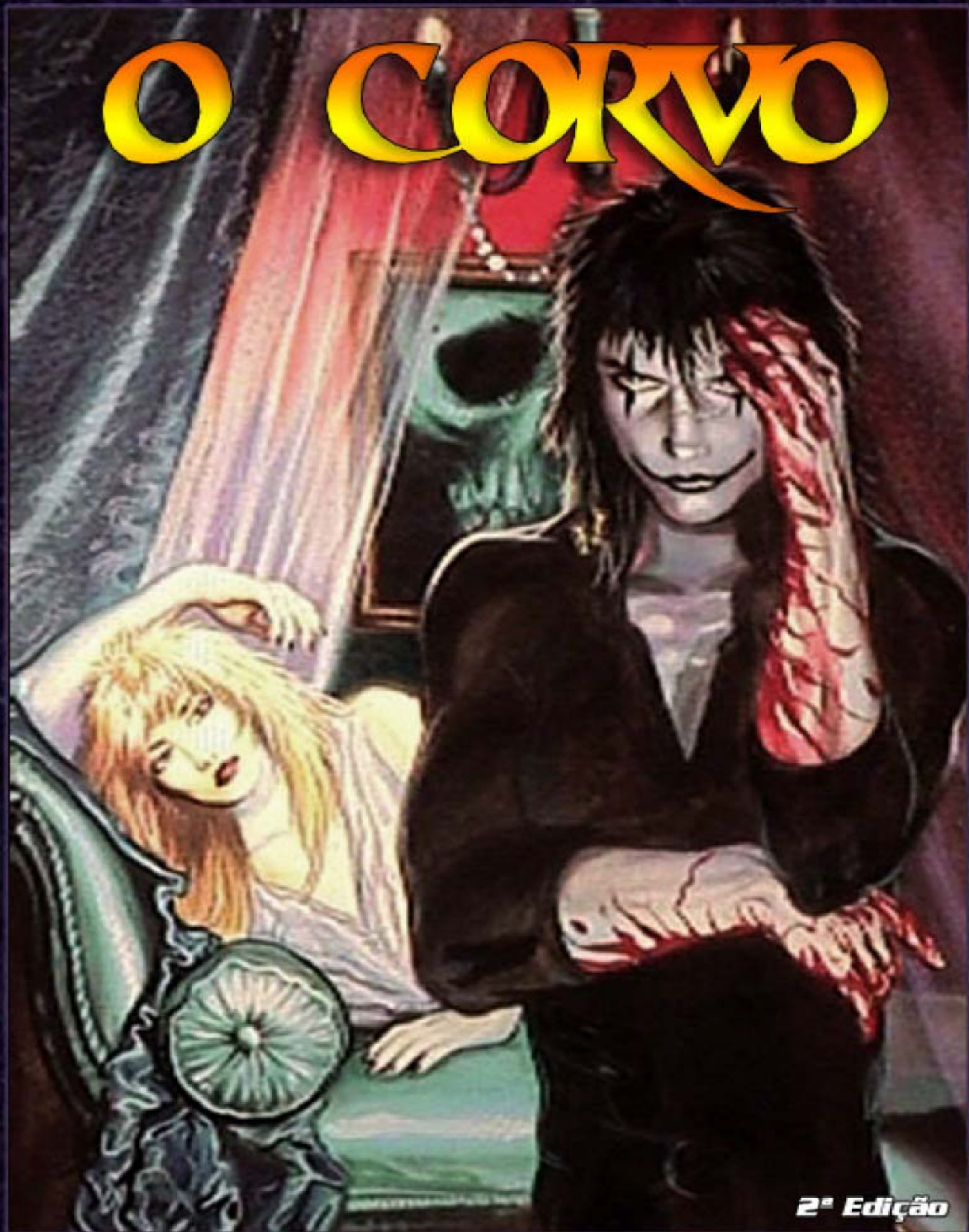


O CORVO



2ª Edição

Marcos 'GrishnaK' Curvello

Sistema
Daemon

O Corvo

2ª Edição

O CORVO

AGRADECIMENTOS

- Em primeiro lugar a James O'Barr por este personagem fantástico e a todos aqueles que ilustraram as imagens presentes neste livro.

- A Marcelo Del Debbio pelo fabuloso cenário de Trevas, pelo Sistema Daemon e principalmente por Spiritum, que além de um excelente livro, foi a base das atualizações desse netbook.

- Ao meu irmão, pela ajuda no texto.

- Ao Allan "Knollan" Gomes pela capa.

- Ao pessoal do Fórum.

- Aos criadores dos netbooks Aprimoramentos, Grimório de Arkanun e Sistema Daemon, que serviram de base para grande parte deste livro.

- A todos aqueles que mantém as páginas na Internet que serviram de inspiração e fonte de informação para este netbook e minha página.

- A todos aqueles, que passam por cima de quaisquer adversidades para manter a chama do RPG acesa.

PARA SABER MAIS

- <http://www.ericgrave.hpg.com.br>

Site criado e mantido por mim. Contém informações sobre os quadrinhos, filmes, livros e o seriado.

- <http://www.immortalcrow.hpg.com.br>

Site de uma amiga. Muitas informações sobre o personagem e Brandon Lee, o astro do primeiro Filme.

- <http://www.thecrow.com>

Site oficial dos filmes. Atualmente contém informações do terceiro filme.

- <http://www.jamesobarr.com>

Site oficial do criador James O'Barr.

- <http://abahb.crowfans.com>

Excelente site. Contém informações sobre os filmes, hq's, etc. Em inglês.

- <http://www.crowfanclub.com>

Site feito por fãs, contém vasto material só que em inglês.

IMPORTANTE

Este netbook foi escrito utilizando o sistema aberto da Daemon Editora, com a finalidade de divulgar o RPG brasileiro e não foi remunerado, por isso não o venda, troque ou negocie! Todas as marcas e imagens aqui presentes são de direito de seus respectivos donos (James O'Barr, Daemon Editora...) e utilizadas aqui com o propósito de divulgação e descrição, não desafiando de maneira alguma as leis de copyright.

INTRODUÇÃO

Nascido e alimentado de tragédias, O Corvo teve sua primeira aparição em uma história em quadrinhos escrita e ilustrada por James O'Barr, porém, sua gênese deu-se muito antes.

Tudo começou em 1978 quando a namorada de James morreu em um acidente, ela foi atropelada por um motorista que estava bêbado. Como uma forma de tentar esquecer a tragédia, O'Barr se alistou no exército sendo enviado para servir fora, na Alemanha. Lá, começou a esboçar as primeiras páginas do que viria a ser a hq James O'Barr's The Crow.

Muitas influências ecoam pela obra de O'Barr. Desde a morte trágica da namorada até o dark rock, chamado no Brasil de gótico, de bandas como Joy Division e Bauhaus, incluindo o visual do personagem baseado no guitarrista desta última, Daniel Ash.

O Corvo conta a história de Eric, um guitarrista de uma banda de rock, e sua namorada, assassinados por T-Bird e sua gangue pouco antes de seu casamento. Porém, a morte não foi o fim, a necessidade de vingança traz Eric de volta ao mundo dos vivos para consertar o que estava errado. Com um clima pesado, violento e calcado em uma atmosfera densa e gótica, segue-se a história de sua vingança contra aqueles que o causaram sofrimento e à sua amada.

