesa.

Robert e Ozaki lutavam quando a luz subitamente é apagada. Robert, que tem um radar instalado no seu cyber olho, continua a usar [briga 40/40], mas Ozaki enfrentará dificuldades: sua [briga 35/50] fica agora reduzida a apenas [briga 18/25]. Ozaki está em sérias dificuldades.

Posição Desvantajosa

Acontece com alguma frequência de um dos combatentes estar em posição desvantajosa no combate. Ele pode estar sentado em uma mesa quando é surpreendido pelo inimigo ou pode ter caído no chão. Existem uma infinidade de situações que podem ser consideradas desvantajosas.

Nestes casos, o Mestre deve aplicar uma penalidade tanto no valor de Ataque quanto no valor de Defesa. O modificador METADE (reduz os valores à metade) costuma funcionar bem. O modificador deve perdurar enquanto o Personagem estiver em situação desvantajosa, mas deve ficar claro ao Jogador o porquê da penalidade.

Phil está no meio de um pátio sendo alvejado por 3 atiradores no telhado de uma casa Phil atira de volta enquanto corre buscando abrigo, mas está em posição desvantajosa. Seu [revolver 25%] fica penalizado em Metade: apenas 13% de chance de acertar.

Mão Oposta

Eventualmente, um Personagem pode estar usando uma arma com a mão oposta a que está acostumado ou treinado (mão esquerda para destros ou mão direita para canhotos). Se o Personagem possui o aprimoramento ambidestria, além de subtrair o valor de DEX, divida o resultado por 2 (arredondando para cima).

O Aprimoramento Ambidestria neutraliza quaisquer penalidades por Mão Oposta.

Eddie levou um tiro na mão direita, deixando-a paralisada, e precisa agora usar sua pistola na esquerda. Eddie tem Destreza e [pistola 35]. Assim, Eddie terá de usar apenas $(35-15)/2 = 10\%$. Se Eddie fosse ambidestro (conforme o Aprimoramento), poderia usar sua Destreza melhorando sua Perícia para [pistola 25%].

Combate não Mortal

Dois Personagens podem estar brigando e não lutando.

São os casos clássicos de Personagens da Campanha que se desentenderam por algum problema da Aventura e acabam perdendo a paciência um com o outro. As lutas de Boxe e Artes Marciais também se encaixam nesta categoria. Nenhum dos Personagens pretende matar o outro: vencer é suficiente.

Note que esse caso é mais freqüente do que se imagina originalmente. As pessoas comuns, quando brigam, estão nesse tipo de situação na maior parte das vezes.

Trate todas as regras normalmente, à exceção do dano. Considere que apenas um terço do dano é real e o resto é temporário. Se um Personagem chegar a zero ou menos Pontos de Vida (somando o dano real e o temporário), ele desmaia. Irá acordar dentro de 1d6 horas totalmente recuperado do dano temporário, mas ainda com o dano real.

Mark ainda está fora de si mesmo depois de ter sido desarmado por Eris. Não desejando machucar seriamente o amigo, Eris o ataca em combate não mortal. Após algumas rodadas, Eris faz um total de 16 pontos de dano em Mark. Como Mark tem 15 PV, ele desmaia. Três horas depois Mark acorda com 10 PV (sofreu apenas 5 pontos de dano).

Ambiente Adverso

Se combate estiver sendo realizado no meio de um incêndio ou outras circunstâncias anormais, trate as cada uma separadamente do combate. Isto simplificará a resolução das situações.

Michael está atirando em um bandido. O inimigo está escondido atrás de uma pilha de caixas, mas Micheal consegue vê-lo parcialmente. O Mestre decide que sua [pistola 40%] sofrerá penalidade de 10% ficando [pistola 30%]. Outra penalidade possível é Metade, que divide o valor por 2, mas o Mestre entendeu que seria um valor injusto.

Regras Especiais

Paralisia

Um Personagem pode estar paralisado devido a um efeito mágico, um veneno ou qualquer motivo que seja. O Personagem pode estar ciente dos fatos a sua volta, mas não pode, de modo algum, mover-se ou defender-se de nada. Caso um outro Personagem decida matá-lo, ele não tem como se defender.

Sufocar

Um Personagem é capaz de ficar CON/2 rodadas sem respirar. Isso se aplica se ele estiver sob efeito de gases ou embaixo d'água. Passado esse tempo, se ele estiver em uma sala com gases, ele IRÁ respirar o gás, mesmo sabendo que pode ser mortal. Se estiver embaixo d'água, sofrerá 1d6 pontos de dano por rodada.

Andrew esconde-se em um lago para fugir da polícia. Andrew tem CON 14, podendo ficar apenas 7 rodadas submerso. Ao levantar, Andrew descobre que o ar está impregnado com gás lacrimogênio, mas nada pode fazer..

Quedas

Existem duas maneiras de um Personagem sofrer uma queda: intencional ou acidental. Em casos de queda acidental, o Personagem não espera sofrer a queda e seus músculos não estavam preparados para absorver o impacto. O dano é 1d6 a cada por metro de queda, com direito a Teste de AGI para reduzir o dano à metade. Já um pulo permite ao Personagem amortecer a altura com um bom movimento de pernas. Se passar no Teste de AGI, reduz o dano em 1d6 para cada dado de comparação do Personagem. Lembre-se que humanos têm 3 dados de comparação, enquanto anjos e Demônios podem ter 4 ou mais dados de comparação.

Joe saltou de um prédio para fugir de um incêndio. Ele cai 8 metros, mas sofre apenas 1d6 pontos de dano. Se tivesse caído, sofreria 8d6 com direito a um Teste de AGI para reduzir o dano à metade.

Venenos

Existem uma infinidade de venenos conhecidos. Eles podem ser paralisantes, debilitantes, soníferos ou mortais. Eles podem ser ingeridos, inalados, injetados ou apenas tocados para serem efetivos. Independentemente de qual efeito e método de aplicação, os venenos SEMPRE dão direito a um Teste de Resistência para evitar o pior.

Dano Localizado

Se um Personagem sofrer dano equivalente a mais que metade de seus Pontos de Vida em uma única parte do corpo, o Jogador deverá fazer um Teste de CON. Se ele passar no Teste, o membro ficará temporariamente debilitado, incapaz de ser utilizado. Falha no Teste pode significar perda permanente do membro.

Em uma queda, Joe sofreu 10 pontos de dano nas pernas. Joe faz dois Testes de CON e falha em um: ele quebrou uma perna

Morte Inevitável

Existem situações onde a morte é inevitável. Uma queda de um prédio alto, ou uma flecha certa no meio da cabeça, ou uma facada no coração... Se tivermos situações extremas como essas, não é recomendado obrigar os Jogadores a rolar dados dezenas de vezes se o Personagem vai mesmo morrer. Lembre-se, porém, que esse tipo de situação é frustrante. Desaconselhamos que tal situação aconteça ao Personagem de um Jogador.

Cura

Um Personagem recupera um PV por dia completo de descanso e Seu nível de Pontos Heróicos em PH. Lembre-se que o Personagem também pode sofrer danos especiais como torções, ruptura de ligamentos ou fraturas de ossos. Nesses casos, considere um tempo maior em semanas ou até meses para uma recuperação completa.

Alguns Rituais permitem a um Personagem recuperar-se mais rapidamente. Nesse caso, mais de um PV pode ser adquirido por dia, de acordo com o Ritual utilizado.

Morrendo

Apesar de todos os esforços, seu Personagem pode morrer quando os Pontos de Vida dele chegam a -5. Qualquer Personagem que tenha seus Pontos de Vida zerados cai imediatamente desmaiado, perdendo 1 PV por rodada devido ao ferimento, até chegar em -5 e, se ninguém fizer nada por ele, será a morte certa!

Experiência

“Eu to aqui pra aprender não pra julgar, quem pode me julgar...”

Charlie Brown JR.

Personagens que resistiram bravamente aos desafios lançados pelo mestre e que conseguiram resolver uma Aventura (ou parte dela, ou saírem vivos, pelo menos), merecem ser recompensados e para isso existe um sistema que permite aos Personagens aumentarem seus poderes durante suas Aventuras. Esse sistema é chamado de Experiência. Personagens que sobrevivem a muitas aventuras, encontram muitas criaturas desconhecidas ou enfrentam muitos perigos tornam-se mais experientes com o tempo, adquirem mais poderes e melhoram suas habilidades naturais.

As notas de 0 a 10

O sistema de passagem de nível funciona da seguinte maneira: ao final de cada sessão de jogo o Mestre deve se fazer este pequeno questionário a respeito de cada Jogador:

- 1- O Jogador fez um bom Roleplay?
- 2- O Jogador colaborou para a união do grupo?
- 3- Os objetivos da Aventura foram atingidos?
- 4- O Personagem ou o Jogador aprendeu alguma coisa?
- 5- O Personagem foi heróico?

Com base nessas perguntas, o Mestre deve dar uma nota de 0 a 2 em cada pergunta para cada Personagem, que será somada aos seus Pontos de Experiência. Uma nota 2 significa uma atuação excepcional no quesito analisado, enquanto uma nota 0 representa uma participação muito fraca. O máximo que um Personagem pode ganhar em uma Aventura é 10 pontos e o mínimo é 0.

Importante: evite notas totais muito altas ou muito baixas. Na prática, fique com valores entre 3 e 7, saindo dessa faixa apenas em casos especiais.

Quando cada Personagem atingir determinado número de Pontos de Experiência (dado pela tabela ao lado), ele passará para o próximo nível, recebendo todos os benefícios (Atributos, Aprimoramentos, Perícias...) apresentados na mesma tabela.

O que eu ganho com isto?

A seguir, explicamos o que cada Personagem recebe quando passa de nível ou quando envelhece e os ganhos independem do tipo de desenvolvimento que o Mestre esteja utilizando.

Pontos de Atributos

O Personagem adquire 1 ponto extra para colocar em qualquer um dos Atributos. Os valores de Atributos podem atingir valores maiores do que 18 deste modo, mas o Jogador NÃO pode aumentar um Atributo duas vezes consecutivas.

Por exemplo: Wagner chega ao 4º nível e quer aumentar sua FR para 19, pois ele já possui um 18 e sabe que

precisará de muito mais se quiser continuar vivo, ao alcançar o 5º ele não poderá aumentar sua FR para 20 (isto ele só poderá fazer no 6º nível), então o jogador de Wagner decide aumentar sua AGI e esperar pelo próximo nível.

Pontos de Perícia

Os pontos de Perícia podem ser distribuídos em qualquer Perícia, mas pontos que não forem alocados serão perdidos. O Jogador pode colocar um mínimo de 5 pontos e um máximo de 10 pontos por Perícia escolhida. Caso seja uma Perícia nova (que ele ainda não tenha na ficha), deve gastar um mínimo de 10 pontos para comprá-la.

Aprimoramentos

Recomenda-se que os Jogadores anunciem antes qual Aprimoramento novo escolheram e que o desenvolvam durante as Aventuras. Dessa forma, não será apenas um “prêmio”, mas um importante elemento narrativo para o desenvolvimento da Campanha.

Outras Evoluções:

Existe poderes que evoluem com o nível também como é o caso dos poderes dos Demônios e dos Anjos, outro exemplo são os pontos Heróicos que evoluem dependendo do nível, para maiores informações consulte os poderes que se personagem tem e anote atrás da ficha.

Outros prêmios

Além dessas mudanças, que são reflexos do desenvolvimento do Jogador, os Personagens podem encontrar outras formas de melhorias no seu status, como por exemplo:

Tesouros

Um nome pomposo para dinheiro. Personagens podem conseguir muito dinheiro como pagamento de uma missão, roubo de uma Sociedade Secreta, como criminosos ou com investimentos que tenham feito durante a Aventura.

Conhecimento

O mundo de cada Mestre é diferente. Este RPG somente fornece o esqueleto do mundo de uma forma bastante simples. Mesmo os livros de suplementos não conterão toda a verdade. Cabe ao Mestre adicionar seitas, criaturas, pessoas e fatos que tornam cada mundo único e diferente dos outros. Os Personagens podem descobrir fatos obscuros sobre a cidade onde estejam jogando, sobre a seita que investigam, sobre os Anjos e Demônios ou a verdade por trás das lendas.

Exp	Nível	PVs	Atributos	Pontos de Aprimoramento	Pontos de Perícia
-	0	inicial*	100	inicial*	inicial*
0	1	+1	101	inicial*	inicial*
5	2	+2	102	+1	+25
15	3	+3	103	+1	+50
30	4	+4	104	+1	+75
50	5	+5	105	+2	+100
80	6	+6	106	+2	+125
120	7	+7	107	+2	+150
180	8	+8	108	+3	+175
250	9	+9	109	+3	+200
400	10	+10	110	+3	+225
550	11	+11	111	+4	+250
800	12	+12	112	+4	+275
1.100	13	+13	113	+4	+300
1.600	14	+14	114	+5	+325
2.200	15	+15	115	+5	+350

* Os PVs, Atributos, Pontos de Aprimoramento e Pontos de Perícia estão ACUMULADOS (ao chegar ao 7º nível, o Personagem ganha apenas 1 Pontos de Vida e não outros 6!!!).

O Mundo

“Não sei sobre como será a terceira guerra mundial, mas a quarta será com paus e pedras.”

Albert Einstein

O mundo está devastado poucas construções resistiram aos ataques e aos tremores de terra, apenas 2% da população sobreviveu, e poucos lugares no mundo ainda são habitáveis, cada continente hoje tem um novo clima, uma nova fauna, uma nova configuração mundial.

Os Humanos, ONIs, Celestes e impuros se escondem em construções antigas, em abrigos, preferencialmente subterrâneo, ninguém se arrisca de ficar na superfície, plantas e animais terrestres são raríssimos, ficando reservados a apenas aqueles que os criam em ambientes artificiais propícios, os únicos animais que conseguem viver em harmonia com a atual configuração mundial, são as criaturas que habitavam o plano baixo e hoje habitam a terra, seres em sua grande maioria reptilianos, lembrando muito os extintos dinossauros, estes terríveis seres vivem de se alimentar da carne humana.