Terminada em 1981 a revista só viria a ser publicada em 1988 pela editora Caliber Press, e era dividida em quatro capítulos: Pain, Fear, Irony e Despair, porém não estava completa. Mais tarde recebeu reedições pela Tundra, onde finalmente foi encerrada com o quinto capítulo intitulado Death, e pela Kitchen Sink.

Além da revista original o personagem de O'Barr deu origem a várias outras mini-séries, que contavam a história de outras pessoas, que movidas pelo seu senso de vingança, voltavam sob as asas do corvo para trazer a desgraça àqueles que lhes causaram sofrimento. Foram publicadas The Crow Dead Time, Flesh and Blood, Wild Justice e Walking Nightmare, além de tentativa de recontar a história de Eric, pela Image, mas a revista durou apenas ao décimo número, não chegando a completar um ano de existência.

Finalmente, 1994, The Crow seria levado às telas do cinema. O personagem Eric seria vivido pelo ator Brandon Lee, filho do lendário ator de filmes de artes marciais Bruce Lee. Este filme era aguardado com ansiedade por Brandon, sendo o terceiro filme de relevância em sua carreira e naquele que ele provaria toda a sua capacidade interpretativa, sem precisar utilizar seus talentos para as artes marciais herdadas do pai, para garantir sua atuação.

Porém novamente a tragédia se abate sobre o personagem. No dia 31 de março de 1993, devido a um acidente que ainda hoje continua obscuro, Brandon Lee veio a falecer durante as gravações, atingido por uma bala de verdade disparada pelo revólver de Michael Masse, o "Funboy". Morria o astro e nascia o mito, aumentando ainda mais a força do Corvo.

Novos filmes vieram. O Corvo a Cidade dos Anjos de 1996 conta a história de Ash e seu filho Dany, assassinados após presenciarem uma execução praticada por membros de uma poderosa gangue de narcotraficantes locais. E em 2000 foi a vez de O Corvo a Salvação, onde Alex Corvis, um homem acusado de assassinar a própria namorada, é condenado à cadeia elétrica.

Uma série também foi criada, O Corvo uma Escada para o Paraíso, com Mark Dacascos no papel título. Os produtores da série buscaram resgatar a história criada por O'Barr e que serviu de base para o primeiro filme, trazendo novamente Eric como personagem principal, porém, o clima foi se deterio-



rando e perdendo ao longo das continuções com as modificações acrescentadas às seqüências e nenhum, nem os filmes e nem a série, tiveram o recebimento esperado.

Também foram publicados vários livros baseados na história original, porém narrando historias diferentes. Entre as novelas destacam-se: Quoth The Crow, The Lazarus Heart, Clash by Night, Temple of Night, The Wicked Prayer, Hellbound, todos publicados pela editora Harper Prism.

A Kitchen Sink Press e a Oliver Books publicaram as romantizações e livros de produção dos filmes O Corvo e O Corvo A Cidade dos Anjos e a Del Rey uma coletânea de poesias e contos escritas por O'Barr e não inclusas na revista.

Recentemente, o quarto filme da cine-série foi lançado. Baseado no romance Wicked Prayer, traz Edward Furlong no papel de Jimmy Cuervo, um paria morto junto de sua namorada indigena por uma gangue de satanistas.

Estou morto...

A última coisa de que me lembro com clareza é daqueles homens atirando em mim depois de assassinar Dana. O resto são imagens distorcidas...

Não, não foi tão simples assim, agora começo a me lembrar. Eu a havia pegado no trabalho, tinha saído cedo e como seu pai estava viajando resolvemos ir para sua casa mesmo. Ele não gostava de mim, me chamava de vagabundo e falava que ficar fazendo tatuagens o dia todo é coisa de hippie desocupado; não na minha frente é claro! De qualquer forma, como ele não estava resolvemos ficar.

Recordo-me de que estávamos muito felizes. Ela havia acabado de confirmar, estava grávida. Íamos fazer uma festa, uma festa só nossa. Foi quando aqueles homens entraram na casa. Disseram serem empregados de Jason Silke, um chefe da cidade, e procuravam pelo pai dela. Eu sempre vivi nos becos da vida e conheço bem esse tipo de gente; gente perigosa de se lidar e esse cara, esse Silke era temido; muito temido. Controlava os jogos com mão de ferro. Diziam que praticava magia negra e que bebia o sangue de seus desafetos.

Falaram que vieram cobrar uma antiga dívida de jogo, uma grande soma em dinheiro. Como o velho não estava lá acabaram nos pegando para dar o recado.

Não satisfeitos em matar "simplesmente", eles a espancaram e torturaram. Socos, chutes, pancadas e, quando não agüentando mais, sua mente se entregou e seu corpo entrou em colapso, eles derramaram gasolina sobre seu corpo e atearam fogo. Naquele momento eles me mataram também. Eu simplesmente não conseguia reagir, nem meu corpo e nem minha mente, e fiquei ali, parado assistindo tudo, catatônico.

Depois foi a minha vez. Bom, comigo foi mais rápido, a brincadeira já havia acabado e seu tempo se esgotava. Um passeio até os arredores da cidade, cinco tiros e um mergulho em um pântano fedorento. O recado estava dado: quem não paga o que deve sofre de alguma maneira... No dia seguinte o velho enterrava a única filha.

O meu único medo era de achassem que eu havia feito aquela covardia com a mulher que amo e com meu filho não nascido. Não sei se isso aconteceu, mas sei que me encontraram...

Quando a consciência começou a voltar a meu corpo e lenta e confusamente fui despertando, percebi que já não estava mais no pântano. Uma escuridão densa como o véu negro de uma noite sem lua se abatia sobre meus olhos. O local era pequeno e apertado. Não conseguia mover-me direito, como se estivesse em uma grande e apertada caixa... Desesperei-me quando percebi o que estava acontecendo. O medo tomava-me mais e mais a cada minuto. Meus gritos e lamentos não haveriam de ser ouvidos por ninguém além de mim e dos vermes que aguardavam insaciáveis pela próxima refeição.

Retirando forças de onde não havia, empurrei, com um sacrifício sobre-humano, a tampa do caixão, movendo quilos de terra que se deitavam sobre mim. Cemitério São Patrick.

Minha cabeça rodava e a grande força de agora pouco havia se esvaído, mal restando o suficiente para minhas pernas manterem meu corpo de pé. Um pássaro negro me observava empoleirado em uma grade cheia de trepadeiras secas e corroída de ferrugem. O sol já se punha e uma leve brisa outonal soprava. Confuso e atordoado pus-me caminhar sem rumo, revivendo as últimas horas da minha vida. Passo a passo. Cada tiro machucava meus ouvidos com o estampido e queimava minha carne. Cada grito desesperado de Dana ecoava pela minha mente em uma sinfonia eterna. Caminhei por horas e horas e, quando finalmente me dei conta, estava aqui, em frente a sua casa. O pássaro me seguiu. Durante todo o trajeto estava perto de mim, e agora, com um rasante sobre minha cabeça, empoleirou-se sobre o parapeito do segundo andar. As

portas e janelas estão fechadas. O início da noite e as árvores desfolhadas dão um tom sinistro ao pequeno sobrado suburbano. Está um tanto sujo, com folhas douradas e secas cobrindo todo o jardim. Parece não haver ninguém em casa. Pelo menos não vou ter que aturar o velho e suas perguntas mais que cabidas ao me ver.