O único lugar onde a vida é abundante é no oceano graças a uma limpeza feita em 2050 os oceanos hoje são limpos, florestas de algas crescem no fundo do mar dando alimento aos peixes e tornando o ar do mundo mais limpo (ou você realmente acreditava que a Amazônia é o pulmão do mundo?). Muitas famílias procuram abrigos próximos ao mar para se alimentar de peixes e algas, estes abrigos encontram apenas como grande obstáculo o frio, pois em áreas próximas ao mar a temperatura nunca fica superior a 2 graus Celsius, sendo comum que no inverno que o mar congele. Para enfrentar o frio muitos abrigos utilizam-se de tubos de magma para se aquecer, estes tubos são levados até bem próximo do centro da terra e retira o calor necessário a nossa sobrevivência, já que o céu é sempre cinza e poucas vezes no ano é possível ver o sol, este é o único método de sobrevivência, uma área sem um tubo destes é praticamente uma área morta.

Em contra partida aqueles mais afortunados que habitam LUNA-3 vivem vidas normais e sem preocupações muitos nem acreditam neste história de guerra da Tríade, imaginando que isso não passa de uma grande lenda, filmes e livros de LUNA-3 explicam que o que realmente ocorreu foi uma guerra nuclear, uma invasão alienígena, entre outras milhares de hipóteses, os governantes de LUNA acreditam que com isso evitam o pânico em massa.

América Anglo-Saxônica

“E hoje a noite não tem luar...”

Renato Russo

Antes a maior potencia do mundo, hoje um conglomerado de concreto e ferro retorcido, tudo aquilo que orgulhava o povo americano hoje não passa de lixo. Assim que a guerra da Tríade se acalmou os Estados Unidos da América já tinham seu plano traçado, pois no espaço, mas precisamente na lua, havia sido criado uma enorme base Lunar, a terceira do projeto e a maior de todas, pois tinha a extensão praticamente igual a do país que a criou, LUNA-3 foi chamada a terra, pois havia sido montada na em nosso satélite natural pela tripulação das outras duas bases lunares, LUNA-3 pousou exatamente sobre enormes pilares acima dos destroços do antigo “Estados Unidos da América”, mas abaixo desta grande estrutura, milhares de vidas ainda habitam, pois em LUNA-3 só os homens mais ricos e cultos, ou seja, apenas pessoas selecionadas e alguns poucos homens de sorte puderam entrar, deixando o resto da população espalhada pelo mundo sem destino.

Mas para os humanos ainda existe uma vantagem (ta certo que pequena, mas ainda é vantagem) de morar abaixo de LUNA-3, pois é exatamente abaixo de sua estrutura, sobre os resquícios de civilização que são despejadas as grandes quantidades de lixo que Luna produz, por isso inúmeras são as famílias que vivem deste lixo retirando dele seu alimento e equipamentos que auxiliem em sua sobrevivência, existem até guerras entre gangues por áreas com mais “lixo”, além disso, robôs e maquinas fora de uso podem ser encontradas, existem muitos cientistas que montam coisas bem exóticas com o que encontram, desde peças-cyber até robôs gigantes, passando por todo tipo estranho de veiculo.

LUNA-3 fica a 10 Km do chão os humanos que habitam abaixo de LUNA-3 costumam se organizar em grandes grupos visando a sobrevivência, geralmente o mais forte comanda o grupo, Onis, Humanos e Celestes mais fracos costumam se unir mesmo que contra a própria vontade apenas para se defenderem de ataques de outros grupos e seres mais poderosos, é comum entre estas uniões nascerem casos de amor (ou de estupro), tornando comum o aparecimento de Impuros. Além dos grupos, existem gangues que nada mais são que pequenos exércitos nômades lutando e destruindo grupos de sobreviventes apenas para pegar seu alimento e pertences, como gafanhotos que destroem plantações, estas gangues matam e roubam quem estiver em seu caminho, algumas gangues também trocam seus serviços de proteção e extermínio, por abrigo e alimento.

As construções destruídas, como antigos prédios e casas são os mais utilizados para habitação de grupos ou base de gangues, um bom ponto também é um grande motivo de disputas entre grupos, ou gangues.

A agricultura e a criação de animais ocorre principalmente em subterrâneos (geralmente subsolos de antigos prédios são as melhores escolhas), onde a luz solar é simulada por potentes fontes de luz, este tipo de fonte era comum antes da grande guerra, já que devido à elevada poluição

o sol não chegava a tocar o solo poucas vezes no ano. Tocando no assunto LUNA-3 possui vários holofotes apontados para sua parte de baixo, esta luz simula em parte o sol e deixando a temperatura em algo entorno dos 20 graus Celsius, esta área é uma das mais agradáveis para se morar do mundo.

Os Guaxinins do Asfalto

Os Guaxinins são o principal grupo de resistência contra LUNA-3, este grupo acredita que deveriam se construir mais áreas como LUNA para que o ser humano possa viver com dignidade e não como animais. Este grupo forma uma guerrilha muito bem treinada que combate todos os grupos de LUNA-3 que são enviados ao sub-mundo (tendo um ódio especial aos paladinos de metal), além disso este grupo procura um método de invadir LUNA e iniciar uma revolução lá, infelizmente para eles até agora nenhum progresso foi alcançado.

Atualmente quem comanda o grupo é um poderoso Psionico chamado Alexandre Matos que possui entorno de 1000 guerrilheiros sobe o seu comando, sem discutir as suas ordens ou regras. Este grupo de resistência aceita Onis, impuros e Celestes que se mostrem dignos, a ninguém é negado a entrada no grupo, além disso, os Guaxinins cuidam de vários humanos em uma construção subterrânea, a meta do grupo é preservar a vida daqueles que sofrem, e fazer pagar aqueles que os fazem sofrer.

A atual base dos Guaxinins é os subterrâneos da Casa Branca, um lugar fortemente protegido que o governo americano utilizou para se salvar durante a guerra da Tríade, aqui os novos recrutados são treinados e suas famílias são mantidas em total segurança.

Os guaxinins contam com um forte armamento em sua base, além de contratar cientistas talentosos nas construções de armas e equipamentos.

Existem bases e locais de descanso em vários pontos da América do Norte.

LUNA-3

Este enorme continente de metal foi erguido sobre os destroços de grande parte dos estados unidos, através de enormes pilares, abaixo deles os destroços e muitos seres humanos que não puderam pagar para morar em LUNA-3.

Luna é um enorme país de metal erguido sobre pilares de 10 Km de altura, toda a estrutura de Luna é protegida por uma cúpula feita para resistir algo poderoso como a gravidade zero e também a uma guerra de proporções cósmicas, LUNA-3 é praticamente impenetrável.

Toda a estrutura de Luna é dividida em áreas cada área é destinada a uma finalidade especifica.

Em LUNA-3 só são aceitos Humanos puros, mais algumas criaturas sobrenaturais às vezes conseguem se manter por um bom tempo em Luna apenas escondendo sua condição

de “Não-humano”. Estas criaturas geralmente se fizeram passar por pessoas influentes, ou fizeram promessas aos mesmos para poderem ter acesso à estrutura. Toda Luna é dividida em quatro áreas.