Dou a volta na casa, chegando próximo à porta da cozinha. Levanto um pequeno vaso de planta e pego a chave que costumava ficar escondida ali embaixo. Abro lentamente a porta e entro.

Cambaleante, atravesso a cozinha e a copa, chegando a sala de estar. Subo as escadas até o segundo andar e vou em direção ao quarto de Dana. Empurro a porta que estava entre aberta. Nada mudou desde aquela fatídica noite, está intocado. Eu ainda sou capaz de sentir seu perfume, seu cheiro, escutar seus risos... Não consigo controlar meu corpo ou minhas lágrimas, as lembranças invadem minha mente, me torturam, me castigam... Minhas pernas cedem, os joelhos se dobram e meu corpo vai ao chão.

Em cima da cama repousa uma máscara, recordação de uma grande amiga de Los Angeles. Hoje está morta, como Dana. Estava sempre na cabeceira da cama, ainda me lembro como foi parar em cima dela. Dizia que era para protegê-la, que assim a amiga estaria sempre com ela. Pelo visto não funcionou.

A máscara parece me fitar com seu olhar frio e melancólico. Aquele pássaro negro ainda me observa, mede cada passo meu, como um vigia, um guardião negro.

O mais estranho é que nada disso me assusta. Não, nem a máscara, nem o pássaro, nem o fato de ter saído rastejando daquele que deveria ser o lugar de meu descanso eterno. O que mais me assusta é a sensação de não estar com ela, a possibilidade de não vê-la novamente, de não senti-la...

Ainda me lembro de como nos conhecemos. Foi em uma convenção de Body Piercing e Tatuagem que aconteceu a uns três anos em Nova Orleans. Eu ganhei o prêmio de melhor artista e ela o de melhor "obra de arte". Fomos receber o prêmio juntos. O primeiro olhar foi tímido, mas naquele instante eu já sabia que ela era especial. Nos conhecemos, começamos a namorar, a planejar: filhos, um menino e uma menina, casamento, casa no campo... Tudo em vão. Minha mão se fecha sobre o edredom, segurando-o com uma fúria incontida. A revolta e a dor explodem em grito mudo. Minha vontade é de destruir tudo a minha volta, de matar os responsáveis, de fazê-los pagar.

Agarro a máscara, e deixo a casa. Correndo eu atravesso três ou quatro quarteirões, até chegar em meu antigo salão. A noite já vai alta e as sombras arrastam-se por toda a fachada do velho prédio, contrastando com a fraca, opaca e amarelada luz do poste. A poeira cobre as portas e janelas, que parecem já estar fechadas a um bom tempo.

Quebro a janela. Os cacos afiados como navalhas ferem meu braço e o sangue escorre. Porém, antes que possa sentir a dor, o ferimento começa a cicatrizar. Isso me espanta e não entendo, mas gosto. Entro pela janela e me dirijo ao disjuntor para ascender a luz. Isso era uma rotina e ainda sou capaz de fazê-lo mesmo na escuridão. Sento à minha cadeira, na frente do velho espelho já cheio de manchas colocando a máscara pendurada ao lado. Ligo o som, que ainda tinha uma fita no tape. The Sisters of Mercy, minha banda favorita. Pego meus antigos instrumentos e começo a gravar em meu rosto a última recordação de minha amada para, assim, tê-la sempre comigo...

Quando termino o pássaro entra voando e grasnando pela janela e pousa sobre os restos do vidro ao chão. Salta ligeiro entre os pés da mesa e me encara.

Não sobrevivi, mas alguma coisa me trouxe de volta e eu sei porque. Não vou desperdiçar a chance. E é bom que este Silke seja tudo que falam, vai ser melhor pra ele...



CONCEITOS BÁSICOS

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

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

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

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.

Caminhos de Magia: São divisões da Magia que um feiticeiro pode escolher para aprender. Existem 6 Caminhos de Magia Elementais: Fogo, Água, Ar, Terra, Luz e Trevas. Além deles, existem outros 6 Caminhos: Humanos, Animais, Plantas, Arkanun, Spiritum e Metamagia.

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

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.

Círculos de Magia: Corresponde à quantidade máxima de Focus dentro do maior Caminho que um mago sabe fazer. Um mago com quatro pontos de Focus em Água pode fazer Rituais do primeiro ao quarto Círculo de Magia, no Caminho da Água. Quanto maior o Círculo, mais poderosa é a Magia.

Por exemplo, criar fogo suficiente para acender um cigarro É uma Magia do Primeiro Círculo, enquanto conjurar uma Bola de Fogo pode necessitar de 4 ou 5 Pontos de Focus.

Cronômetro: Ao invés de dados de dez faces, você pode utilizar um cronômetro digital que marque centésimos de segundo. Para utiliza-lo, basta apertar a tecla "start", contar até 3 e apertar a tecla "stop". Não importa os valores marcados em segundo, apenas os valores dos centésimos de segundo, que variam entre 00 e 99, exatamente como um 1d100.

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 utili-

zadas 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 ser a dezena e o outro a unidade, obtendo-se assim um número entre 1 e 100. Um resultado de 00 significa 100.

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

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.

Forma: São as divisões da forma como o mago pode manipular os elementos. Existem 3 formas de manipulação: Entender, Criar e Controlar, baseadas nos Sephiroths da Cabala. Os magos utilizam-se das Formas para moldar os Caminhos de Magia, por exemplo, para conjurar uma Bola de Fogo, utiliza-se Criar e Fogo. Para ler a mente de uma pessoa, o feiticeiro utiliza-se de Entender e Humanos e assim por diante...

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

Live Action: Ação ao Vivo. Regras para jogar com Personagens como se fosse teatro, ao invés de simplesmente sentar ao redor de uma mesa e interpretar.

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

NPCs (Non Player Character): Personagens Não-Jogadores. Designa Personagens que são controlados pelo Mestre e não pelos Jogadores. NPCs geralmente servem como Personagens coadjuvantes nas Aventuras.

Off: Termo em inglês que significa "desligado". Em mesas de RPG, esse termo significa o uso de ações ou informações "fora" do jogo.

On: Termo em inglês que significa "ligado". Em mesas de RPG, esse termo significa o uso de ações ou informações "dentro" do jogo.

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

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

Pontos de Focus: Focus é a unidade que indica o quão avançado um mago está em determinado Caminho e os limites que aquele mago pode possuir em cada Caminho que escolher. Quanto mais Pontos de Focus um mago possuir, maior os poderes dele naquele Caminho ou Forma.

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

Pontos de Vida, ou PV: 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.

Rituais: São Magias mais elaboradas, para magos mais experientes. Ao contrário dos Caminhos de aprendizados, os Rituais devem ser escritos em livros de Magias e memorizados para poderem ser usados pelo mago.