Ao contrário do que se imagina existem sim pontos onde se pode entrar em LUNA, mas quase ninguém os conhece.

Área de Proteção

A área que circunda toda a estrutura de LUNA-3 é equipada com armamentos pesados, os mais poderosos de Luna provavelmente. Aqui soldados altamente treinados e Robôs poderosos evitam que qualquer criatura ou máquina se aproxime voando de LUNA-3. Canhões de laser altamente concentrados disparam rajadas que causam 50d6 de dano cada, quando estes canhões são acionados a energia elétrica de LUNA-3 é toda desviada para os canhões, para que eles consigam desempenhar todo o seu poder destrutivo. Além disso, existem centenas de robôs guerreiros e soldados altamente treinados prontos para levantar vôo e entrar em combate. Todos os humanos que trabalham nesta área dormem em alojamentos instalados na mesma, apenas uma vez por ano o soldado pode tirar dois meses de férias e visitar a família. Muitos acabam casando na área de proteção mesmo, pois homens e mulheres são tratados iguais nesta área, não havendo nenhuma forma de preconceito. Com a única exceção as mulheres grávidas que acabam sendo aposentadas para cuidar de seus filhos, muitas abortam.

A vida na área de proteção hoje é muito calma, já que os ataques a estrutura não são mais constantes. Dizem os soldados mais velhos que a luta mais impressionante já vista nesta área, foi quando os guaxinins conseguiram montar um robô de 50 metros de altura e tentaram invadir LUNA-3, mais os canhões acabaram o abatendo e o destruindo.

Área de Pesquisas

Área totalmente protegida, poucos são com acesso a esta área, 90% de seus funcionários trabalha com tele-presença, via realidade virtual, e sempre em setores compartimentados, para nunca terem realmente certeza do que estão trabalhando. É nesta área que são criados e pesquisados os projetos mais importantes de LUNA-3. Aqui são criados novas armas, novos medicamentos, são pesquisados a anatomia de ONIs e Celestes, e tudo relacionado a artefatos bélicos. Traidores encontrados em LUNA-3 assim como os criminosos acabam parando aqui para servirem de cobaia para os cientistas do local. Muitas experiências humanas sobre clonagem e criação do homem perfeito são feitas aqui.

Dizem que a única pessoa que conseguiu entrar nesta área restrita foi a Espiã Andresa Abdullah, ninguém sabe para quem ela trabalhava ou o que procurava, mais sabe-se que ela conseguiu...

Áreas Industriais

Nestas áreas as fábricas e empresas se localizam, aqui são criados todos os produtos comercializados em LUNA-3, e assim como na área de pesquisas a maioria dos funcionários trabalham através da tele-presença,

diminuindo o trânsito de funcionários e diminuindo os riscos de vazamento de informações, o que nunca foi verdade já que muitos espiões rondam as fabricas, pois a prática da espionagem industrial é muito comum e em certas ocasiões até incentivada.

Aqui é criado desde de escovas de dentes, até moveis e casas pré-moldadas, passando por fogões, geladeiras, carros (que hoje configuram mais um sinal de status do que qualquer outra coisa), plantas (clonadas e de fácil cultivo), entre milhares de outras coisas.

Área Residencial

Muito bem planejadas as ruas, praças e casas foram construídas em total harmonia, não há engarrafamentos, construções “estranhas”, brigas, este é praticamente o paraíso. Ao contrário do que possa ser imaginado, as praças e áreas de lazer em família são poucas, a maioria da população prefere viver em seu universo virtual, sem sair de casa.

Neste universo virtual as pessoas podem ser o que quiserem, irem onde quiserem, desde de viajar por cidades como Roma e Paris (na simulação elas são mostradas como eram em 2003 e não como estão agora), boates, bares, tudo é virtual e como neste mundo sua aparência é você que decide poucos ainda se preocupam com a aparência física, o índice de obesidade é enorme, muitos nunca saíram de casa nem para comprar comida, já que podem visitar o shopping on-line, fazerem suas compras que robôs entregam na sua casa. Outro fator interessante é que em LUNA-3 sua conta no banco pode ser manipulada através da sua retina, ou seja, no shopping virtual você compra uma camiseta, na hora de pagar, você na sua casa coloca seu olho em uma máquina especial e através da sua retina (que substituiu a impressão digital a décadas) o dinheiro é retirado de sua conta e passado ao shopping. Devido a estes fatos a criminalidade é quase zero sendo que os policiais pouco fazem além de exercícios (pois destes são cobrados a aparência física).

O amor virtual é prática comum entre os adolescentes, além disso, os adolescentes também encomendam drogas que são enviadas através de impulsos magnéticos ao cérebro, as autoridades nada fazem sobre isso, alguns dizem que eles são os verdadeiros culpados, mas ninguém tem certeza...

Paladinos de Metal

LUNA-3 costuma enviar para o sub-mundo grupos de inspeção e caça os mais conhecidos são sem dúvida os chamados “Paladinos de Metal”, estes grupos visam destruir Onis, Celestes, impuros, Psionicos e qualquer outra coisa que possa ameaçar a segurança de Luna ou que simplesmente esteja fora de seu controle, estes grupos são geralmente formados por 2 a 10 pessoas, sempre bem armados regularmente levam um robô de apoio que detecta DNA diferente do humano e soa o alarme.

A maioria dos integrantes deste grupo são jovens que acreditam estar caçando aberrações genéticas, muitos não vivem mais que dois anos no trabalho, e qualquer um que sobreviva cinco anos será uma lenda!

NPCs Principais:

Téo, Meio-Oni de 20º Nível.
FR 20(30), CON 17(27), DEX 14, AGI 16
INT 15(12), WILL 13, CAR 12(9), PER 13
Ataques [1], IP 0(2), PVs 39+80 (49+80)
Katana 110/100 dano de 2d6+3
Pistola laser 80% dano de 2d6+2
Garras 100/90 dano de 5d6+8 (apenas na forma Ultra Oni)
Bafo de Fogo 70% dano de 4d6 (apenas na forma Ultra Oni)
Principais Perícias: Primeiros Socorros 70%, Geografia 60%, Condução de automóveis 30%.
Principais Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4, Contatos 2, Ambidestra 2, Armas de Fogo 4, Corajoso 2, Má Reputação -1, Inimigo -2 (Todos de LUNA-3).
Poderes Oni: Asas 3, Bafo de fogo 4, Garras 5, Regeneração 4, Tamanho 4
Obs: as estatísticas entre parênteses são as utilizadas por sua forma "ONI Perfeito", vale lembrar que nesta forma ele fica com 8 metros de altura.
Este Meio-Oni é considerado uma lenda entre os habitantes de LUNA-3 e do submundo, muitos dizem já tê-lo visto alguns dizem que ele fazia perguntas aparentemente sem nexos, outros afirmam que não importa o quanto você pergunte, ele nada fala. Alguns sábios (ou loucos) afirmam que Téo está a procura de algo ou alguém, não se sabe exatamente o que, mas sabe-se que ele só irá ajudar alguém que possa lhe informar algo.
Em sua forma humana tem a aparência de um garoto de 18 anos não muito atlético, possui uma marca de um triângulo em sua mão esquerda, os olhos negros, a pele clara e cabelos grisalhos, costuma variar bem as suas roupas, às vezes é visto até andando pelado, apenas com sua espada e sua pistola, pois cada vez que utiliza seu poder de Ultra ONI suas roupas se rasgam. Em sua Forma Ultra Oni ele se parece com um grande monstro negro de 8 metros de altura com enormes garras (que mais parecem espadas de tão longas), asas iguais as de morcego com 8 metros cada uma. Suas ações parecem nunca seguir um padrão, ele parece possuir um padrão próprio, ninguém sabe de que lado ele realmente está, mais todos os dirigentes de LUNA tem medo dele, pois sabem que seu poder está muito acima do normal.

Meru, Psíquica de 8º Nível.
FR 10, CON 9, DEX 13, AGI 12
INT 19, WILL 17, CAR 16, PER 12
Ataques [1], IP 0, PVs 18+24
Katana 50/40 dano de 2d6
Pistola laser 70% dano de 2d6
Principais Perícias: Psiquismo 60%, Robótica 40%, Pilotagem (Cinto antigravidade) 40% Geografia 70%, Contabilidade 30%, vôo 30%.
Principais Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3, Aliados 1 (Téo), Poderes Psíquicos 4, Inimigo -1 (seu ex-grupo em LUNA-3).
Poderes Psíquicos: Pirocinese 7.
Equipamento extra: Ela recebeu de LUNA três coisas:

Um cinto antigravidade que a permite voar a uma velocidade de 30 m/s (mas nunca voando a uma altura maior de 10 metros do solo); um óculos que lhe permite enxergar no escuro; e uma pistola laser.

Uma garota que teve o início de seus poderes ainda na adolescência logo chamou a atenção das autoridades de LUNA, foi retirada de sua casa e treinada para caçar "Aberrações" no submundo, mas teve sua vida mudada por uma criança meio-celeste chamada Tifa, e decidiu se virar contra seus antigos chefes. Teve um contato com Téo e agora o procura desesperadamente, mal sabe ela que ele sempre está por perto, vigiando-a pelo menos uma vez por mês sem que ela saiba, Téo a visita. Ninguém sabe o motivo e ela nem desconfia que muitos dos grandes perigos que ela iria enfrentar são resolvidos por Téo sem que ela nem saiba do mesmo.

Alexandre Matos, psíquico de 10º nível.
Humano Puro
FR 10, CON 12, DEX 13, AGI 10
INT 18, WILL 15, CAR 19, PER 13
Ataques [1], IP 10 (campo energético), PVs 21+20
Briga 70/60 dano de 1d3
Rifle Laser 80% dano de 2d10
Principais Perícias: Liderança 100%, Disfarce 50%, Pilotagem (tanque de guerra) 40%, Condução Moto 40%, Psiquismo 40%.
Principais Aprimoramentos: Pontos Heróicos 2, Contatos 5 (grupo Guaxinim), Poderes Psíquicos 3, Inimigo -2 (Todos de LUNA-3).
Poderes Psíquicos: Força Vital 3 e Pirocinésia 2.
O atual líder do grupo de guerrilha Guaxinins do Asfalto, Alexandre assumiu ainda novo a liderança do grupo quando viu seu irmão ser assassinado por um grupo de guerreiros de LUNA-3, hoje com 22 anos é um jovem amargurado que visa destruir todo império que LUNA construiu. Apesar de seu sentimento de vingança ele continua com o projeto de seu irmão dando apoio a todos que procuram abrigo e comida. Alexandre é um jovem alto, magro, de pele muito clara e olhos castanho, costuma sempre trajar roupas pretas e carregar seu rifle nas costas.

Andresa Abdullah, CyberEspia de 10º Nível.
Humana Pura
FR 9, CON 13, DEX 14, AGI 18
INT 17, WILL 15, CAR 11, PER 13
Ataques [1], IP 5 (pele reforçada), PVs 21+30
Garras 70/50 dano de 1d6+4
Pistolas 80% 1d6 (3 tiros por turno)
Principais Perícias: Arrombamento 35%, Camuflagem 40%, Hacker 10%, Disfarce 60%, Falsificação 80%, Manha 40%, Investigação 90%, sobrevivência (esgotos) 100%, sobrevivência (Área Industrial) 80%, Química 30%, Geografia 30%.
Aprimoramentos: Pontos heróicos 3, Recursos 3, Contatos e aliados 2
Ciber Peças: Olho cibernético (o esquerdo) com os seguintes opcionais: Analisador Químico, Câmera Digital (20 fotos), E-mail e Microscópio; Garras retrateis; Pele Reforçada 5 níveis.

Uma jovem de 22 anos, 1,51m de altura, morena de temperamento forte, que atua como a espiã mais requisitado na grande área industrial, escondida nos esgotos de LUNA-3 (sim existe uma rede esgotos, ou pra onde você acha vão as “necessidades” dos habitantes de LUNA-3) desta área ela conhece cada passagem, cada beco, cada saída e entrada, informações estas que ela utiliza para suas inúmeras missões, geralmente trabalha sozinha, mas já teve que atuar como guia para gangues e grupos especiais que pretendiam entrar em uma determinada industria, dizem que ela pode guiar um grupo do sub-mundo até LUNA-3, mas o grupo deve garantir que irá voltar, aqueles que tentaram romper um acordo com ela se deram muito mal.

Rumores e Boatos:

- Existe um cientista chamado Leosmar que conseguiu construir um robô de 30 metros de altura, ele pretende utiliza-lo para se tornar o regente do Submundo.
- Muitos dos homens com dinheiro de LUNA-3 costumam vir ao submundo em busca de escravas, eles costumam trocar dinheiro por elas.
- Andresa Abdullah sabe da vida particular dos altos figurões de LUNA por isso tem livre acesso ao submundo.
- Téo é a re-encarnação de Adam.
- Téo é filho do supremo das trevas com uma humana.
- Alexandre Matos está apaixonado por uma celeste e isso está atrapalhando muito seu desempenho perante os Guaxinins.

América Latina

“Jesus Cristo eu estou aqui”

Roberto Carlos

Apesar da grande concentração de pessoas e criaturas na região mais ao norte do continente o lado sul também merece um destaque, pois foi na região central que o portal de planos foi aberto, hoje esta área é um grande vortex com ligação direta ao plano inferior, esta área é hoje inabitável, por qualquer criatura. Já a área mais ao sul esconde um grande mistério, com sua densa floresta.

O Vortex

O vortex é um grande portal que liga a terra ao inferno é para cá que todas as almas são sugadas assim que se desprendem do corpo. A área que antes compreendia a América central hoje está inabitável, desertos e rios de lava saem de dentro do portal, além de gases venenosas e outros fatores climáticos que existem no plano baixo.