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 IQUAL ao número de Teste. Neste caso o Teste foi bem sucedido.

Teste de Resistência: Uma categoria especial de Teste é o Teste de Resistência. Ele é utilizado para saber se o personagem é capaz de suportar uma provação de ordem física, mágica, mental ou de alguma outra origem. Em geral, utiliza-se Força de Vontade (WILL) para Magia e Constituição (CON) para Testes físicos. Se alguma magia, item mágico ou Poder confere uma resistência extra contra algum tipo de evento (fogo, por exemplo) jogue os dados referentes e some ao Atributo cada vez que o evento ocorrer (lembre-se de corrigir o valor de Teste).



CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

Na maioria dos RPGs, os Jogadores são os únicos responsáveis pela criação de seus Personagens. No Sistema Daemon isto também é permitido, mas recomendamos que os Personagens sejam construídos apenas pelo Mestre ou com grande participação deste. Isso ajuda a conseguir um grupo lógico e coeso: jornalistas, universitários, policiais, agentes do governo, detetives particulares, astronautas ou marinheiros.

Personagens de ARKANUN, TREVAS, INVASÃO, INIMIGO NATURAL, ANJOS, DEMÔNIOS, VAMPIROS, TEMPLÁRIOS e INQUISIÇÃO são construídos utilizando as regras do Sistema Daemon.

Você sabe, o Personagem não!

Interpretar um papel é bem mais do que mudar o tom de voz e ficar repetindo frases de efeito. Quando se joga RPG, você precisa se tornar outra pessoa. 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. Lembre-se, seu Personagem é uma pessoa que está apenas começando a descobrir a verdade sobre os anjos e demônios. Ele sabe muito pouco, ouviu rumores, presenciou cenas confusas. Você, por outro lado, conhece mais sobre o mundo de TREVAS (porque leu aqui ou em outro lugar).

Quando cria seu Personagem, você precisa imaginar quais são suas lembranças e não pode excedê-las. O Personagem provavelmente sabe que existem Vampiros, bruxas e Demônios, mas dificilmente saberá de início como derrotá-los.

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 época escolhida. Assim se evita Personagens com Atributos exagerados em uma Campanha de Terror, ou Personagens com "atirar com metralhadora" em uma Campanha medieval... O Mestre sempre deve vetar Perícias ou Aprimoramentos que julgar não compatíveis com a Época e Local escolhido para o Início da Campanha.

Tipos de Campanha

Estes são alguns tipos comuns de Campanhas de RPG. Naturalmente, as possibilidades são infinitas. Crie seus próprios cenários de jogo e surpreenda seus Jogadores.

Realista/Terror: Os Personagens começam com 101 pontos de Atributos (entre 5 e 18), 5 pontos de Aprimoramento e podem chegar a até 500 pontos em Perícias. Possuem 1 inimigo inicial. Geralmente são ambientados na Época moderna (dias de hoje), mas pode ser realizado em qualquer período. Ex: TREVAS, INVASÃO e INIMIGO NATURAL.

Aventura/Fantasia: Os Personagens começam com 111 pontos de Atributos (entre 5 e 20), 6 pontos de Aprimoramento e podem chegar a até 500 pontos em Perícias. Possuem 1 inimigo inicial. Geralmente são ambientados na Época Medieval Fantástica (séculos X a IX) com magos, elfos, duendes e outras criaturas. Ex: ARCÁDIA e TEMPLÁRIOS.

Horror Medieval: Um dos favoritos dos Jogadores. Os Personagens começam com 101 pontos de Atributos (5-18), 5 pontos de Aprimoramento e podem chegar a até 500 pontos de Perícias e pelo menos 1 inimigo inicial. Ex. ARKANUN e INQUISIÇÃO.

Espionagem/Heróico: Os Personagens começam com 111 pontos de Atributos (entre 5 e 20), 6 pontos de Aprimoramento e podem chegar a até 500 pontos em Perícias. Começam com pelo menos dois inimigos iniciais. Geralmente são ambientados na Época contemporânea.

Imortais/Heróis: Neste tipo de Campanha, os Personagens são vampiros, dragões, anjos caídos, demônios, super heróis, nephalins, mutantes, magos imortais, avatares, semi-deuses e outras criaturas poderosas. Começam com 131 pontos de Atributo (entre 12 e 30), 1 ponto de Aprimoramento para cada 20 anos de vida e um inimigo a cada 50 anos de vida do Personagem (mínimo 2 inimigos). Estabeleça um limite de Idade para os Personagens, para que todos possuam poderes equivalentes. Regras para Personagens mais poderosos estão nos livros ANJOS, DEMÔNIOS, VAMPIROS e SPIRITUM.

Outros Ambientes: O Sistema Daemon possui regras genéricas podendo ser utilizado em qualquer tipo de ambientação. Além dos exemplos acima o Mestre pode ambientar sua Campanha em outros tempos e locais, como por exemplo, II Guerra Mundial, Egito Antigo, Piratas, Japão Feudal, Renascença, Império Romano, Aventuras Futuristas, Guerra do Vietnã entre tantos outros.

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.

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 parentes? Sabe onde eles estão e o que estão fazendo.
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 é fisicamente em detalhes?
14. Qual é o aspecto da aparência física dele que é mais distintiva ou mais facilmente notada?

Personalidade

1. Como as outras pessoas descrevem seu Personagem?

2. Como ele se auto-descreveria?
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 Renascimento

1. Como foi a morte de seu personagem? Com quantos anos?
2. Ele deixou alguém que amava para trás? Quem?
3. Alguém que ele amava morreu? Se não, o que perturbou seu descanso?
4. Como foi seu despertar?
5. Quais são seus sentimentos com relação a sua morte?
6. Quem o matou?
7. Como ele pretende realizar sua vingança e que métodos usará para isso?

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.

Josh Raven nasceu em setembro de 76. Filho único de pai desconhecido e mãe morta no parto, foi adotado pelos tios.

Sua infância foi difícil, era constantemente surrado pelo padrasto alcoólatra. Fugiu de casa aos 13 anos de idade. Acabou por evoluir-se desde cedo com o pior que as ruas podem oferecer. Violência, furto e tráfico. Conseguiu abandonar essa vida apenas aos 19 anos, depois de algumas passagens pelo Juizado de Menores e cerca de 6 meses de detenção, quando foi apadrinhado por um já velho aficionado por cultura alternativa que matinha um estúdio de tatuagens na cidade. Com ele aprendeu o ofício e abandonou de vez as ruas, tentando levar uma vida digna como a de qualquer outro cidadão.

Mais tarde, Josh conheceu uma garota chamada Dana em um concurso de tatuagens em Nova Orleans e pouco tempo depois começaram a namorar, apesar dos protestos do pai da garota, mas os dois se amavam e não haveria nada que ele poderia fazer quanto a isso.

E assim foi, feliz, até que, num certo dia, ela anunciou, estava grávida. Porém, antes que pudessem curtir a novidade, o inferno se fez. Um grupo de bandidos invadiu a casa do pai de Dana, onde passavam um período enquanto o velho viajava, a mando de Jason Silke, um poderoso chefe do crime que comandava o jogo na cidade para cobrar-lhe uma dívida e Josh e a namorada foram mortos como aviso.