A Floresta Amazônica

Estranhamente na América do Sul é o único lugar do mundo onde ainda existe uma floresta e animais (que não foram criados por clonagens), aqui vivem tribos indígenas que sobreviveram através do tempo evitando todo o tipo de contato com o homem branco, quando a guerra começou muitos foram guiados por sonhos para se unir aos índios, que com seu grande poder Psíquico em Força Vital (um dom que desenvolveram pelo contato com a natureza, além de ser genético) conseguiram manter toda a vida na floresta amazônica viva, aqui uma grande tribo, hoje chamada de Tupi cuida para que ninguém entre nos domínios da floresta, aqui seres humanos e animais vivem em paz e harmonia sem ter que se preocupar com os problemas do mundo, a floresta cresce a cada dia e hoje é praticamente 60% do continente sul... Onis, Celestes e Impuros, são permitidos passarem pela floresta, mas nunca permanecer ali, pois segundo os Xamãs sua influencia é de energia negativa.

A floresta Amazônica (ou apenas “A floresta”, como é mais conhecida) é uma grande incógnita, muitos acreditam que é aqui que Adam renascerá e por isso essa enorme quantidade de vida que aqui existe, outros dizem que foram os próprios habitantes das tribos que uniram suas forças espirituais (que na verdade são mentais, mas eles acreditam em uma força superior nunca em si mesmos) e conseguiram manter o local vivo, outros ainda dizem que esta área é mantida por Eve para o inicio de um segundo paraíso... Mas ninguém se importa muito, para a maioria o fato de estar aqui é um grande privilégio. Atualmente a floresta é comanda pelo grande Cacique Peri, que segundo as lendas comanda a tribo a mais de 500 anos. Ele as vezes manda índios até outros pontos do mundo para ver como andam as coisas, dizem que no coração da Amazônia um portal que pode enviar qualquer pessoa a qualquer lugar é o método utilizado pelo cacique para enviar seus grupos de busca de informações, muitos onis já tentaram invadir a floresta e descobrir se isto é

mesmo real, ou apenas uma lenda, eles querem é arranjar um meio de trazer seu grande pai de volta.

NPCs:

Peri Cacique de 40° Níveis

Humano Puro

FR 10, CON 12, DEX 15, AGI 19

INT 21, WILL 22, CAR 20, PER 21

Ataques [1], IP 0, PVs 51+120

Lança 100/100 dano de 1d10

Lança (arremessada) 80% 1d10+5

Principais Perícias: Liderança 200%, herbalismo 100%, Psiquismo 100%.

Principais Aprimoramentos: Poderes Psíquicos 9,

Contados 4, Pontos Heróicos 3

Poderes Psíquicos: Força Vital 15

Praticamente uma lenda, segundo dizem ele possui mais de 500 anos, é o responsável pela preservação da vida poucos já o viram realmente, mas sabe-se que se você matar um habitante da floresta terá que se ver com ele. Ninguém sabe dizer como ele realmente é, apenas que parenta ser um pobre e indefeso velhinho, nunca foi visto fora da floresta.

Rumores e Boatos:

- Peri pretende ir até Luna para fazer acordos comerciais, algumas doenças estão matando seu povo e ele necessita de medicamentos urgentemente.
- Diz uma lenda que no coração da Amazônia existe um templo onde se é capaz de entrar no palácio de cristal.
- O Vortex estaria se expandindo, ficando cada vez maior.

Palácio de Cristal

“Queime-a, queime-a!!!”

Inquisição

Um enorme palácio feito de pura luz foi construído no local da terra onde as forças das trevas nunca sonharam em tocar, o continente gelado... Situado no pólo sul da terra este enorme palácio possui uma área em forma de círculo com um raio aproximadamente 1000Km, este palácio se divide em quatro andares. Aqui mora a própria Suprema Luz, os humanos de bom coração, os celestes que ainda seguem a luz e as almas boas que repousam...

O Palácio:

Qualquer criatura com sangue Oni de nível inferior a 15 que se aproxime do palácio morrerá instantaneamente, criaturas com nível superior a 15 terão direito a um teste de WILL difícil para sobreviver. No palácio apesar de possuir andares é impossível trocar de andares sem o poder de tele-transporte adequado.

A Suprema Luz sempre sabe tudo que está ocorrendo em seu palácio nada acontece aqui que não possa ser visto pela Suprema Luz, ela consegue perceber até pensamentos e por isso todos os seus habilitantes tendem a nunca perderem a calma (qualquer nascido no palácio de cristal ganha um bônus de +20% em testes de WILL para manter a calma).

Os Andares:

Térreo: aqui neste andar a Suprema Luz criou campos e belas paisagens, com cachoeiras, animais mansos, muita cantoria e paz a todos que aqui vivem, muitos de seus moradores acreditam estar no paraíso. Este pensamento não está de todo errado já que este andar foi criado para ser idêntico a visão de paraíso pregada por sua igreja, por seus representantes terrenos.

Entre os humanos nascidos aqui aqueles que desenvolvem algum tipo de poder são levados para o primeiro andar onde serão testados. Neste andar apenas humanos puros podem transitar, nenhum Celeste ou meio-celeste pode visitar este andar sem a autorização da Suprema Luz ou um de seus auxiliares. Este Andar é atualmente comandado por Um Meio-Celeste chamado Josué Carpa.

Primeiro Andar: Muito similar ao anterior, mas aqui estão os Celestes, meio-celestes e Humanos com algum poder ou habilidade acima do normal, este seria o local de treinamento dos soldados rasos das forças divinas, aqui os aspirantes a soldados divinos devem estudar muito, treinar seus dons e ampliá-los ao máximo possível. Este andar é comandado por uma Celeste de nome Manoela.

Segundo Andar: Neste andar existem várias colunas de luz cada uma é um portal de ligação a um dos refúgios existentes pelo globo terrestre. Esta área é muito utilizada em missões para levar soldados a pontos remotos de mundo para que os mesmos realizem suas missões. Este andar é comandado por Rafael um celeste que conhece o

funcionamento de todos os portais e comanda o local, geralmente ele é o único que habita este local.

Terceiro Andar: Os originais, aqui moram os celestes originais aqueles que foram a primeira criação divina, ao total apenas 21 restaram vivos, estes celestes são os conselheiros e atuais comandantes do “povo celeste”, pois enquanto a Suprema Luz descansa e restaura os seus poderes, estes Celestes são os verdadeiros comandantes do exército divino. O líder do conselho é Gabriel.

Quarto Andar: Aqui descansa a Suprema Luz, ela vive aqui com suas ninfas, pouco se sabe sobre este andar.

NPCs:

Josué Carpa

Meio-Celeste de 13º Nível.

FR 11, CON 9, DEX 21, AGI 20

INT 13, WILL 14, CAR 52, PER 12

Ataques [1], IP 0, PVs 23+26

Rajada Elemental 40% dano de 3d6

Principais Perícias: Liderança 40%, Geologia 30%, entre outras.

Aprimoramentos: Pontos heróicos 2, Contatos 5

Poderes: Aumento de Atributos (CAR) 13, Rajada Elemental 3 (Vento), asas 2.

Pouco se sabe sobre este jovem, ele foi criado com os humanos no térreo e quando alcançou seus 15 anos recebeu o dever de comandar este andar, é um jovem muito inseguro que sente muito a falta dos pais. Pouco se sabe sobre sua história.