Porém, um ano após sua morte, Josh retornou dos mortos. Confuso, não aceitou a situação a princípio, procurando uma explicação lógica para tudo aquilo. Porém, não existia uma explicação, ninguém passaria pelo que passou e sairia vivo. Sua amada estava morta e seu filho não chegara a nascer. Raven não sabia como havia voltado, mas sabia o porque...

Passo 3: Atributos

Como estamos trabalhando com uma Campanha Realista, 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, Equipamento ou Poder que modifique tais valores (Por exemplo, o Poder Aumento de Atributos). 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 Original	Valor Modificado	Teste Normal
CON	13	13	52%
FR	13	13	52%
DEX	16	16	64%
AGI	14	14	56%
INT	12	12	48%
WILL	10	10	40%
PER	13	13	52%
CAR	10	10	40%

TOTAL: 101

Passo 4: 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 pontos, com Aprimoramentos Negativos para balancear a conta).

De acordo com a história, o Jogador decidiu escolher os seguintes Aprimoramentos, com os custos já calculados. Sua ficha ficará assim:

Aprimoramento	Custo
Talento (Tatuagem)	1
Contatos	1
Kit Vingador	3
Total	5

Passo 5: Poderes Póstumos

O kit vingador fornece o Aprimoramento Poderes Póstumos em nível 3, o que significa um total de 5 poderes. Então vamos escolhê-los.

Josh tornou-se mais forte e mais rápido após sua morte, então vamos dá-lo os Poderes Aumento de Atributo (Força Sobrenatural 1 e Agilidade Superior 1. Também pegamos Familiar (Compartilhar Sentidos e Comunicação), pois é obrigatório e, para finalizar, escolhemos Controle Mental (Blenden).

Isso alterou seus Atributos para:

Atributos	Valor Original	Valor Modificado	Teste Normal
CON	13	13	52%
FR	13	16	64%
DEX	16	16	64%
AGI	14	17	68%

INT	12	12	48%
WILL	10	10	40%
PER	13	13	52%
CAR	10	10	40%

Passo 6: Profissão e Perícias

Dependendo da Época da Campanha, tipo de Aventuras e tipo de grupo, existem infinitas possibilidades de profissões para escolher. Nos anos 90, a quantidade possível de empregos, subempregos ou bicos que uma pessoa pode fazer é extensa demais para ser listado aqui.

Assuma que o seu Personagem pode ser qualquer coisa que você quiser (desde, é claro, não atrapalhe a Campanha ou o Background dos outros Personagens). Uma profissão não é obrigatória. Dependendo da Época da Campanha, elas podem nem mesmo existir! E dependendo do mundo de Campanha, até mesmo este conceito pode estar ultrapassado...

Os pontos de Perícia são calculados da seguinte maneira:

$$\text{Pontos} = 10 \times \text{Idade} + 5 \times \text{INT}$$

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.

Josh Raven possui 28 anos e INT 12 (340 Pts no total). Desse total, 240 foram utilizados para se adquirir o kit Vingador, os restantes serão utilizados para melhor compor o personagem. Então sua ficha fica assim:

Perícia	Gasto	Atributo	Total
Pistola	50	16	66
Condução - Motocicletas	40	17	57
Artes - Tatuagem	50	16	66
Esportes - Acrobacia	20	17	37
Manipulação. - Manha	30	10	40
Furtividade -	20	17	37
Esquiva -	50	17	67
Total 320			

Passo 7: 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 (Karatê, Judô, Aikido, Kung-Fu, Jiu-Jitsu, Capoeira, etc.) e Armas Brancas (Espada, Machado, Adaga, Lança, etc.)

Perícia	Gasto	Original	Final
Briga	50/50	17/17	67/67
Bastões	50/50	16/16	66/66

Passo 8: 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.

Josh tem Força 16 e Constituição 13. Somando-se e dividindo os pontos (e somando 1 ponto, pois Josh está no primeiro nível) chega-se a 16 Pontos de Vida. Raven não usa ar-

maduras de qualquer tipo, portanto seu Índice de Proteção é Zero, e sua Agilidade é 17, e ele possui o Poder Velocidade 1, portanto sua Iniciativa é igual a 20.

Passo 9: 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 artes marciais.

Josh adquiriu o Kit Vingador que possui o Aprimoramento Pontos Heróicos em nível 4. Josh está no 1º nível, então possui 4 Pontos heróicos.

Passo 10: 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. Existem sérias restrições legais a respeito, principalmente quanto à armas automáticas!

Somente Personagens que tenham o Aprimoramento Armas de Fogo podem possuir armas. O Mestre NUNCA deve deixar os Jogadores escolherem armas, Perícias ou equipamentos que não estão disponíveis no mundo de Campanha que criou.

Josh não possui praticamente mais nada. Depois de morrer, seu apartamento e estúdio, ambos localizados em prédio num bairro de subúrbio de classe média em Saint Daniel, foram fechados pela prefeitura e pela polícia, mas podem servir como refúgio ocasional em casos de emergência e talvez ainda guardem alguns de seus velhos pertences.

Passo 11: Extras (opcional)

Este é apenas um Módulo Básico, com regras para criar personagens REALISTAS, mas alguns Mestres gostam de acrescentar elementos sobrenaturais, ficcionais ou fantásticos às suas Campanhas. Para isso, existem os chamados EXTRAS, que são habilidades fora do comum que alguns Personagens possuem.

O Sistema Daemon possibilita muitos tipos de Poderes Extras, de acordo com a Campanha que você pretende realizar. Todos estes extras são 100% compatíveis entre si (ou seja, se você desejar rolar uma Campanha que tenha poderes PSI e FÊ, basta utilizar os livros que contenham regras para estes extras).

Entre eles, podemos destacar:

- Raças de Fantasia Medieval (TORMENTA, ARCÁDIA),
- Magia no estilo Feitiçaria (ARKANUN, TREVAS),
- Magia no Estilo Fantasia Medieval (TORMENTA),
- Rituais Místicos (GRIMÓRIO)
- Poderes PSI (INVASÃO),
- Poderes de Fé (TORMENTA, INQUISIÇÃO)
- Cibernéticos (INVASÃO),
- Simbiontes e mutações (INIMIGO NATURAL),
- Poderes Angelicais (ANJOS),
- Poderes Demoníacos (DEMÔNIOS),
- Poderes Vampíricos (VAMPIROS MITOLÓGICOS),
- Monstros (GUIA DE MONSTROS),
- Itens Mágicos (GUIA DE ITENS MÁGICOS),
- Armas e mais armas (GUIA DE ARMAS),
- Armas Medievais (GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS)

Todos estes livros podem ser encomendados à TRAMA EDITORIAL - Tel (11) 3849-2266 /3849-6264 com Lourdes.

EQUIPAMENTOS

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 (contas de água, luz e telefone podem esperar; o suborno para o homem da CIA que aponta a arma para sua cabeça, não). O Personagem pode ser rico (possuir o Aprimoramento "Recursos e Dinheiro"), pode ter Contatos que lhe arrumem dinheiro ou pode ter crédito.

Não fornecemos preços de equipamentos neste livro porque existem produtos demais disponíveis no mercado, com preços variáveis de acordo com épocas e locais diferentes. Você mesmo pode consultar catálogos de preços para saber quanto as coisas custam, de acordo com a cidade (e até mesmo o período histórico) onde estiver jogando sua Campanha. Utilize as cotações das moedas estrangeiras e os preços do mercado caso seja uma Aventura passada em outro país.

ARMAS BRANÇAS

Estes são os valores de jogo de algumas armas brancas. Muitas delas eram de uso comum na Idade Média, mas outras são populares ainda nos dias de hoje.

Arma	Dano	Iniciativa	Alcance
Faca	1d3	-3	15/30
Espada Curta	1d6	-4	
Sabre	1d6+2	-6	
Espada Longa	1d10	-5	
Espada Bastarda (1 mão)	1d10	-6	
Espada Bastarda (2 mãos)	2d6	-9	
Espada de Duas Mãos	2d6	-9	
Machado Militar	1d6+2	-7	
Machado Bárbaro	1d10	-6	
Mangual	1d6+1	-6	
Maça	1d10	-5	
Porrete	1d3+1	-3	
Martelo de Guerra	1d6	-4	
Arco Curto	1d6	-10/-1	40/100
Arco Longo	1d6+2	-9/-1	80/200
Besta Leve	1d6	-15/-1	40/60
Lança de Golpe	1d6+2	-7	
Lança de Caça	1d6	-6	15/30

Mais detalhes sobre 300 armas brancas com dados completos para uso em RPGs podem ser encontrados o livro GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS, da Daemon Editora.

ARMAS DE FOGO

	Dano	ROF	Pente	Alcance
Revólver leve	1d6	1	5-6	40m
Revólver pesado	1d6+2	1	6	50-60m
Pistola leve	1d6+1	1	6-8	50m
Pistola semi-automática	1d6+1	1-3	10	50m
Pistola pesada	2d6	3	10	60m
Escopeta	4d6	1	1-2	60m
Escopeta pump	4d6	1	8-10	60m
Submetralhadora	1d10	1-5	25+	200m
Rifle de Caça	2d10	1	5-10	500m
Rifle Militar	2d6	1-5	30+	500m
Metralhadora	4d10	5	100+	1000m

Dano: dano causado por tiro (sem contar acertos críticos).

ROF (Rate of Fire): número de tiros por rodada.

Mais detalhes sobre 350 armas de fogo com dados completos para uso em RPGs podem ser encontrados o livro GUIA DE ARMAS DE FOGO, da Daemon Editora.

ARMADURAS *

Tipo	IP	Penalidade (DEX/AGI)
Roupa Comum	0	0 / 0
Corselete de Tecido	1	-1 / 0
Corselete de Couro	1	-1 / 0
Armadura de Couro Reforçado	1	-1 / -2
Armadura de Anéis	2	-1 / -2
Armadura de Escamas	2	-1 / -2
Cota de Malha	3	-4 / -3
Manto de Ferro	4	-2 / -4
Armadura de Placas	5	-2 / -4
Armadura de Batalha	5	-3 / -6
Armadura de Batalha Completa	6	-9 / -7

* todas as armaduras tem IP cinético.

COLETES E PROTEÇÕES

Tipo	IP cinético	IP balístico	Penalidade (DEX/AGI)
Roupa normal	0	0	0 / 0
Jaqueta de couro	1	0	0 / -1
Kevlar (cada 2 camadas)	+1/2	+1	
Kevlar 10 camadas	3	5	-2 / -3
Kevlar 14 camadas	4	7	-2 / -4
Kevlar 18 camadas	5	9	-3 / -5

IP ESPECÍFICO

Nas armaduras apresentadas, o IP refere-se apenas à danos cinéticos (resultado de golpes) e balísticos (resultado de projéteis). Existem outros tipos de vestimentas apropriadas à 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.

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

OS RENASCIDOS

"Antigamente as pessoas acreditavam que quando alguém morria, um corvo carregava sua alma para a terra dos mortos. Mas às vezes algo tão ruim acontecia que uma terrível tristeza a acompanhava, e a alma não conseguia descansar. Então às vezes, apenas às vezes, o corvo pode trazer a alma de volta para acertar as coisas"

Desde a Idade média que a figura do corvo, está ligada aos mortos e ao misticismo. Tidos como animais familiares ou entes demoníacos de bruxas e feiticeiros, o corvo tinha sua imagem relacionada ao ocultismo e ao sobrenatural. Naquela época acreditava-se que quando alguém morria, um corvo guiava a alma do recém falecido e fazia sua passagem da terra dos vivos para Spiritum, a terra dos mortos.

Se algum corvo aparecesse na hora da morte, velório ou enterro (ou mesmo logo após), significava que a alma da pessoa estava em paz e havia chegado ao seu local de descanso eterno. Caso contrário, a alma não teria encontrado o caminho e estava presa no mundo dos vivos.

Reza a lenda que quando uma pessoa morria vítima de uma grande injustiça, seu amor era maculado ou sua alma ficava carregada e corroída pelo desespero e inconformidade e não conseguia encontrar o descanso, o corvo mostrava o caminho de volta. Estas almas atormentadas retornariam de sua tumba porque certas coisas simplesmente não podem ser perdoadas ou esquecidas, pois um sentimento que transcende a morte os trouxe de volta para endireitar o que estava errado. Qualquer um que morra com um grande pesar e tristeza pode retornar sob as negras asas do corvo.

Imagina-se que estes espíritos vingativos tem ido e vindo, através dos séculos, trazendo nas sombras a morte aqueles que lhes privaram de seu descanso. Poucos indivíduos sabem ou conhecem o suficiente para registrar a passagem destes seres pelo nosso mundo, uma vez que raramente algum Renascido fica tempo suficiente na terra dos vivos para ter contato com qualquer um que não envolva seu objetivo e esses, se não são aliados, acabam mortos.

O mais antigo registro que, talvez, se possa associar a estas criaturas data de 589 a.C. e relata a história de Aimur, um general-sacerdote da Antiga Babilônia, servidor do templo de Marduk, que, derrotado e humilhado por seus inimigos retorna da morte para vingar-se, destruindo sozinho dos generais do exército inimigo e, por fim, matando seu algoz. Entretanto, as lendas são confusas e os registros pouco claros, misturando-se com uma verdadeira infinidade de relatos sobre outras entidades como vampiros, principalmente os das raças Ekimmu e Kiang-Shi, bem como fantasmas.

A maioria dos membros do Arkanun Arcanorum ignora sua existência e os poucos que tomam conhecimento de suas ações pouco fazem para interferir em sua vingança pessoal. Porém, alguns membros de ordens de registro e observação do sobrenatural, como a Talamaska já tiveram algum êxito em catalogar uma dúzia de casos, nos mais variados lugares, como América, Europa e Ásia.