Manoela, Celeste de 30º Nível.

FR 13, CON 13, DEX 18, AGI 19

INT 19, WILL 13, CAR 25, PER 10

Ataques [1], IP 6, PVs 43+90

Rajada Elemental 100% dano de 10d6

Principais Perícias: Varias ligadas a manipulação e sedução entre 50% e 150%.

Aprimoramentos: Pontos heróicos 3, Contatos 3, Sedução 1.

Poderes Celestes: Pele resistente 6, Asas 3, Rajada Elemental (Gelo) 10, Resistência a Elementos (Gelo) 5, Regeneração 6, Bênção da Vida 5.

Manoela é uma celeste moderna, costuma seduzir seus superiores com facilidade, esta celeste nasceu fora do palácio, sua mãe era uma das maiores guerreiras celeste que o mundo já viu, ela era a melhor de todas e teria uma carreira incrível se não fosse por uma coisa, ela se apaixonou e engravidou, ela sabia que se os outros descobrissem ela teria que ficar fora de ação por um tempo por isso jogou sua filha na neve, Gabriel o pai descobriu tudo e salvou a criança a tempo, a mãe de Manoela foi banida do palácio.

Manoela hoje é uma pessoa amargurada e de estrema

beleza, seus cabelos são azuis assim como seus olhos, esta Celeste é a responsável pelo treinamento dos exércitos do palácio, ela costuma ser fria com cada um dos soldados, não pensando duas vezes antes de deixar aqueles que a desobedecem congelados por alguns dias.

Gabriel, Celeste de 100º Nível.
FR 40, CON 30, DEX 40, AGI 20
INT 20, WILL 15, CAR 20, PER 15
Ataques [2], IP 10, PVs 135+500
Espadas 120/100 dano de 5d6+10
Principais Perícias: Liderança 150%, Ciências (varias) 50%, Todas de Manipulação entre 50% e 150%, entre varias outras.
Aprimoramentos: Pontos heróicos 5, Contatos 5.
Principais Poderes: Aura da paz 6, Arma dos Anjos 5, Asas 5, Regeneração 7, Pele resistente 10 e vários outros.
O primeiro anjo criado pela suprema Luz, Gabriel participou de inúmeras guerras que aqui ocorreram, sempre foi o braço direito da Suprema Luz, sabe que se um dia ocorrer algo com ela, é ele que receberá os seus poderes. Gabriel já viveu muito tempo, por isso é um ser sem curiosidade e que sabe esperar.

Suprema Luz, Celeste de 500º nível.
FR 100, CON 100, DEX 50, AGI 50
INT 50, WILL 50, CAR 100, PER 100
Ataques [2], IP 70, PVs 600+5020
Justiceira divina 150/150 dano de 50d6+70
Principais Perícias: Milhares acima de 100%
Principais Aprimoramentos: Pontos Heróicos 10
Poderes Celestes: Veja histórico.
A Suprema Luz ainda não está com seus poderes ao máximo, até agora ela ainda não conseguiu invocar nenhum poder celeste, o único que ainda funciona é o de invocar sua espada sagrada. Ninguém sabe como ela está atualmente mais muitos sabem que ela não está nada bem, as ninfas que cuidam dela estão muito preocupadas, poucas ainda visitam o mundo.

Rumores e Boatos:

- Existe um Celeste arquitetando a morte de Gabriel, pois pretende tomar seu posto.
- Gabriel está apaixonado por uma Humana que habita o “Térreo”.
- A Suprema Luz está morrendo.
- Adam está entre os humanos viventes no palácio, se isto for verdade Eve dificilmente irá ver novamente o seu amado, pois aqui no palácio ninguém envelhece.
- Josué Carpa seria filho de Manoela com um humano que conseguiu “derreter o seu coração de gelo”.
- A mãe de Manoela, hoje se esconde no submundo, buscando vingança.
- Josué seria uma projeção da suprema Luz, para interagir com os mortais.

Outros Lugares

“Há muito mais coisas entre o céu e a terra do que pensa sua vã filosofia”

Hamlet

A Europa

A Europa não resistiu aos ataques da tríade e hoje não passa de um grande deserto. A Europa não ficou muito diferente do resto do mundo, entulho e destroços por todos os lados pessoas se escondendo e lutando para sobreviver, celestes e Onis por todos os lados, criaturas estranhas que ninguém imagina de onde surgiram, aqui não há um LUNA para caça-los, mas uma outra entidade aqui habita. Durante anos do passado uma industria de nome desconhecido tentou criar o soldado perfeito, alterando os Gens de embriões vários resultados foram obtidos, até que foi alcançado o máximo da evolução humana, este super-humano foi chamado de Alpha, mas ouviu um problema, ele foi criado um ano antes da guerra da tríade e quando a mesma culminou ele era só um garoto de 1 ano de idade.... Além de ser o único sobrevivente.

Ele sobreviveu cresceu e hoje apesar das décadas que se passaram ele ainda aparenta ter 30 anos de idade, Alpha aprende muito rápido e após ter reconstruído o laboratório sozinho, conseguiu se clonar, mas alterando os cromossomos para criar uma “esposa”, esta mulher foi chamada de Beta. Alpha e Beta pretendem exterminar a humanidade e serem os novos “Adam e Eve”, é claro que ser criado sozinho tornou Alpha uma pessoa altamente instável e insana, e isto foi passado a Beta.

Os dois andam sozinhos pela Europa (cada para o seu canto), mas possuem uma ligação muito forte sabendo sempre para que lado cada um está e quando um está em perigo.

NPCs:

Alpha, 50° nível

FR 40, CON 40, DEX 40, AGI 40
INT 30, WILL 40, CAR 40, PER 40

Ataques [2], IP 10, PVs 90+510

Artes Marciais 150/150 1d6+10

Armas de Fogo (todos os tipos) 100%

Principais Perícias: Possui milhares de perícias todas entre 50 e 150.

Principais Aprimoramentos: Contados 1 (Beta), Pontos Heróicos 10

Beta, 30° nível

FR 40, CON 40, DEX 40, AGI 40
INT 30, WILL 40, CAR 40, PER 30

Ataques [2], IP 10, PVs 90+310

Artes Marciais 100/90 1d6+10

Armas de Fogo (todos os tipos) 120%

Principais Perícias: Possui milhares de perícias todas entre 50 e 150.

Principais Aprimoramentos: Contados 1 (Alpha), Pontos Heróicos 10

Os Refúgios

Refúgios existem em vários lugares do mundo, é aqui que aqueles que ainda tem fé vem se esconder. Um refugio é um lugar místico onde apenas pessoas com fé (com o aprimoramento) ou criaturas divinas podem entrar, estes refúgios foram às igrejas do passado, cada refugio impede a entrada de outras criaturas além de produzir um alimento mágico chamado Maná, este alimento tem gosto de mel e equivale a um dia de refeições, seu efeito só funciona dentro do refugio.

Um refugio não é apenas uma igreja é necessário também um grupo de no mínimo 10 pessoas orando todos os dias pelo menos por seis horas. Estes refúgios costumam atrair vários viajantes que possuem fé, aqui muitos encontram a paz, outros “enjoam” e partem em busca de aventuras.

Plano Baixo:

Outrora o habitat dos Onis e do Supremo das Trevas, onde almas que não seguiram as leis divinas deveriam ser maltratadas para voltarem cada vez mais revoltadas a sociedade humana. Hoje este plano macabro e de eterna escuridão é habitado por Eve, aqui ela armazena todas as almas de criaturas mortas, para que elas possam reencarnar na terra, ela sabe que seu amado Adam já reencarnou e espera um dia poder voltar a vê-lo. Sendo Eve a nova guardiã das almas ela acumulou uma grande quantidade de poder, poder este que poderia decidir a guerra, mas como está muito confusa (ou louca, alguns dizem) ela prefere esperar a volta de Adam para então decidir o futuro da terra.

O plano baixo hoje possui cidades construídas por Eve, já que ela não quer mais o sofrimento neste plano, estas cidades costumam ser construídas em cavernas ou áreas de rocha, como nenhum espírito precisa se alimentar não há problema, já que sendo o plano inteiro formado por rochas e lava, sem a presença de plantas ou mesmo água. A maioria dos animas que habitavam este plano foram banidos para a terra, mas alguns ainda se escondem em cavernas esquecidas, alguns Onis também se escondem por estas áreas, buscando um meio de continuarem vivos. Daqui do plano baixo Eve comanda algumas almas que ela mesmo selecionou para trazer as almas do plano médio para este plano, este grupo de almas é chamada de “A Foice”, pois cada alma possui a aparência de uma capa negra que conduz uma foice, o resto do que seria o corpo é insubstancial.

NPCs Principais:

Eve

Ninguém sabe se real poder, mas sabe-se que está acima de qualquer criatura no mundo.

Plano Alto

Antes um belo campo florido cheio de vida e musica, hoje um vasto deserto cheio de ódio e destruição. Aqui foi travada a mais terrível guerra que este universo já viu, aqui se digladiaram a Luz e as Trevas, cada um com seu exercito... A Luz que sempre teve uma ligação com Eve conseguiu prever o momento exato que ela decidiu trancar as duas entidades no Plano Alto e reunindo suas ultimas forças fugiu com vários de seus filhos para a terra. Já as Trevas perceberam tarde de mais o que viria a ocorrer e ficou presa no plano de cima...

Hoje este plano é um vasto deserto, onde o supremo das trevas busca um modo de fugir, pouco se sabe sobre o local.

NPCs Principais:

Evil, Trevas Suprema de 666º Nível.

FR 130, CON 110, DEX 80, AGI 80

INT 166, WILL 60, CAR 90, PER 50

Ataques [4], IP 180, PVs 786+20000

Garras 150/150 dano de 100d6+100

Bafo de Fogo 100% dano de 100d6

Chifres 100% dano de 10d6+100

Principais Perícias: Praticamente todas

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 30, Contatos 50,

Inimigo -5 (!!!), entre outros.

Poderes Oni (por ser o criador dos poderes esta entidade não possui um limite para compra-los): Asas 10, Garras 100, Tamanho 15, Bafo 100, Pele de Cordeiro 5, Pele Resistente 100, Aura do Medo 10, Chifres 10, Enxergar no Escuro 2, Regeneração 10 (regenera 5 PVs por rodada), Resistências especiais 4, entre outros.

A autoridade máxima das trevas, esta criatura possui 30 metros de altura é totalmente negra com os olhos vermelhos, pouco se sabe sobre ela e ninguém nunca conseguiu vence-la em combate. Apesar de ter perdido seus poderes de criação e influencia esta criatura, ainda é um dos seres mais fortes vivente.

Bestiário

“Entretanto aquela noite eu também via a aberração. Será o Filho do Capeta tão horrível a besta fera, deve ser de outro planeta, pois da terra é que não era...”

Raimundos

Aqui apresentamos algumas criaturas do mundo de Tríade para povoar suas aventuras, lembre-se de controlar o uso de algumas delas, pois alguns dos exemplares abaixo estão muito acima do poder de PCs iniciantes, mas a grande maioria estão ai para serem socados até a morte mesmo...

um teste de CON se passar nada ocorre além do dano, se falhar a área atingida é inutilizada.

Fantasmas

FR [var.], CON [var.], DEX [var.], INT [5-25], WILL [5-25], PER [5-25], CAR [5-20].

#Ataques/Defesas [1 ou mais dependendo da destreza/ 1 ou mais dependendo da Agilidade], IP0 (ou da criatura possuída), PVs: FR+CON / 2

Perícias: Variadas de acordo com o que o fantasma era em vida.

Poderes extras: Possessão, com este poder o fantasma pode entrar no corpo de um ser vivo, para isto ele deve fazer um teste de WILL contra a WILL da vitima se passar no teste poderá possui-la por 1d6 horas, terminando este prazo o Fantasma poderá testar novamente sua WILL para continuar no corpo, este poder pó ser utilizado em maquinas. Levitação, um fantasma voa a 10 m/s.

Todos os seres possuem uma alma uma essência, esta essência é o combustível dos seres vivos. Quando um ser vivo morre sua essência volta para a criatura que o criou, mamíferos, celestes, unicórnios, etc para o céu, répteis, onis, etc para o inferno.

Mas existe uma única exceção os humanos, ele foram criados com o poder do Céu, da Terra e do Inferno, tornando-os espíritos livres, quando um urso nasce ele seva um pequeno pedaço do poder divino, mas quando ele morre este poder volta para o ser Divino, não há uma perda, já com os humanos não, uma alma não carrega um pedaço do poder original, e sim um terço, sendo assim uma alma humana é muito cobiçada por este poder... Por isso quando alguém morre é julgado se tiver seguido às tendências divinas, vai pro céu, se não desce até o inferno, fantasmas são almas que se perdem no caminho.

Estas almas não possuem seus atributos físicos, mas mantém os atributos mentais de quando vivos estes fantasmas quando fora de um corpo não poderão varem nada além de observar, falar ou mesmo interagir com pessoas e objetos é impossível, estes atos só poderão ser feitos se o fantasma tomar a posse de algum corpo.

Zumbis

FR [3-10], CON [3-5], DEX [5-10], INT [5-10], WILL [3-5], PER [5-10], CAR [3-5].

#Ataques/Defesas [1 ou mais dependendo da destreza/ 1 ou mais dependendo da Agilidade], IP0 (ou da criatura possuída), PVs: FR+CON / 2

Perícias: 30% mordida que causa 1d6 de dano (mas penalidades por FR), Acido 30% 4d6 de dano (especial)
Poderes extras: Vomitar ácidos, logo após se alimentar de carne um zumbi pode vomitar um acido extremamente corrosivo, quando atinge alguém esta pessoa deve fazer

Observação Final

É Obvio que muita coisa eu retirei no net-book para não estragar surpresas, minha meta é apenas divulgar a idéias, pois tudo aqui contido é só 50 % do material que eu já tenho idealizado e 10% do que eu realmente posso fazer, duvidas ou sugestões me mandem um e-mail:
guaxinim@superig.com.br.