CONSTRUINDO UM RENASCIDO

A primeira coisa a ser feita quando se está criando um Renascido é definir o porque dele ter voltado dos mortos, o porque de sua alma não ter encontrado o descanso após sua morte. Os Renascidos são criaturas extremamente passionais e, como tais, necessitam de razões para existir além da morte. Busca e proteção dos amados que ficaram, o esclarecimento de uma injustiça, porém, geralmente é o sentimento de vingança que queima nas almas dos renascidos. Vingança contra quem o matou e ao amor de sua vida, vingança contra aqueles que mataram seu filho, vingança contra aqueles que o tiraram de quem mais ama. Este será o guia do personagem, seu obje-

tivo condutor. O personagem JAMAIS se desviará de sua vingança. Irá abater um a um cada indivíduo responsável por sua desgraça e não descansará até que a justiça seja feita... por suas próprias mãos. Isso se reflete em regras nos Aprimoramentos Obsessão e Inimigo, os quais todo Renascido possui sem receber pontos por isso.

Devido ao fato de todos terem os Renascidos terem a gênese de sua pós-vida através da dor e de sofrimentos tamanhos, fragmentos de memórias sobre seus momentos de felicidade e desespero geram um contraste torturante em sua mente, às vezes emergindo em forma de flashbacks de sons e imagens. Quaisquer lugares, situações, pessoas ou coisa que possa remetê-lo ao seu objetivo e martírio geram o surgimento dessas lembranças cruéis de forma avassaladora e perturbadora, tomando sua visão de maneira abrupta e caótica.

Sempre que se confrontar com uma situação que o lembre de seu trauma, o personagem sofrerá os mesmo efeitos do Aprimoramento Negativo Perda Terrível, ficando atordoado durante 3d6 rodadas, completamente incapaz de agir. Geralmente, durante esses momentos, ele revive fisicamente as cenas de seu flashback, realizando uma paródia grotesca das ações perpetradas nas cenas revividas no momento.

Sendo a vingança a única razão para seu retorno ao mundo dos vivos, quando um destes mortos cumpre seu objetivo nesse mundo, sua alma voltará para Spiritum ou Paradísia, para que finalmente obtenha seu descanso. A única forma de ficar um tempo longo no mundo dos vivos é não conseguindo completar a sua vingança. Neste caso o personagem ficará preso neste plano até que possa completar o seu objetivo, podendo ficar definitivamente na Terra caso ele não realize sua vingança e/ou isso não é mais possível.

Todo Renascido adquire um impressionante poder, decorrente de seu estado não vivo e elo espiritual, de regenerar os ferimentos recebidos por socos, tiros, golpes de facas ou qualquer outra arma ou fonte de danos mundana, recuperando 1 ponto de todo o dano advindo dessas fontes por turno. Mesmo que fique com pontos de vida negativos, ou ultrapasse -5 Pvs o personagem jamais morrerá devido a ferimentos dessa natureza, pois a regeneração continuará a funcionar e assim que estiver novamente com 1 ponto de vida, poderá voltar a agir. Danos proveniente de Magia, rituais mágicos, itens encantados ou poderes de outras criaturas sobrenaturais são regenerados a razão de 1 ponto a cada 10 minutos.

O FAMILIAR

Este é um aspecto muito importante para um personagem Renascido. O corvo trouxe a alma do personagem de volta ao mundo dos vivos para que pudesse consertar o que estava errado, para finalmente livrar-se de sua angústia e alcançar seu descanso eterno. Dessa forma, o familiar que acompanha o personagem representa fisicamente a sua ligação entre os dois mundos, a Terra e Spiritum, o reino dos mortos. Seu sangue guarda o laço espiritual que mantém o personagem no mundo dos vivos. Enquanto este elo permanecer intocado o personagem se beneficiará plenamente de seus poderes e sua condição.

Porém essa ligação acaba tornando-se sua maior fraqueza. A única forma verdadeira de se deter um Renascido é partindo esse elo. Matar o corvo significa destruir a ligação entre os dois mundos, mantendo o personagem preso na Terra,

e, conseqüentemente, tirando-lhe todo o poder proveniente dessa ligação espiritual com o reino dos mortos. O Personagem irá tornar-se mortal novamente, perderá todos seus Poderes Póstumos e sua invulnerabilidade, podendo ser ferido normalmente e até mesmo morto. Entretanto este não é um animal comum. Ele é um avatar que trouxe a alma do personagem, sendo mais inteligente que os corvos comuns e, por isso, mais difícil de se capturar e enganar.

Pouquíssimos são aqueles que conhecem a existência desse elo e as conseqüências de seu rompimento e menos ainda são aqueles que conhecem a maneira mais terrível de fazê-lo. Somente matando o animal, o personagem será privado de seus poderes e de sua imortalidade, porém, existe um antigo ritual desenvolvido pelos mestres do Espírito que possibilitam ao realizador tomar para si os poderes de um Renascido. Este complexo ritual (veja o Novos Rituais) teve suas origens perdidas e raríssimas são as cópias existentes, porém, quem conseguiu-o terá em mãos a arma definitiva contra esses vingadores.

CAMPAÑHA

Este é um tipo de campanha difícil de ser levada. O personagem vive única e exclusivamente para a vingança, pouco se importando com qualquer outra coisa que porventura possa vir a acontecer, envolvendo-o ou não.

Geralmente tendem a assumir uma postura solitária, não partilhando dos objetivos de outros, sendo praticamente impossível vê-los integrando grupos, seja com magos, demônios, anjos ou qualquer outra criatura, a não ser que essa aliança seja extremamente importante para o cumprimento de seu objetivo.

O ideal é que este tipo de personagem seja usado em uma campanha solo, como um PC/NPC que por acaso atravese o caminho dos outros jogadores em sua eterna busca por justiça, ou, quem sabe, em um difícil encontro de duas destas raras criaturas. De qualquer forma, tem que se ter sempre em mente a relação do Renascido com os outros jogadores, pois, de outra forma, ele provavelmente ignorará a presença dos mesmos, fugindo ou evitando-os a não ser que se tornem um obstáculo para a realização de sua missão.

Criação de Personagem

Renascidos são criados com 101 pontos de atributos e pontos de perícias de acordo com sua INT e idade no momento de sua morte. Começam o jogo com apenas 5 pontos de Aprimoramento, que são geralmente utilizados para se adquirir o kit Vingador, mostrado abaixo.

O questionário de criação e personagem é muito importante, principalmente as partes referentes à morte, renascimento e vingança do personagem. Estes detalhes devem ser criados pelo Jogador juntamente com o Mestre, com o objetivo de criar um background forte e coeso e inimigos interessantes, com individualidade e personalidade marcantes.

Kit Vingador

Tempo de Aprendizado: imediato.

Custo: 3pts de Aprimoramentos e 240pts de Perícia.

Perícias: Armas Brancas (escolha uma em 50/50%), Armas de Fogo (escolha uma em 50%), Briga 50/50%, Condução (escolha um 40%), Esportes (Acrobacia 20%), Esquiva 50%.

Aprimoramentos: Poderes Póstumos 3, Pontos Heróicos 4.

Pontos Heróicos: 4 por nível.



ATRIBUTOS

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.

Os Atributos apresentados aqui são compatíveis com ARKANUN, TREVAS, ANJOS, DEMÔNIOS e VAMPIROS bem como com todos os RPGs lançados pela Daemon Editora.

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 um determinado número de pontos, de acordo com o tipo de Campanha, para distribuir entre esses Atributos. Noventa e nove por cento das Campanhas de caçadores envolvem Personagens humanos, cujos Atributos 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.

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.

PERCEÇÃO (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 avoadado.

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" uma secretária de um político 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 10 e 30. 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 40% e 120% (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.

DE ONDE SAÍRAM ESTES NÚMEROS?

Apesar de sua simplicidade e praticidade, as regras desenvolvidas para o Sistema Daemon são o fruto de um complexo e elaborado sistema matemático desenvolvido por engenheiros da POLIUSP em 1992 para simulação de máquinas e equipamentos, mas que funcionava tão bem que decidimos utilizá-lo para toda a linha Arkanun/Trevas e posteriormente para toda a linha Daemon.

Os Atributos e Perícias seguem uma curva exponencial de fórmula $Y = K \times 2^{(Atributo/6)}$ onde K é o fator de conversão do Atributo e Y sua capacidade de realização. Isto significa, na prática, que os valores de Atributo DOBRAM a cada seis unidades (1D). Um Personagem que possua FR 17 tem o dobro da Força que um Personagem que possua FR 11 e assim por diante. E as Perícias, Atributos, Magias, Poderes e TUDO mais dentro do sistema encaixa-se perfeitamente neste mecanismo, sem a necessidade de milhares de tabelas para consultar.

Outra vantagem é que, por ser um sistema percentual, as regras de Live Action e Mesa são exatamente as mesmas, fato ÚNICO no mundo dos RPGs.

Tabela de Valores de Atributos

	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
	12	50	100	0	Caminhar
3D	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
	18	100	200	+2	10
	19	110	220	+3	11
	20	125	250	+3	12
4D	21	140	280	+4	14
	22	160	320	+4	16
	23	180	360	+5	18
	24	200	400	+5	20
	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	+9	45
	32	500	Carro	+9	50
	33	560	1120	+10	56
	34	630	1260	+10	63
	35	710	1420	+11	Ferrari
	36	800	1600	+11	80
	37	900	1800	+12	90
7D	38	1000	2000	+12	100
	39	1100	2200	+13	110
	40	1250	2500	+13	125
	41	1400	2800	+14	140
	42	1600	3200	+14	160
	43	1800	3600	+15	180
	44	2000	4000	+15	200
	45	2200	4400	+16	220
8D	46	2500	5000	+16	250
	47	2800	5600	+17	280
	48	3200	6400	+17	320
	49	3600	7200	+18	360
	50	4000	8000	+18	400
	51	4400	8800	+19	440
	52	5000	10000	+19	500
	53	5600	11200	+20	560
	54	6400	12800	+20	640
	55	7200	14400	+21	720
10D	56	8000	16000	+21	800
	57	8800	17600	+22	880
	58	10000	20000	+22	1000
	59	11200	22400	+23	1120
	60	12800	25600	+23	1280
11D	61	14400	28800	+24	1440

APRIMORAMENTOS

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 Renascido 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”.

Lembre-se que para ter acesso a um Aprimoramento nível 2 é preciso ter esse mesmo Aprimoramento no nível 1. Gasta-se um ponto de Aprimoramento para aumentar um Aprimoramento em um nível.

IMPORTANTE: Além dos Aprimoramentos apresentados aqui, caso o Mestre autorize, o Jogador poderá escolher também Aprimoramentos dos jogos ARKANUN, ANJOS, DEMÔNIOS, TEMPLÁRIOS, INQUISIÇÃO ou outros RPGs da Daemon Editora, pois são todos compatíveis com as Regras do Sistema.

Pontos Negativos

Os Personagens podem escolher até 3 (três) Pontos Negativos de Aprimoramento. Esses pontos podem ser usados para comprar Pontos Positivos de Aprimoramentos, ou mesmo para completar o valor de Kits de Perícia, na base de um Ponto Negativo para cada Ponto Positivo. Lembre-se que todo Renascido já começa automaticamente com os Aprimoramentos Negativos Perda Terrível, Obsessão e Inimigo sem receber pontos por eles.

LISTA DE APRIMORAMENTOS

Ambidestria

2 pontos: o Personagem pode manusear armas e instrumentos tanto com a mão direita quanto com a esquerda, com igual eficiência. Também pode usar duas armas brancas ao mesmo tempo, se forem pequenas o bastante para o uso com uma única mão. Estão fora dessa categoria arcs, 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 Espírito

1 ponto: este Aprimoramento garante ao Personagem um amigo fiel no qual pode confiar. Quem exatamente é este amigo (parente, pai, mãe, filho, irmão, companheiro, noiva, etc...) fica a cargo do Mestre e do Jogador e deve fazer sentido em relação ao Background do Personagem.

Biblioteca

O Personagem possui uma vasta biblioteca em seu refúgio, 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

Biblioteca Mística

Funciona da mesma forma que a biblioteca, mas está é voltada para Rituais. Ela pode ter sido herdada do seu mestre, ou ter sido reunida durante a vida do personagem.

1 ponto: a biblioteca possui 5 Rituais.

2 pontos: a biblioteca possui 15 Rituais.

3 pontos: a biblioteca possui 25 Rituais.

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.

Comunicação em Sonhos

2 pontos: enquanto dorme o personagem tem acesso ao Reino do Sonhar, o que lhe possibilita se comunicar com qualquer pessoa desde que saiba como é sua aparência (teste INT Fácil para conhecidos, Normal para pessoas que tenha visto pelo menos uma vez, e Difícil para pessoas que apenas saiba a sua descrição).

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.

Conjuração

4 pontos: o personagem possui a excepcional habilidade materializar objetos nesta realidade (na verdade, trata-se de “puxá-los” do plano de Spiritum para a Terra). Para tal ele deve fazer um teste de PER Fácil, para objetos comuns (como lápis ou papel); Normal, para objetos incomuns (peças de roupa, cadeiras, armas); e Difícil, para objetos raros ou únicos (um determinado documento, a chave de uma porta).

Contatos e Aliados

Lembre-se que os aliados podem morrer com o passar do tempo (bom, até mesmo seres sobrenaturais podem morrer...). Quando isso ocorrer, assume-se que o Personagem conseguiu outro aliado no mesmo ramo, passou a conhecer os descendentes dele ou seu sucessor.

O Mestre deve sempre se lembrar que os contatos e aliados do Personagem também tem seus próprios problemas, não estando à disposição de seu Personagem sempre que acontecer algum problema e que ocasionalmente também cobrarão favores ou pedirão ajuda a ele (isso pode ser usado como fonte de Aventuras pelo Mestre).

Cada Ponto de Contato equivale a alguns pequenos contatos (o Jogador deve especificar quais, dentro das áreas abaixo) ou a um contato importante (um NPC), de acordo com os Pontos gastos. Cada subgrupo deve ser comprado separadamente.

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

Burocracia e Política: inclui manter o controle burocrático sobre a região, não importando através de que meios. Pode ser controlando o prefeito, burocratas, secretárias, ou outros funcionários. Permite ao Personagem manipular (ou mesmo mudar) as leis e regras que compõem uma sociedade.

Direito e Jurisprudência: seu Personagem conhece as leis ou aqueles que fazem as leis. Mantém contato com senadores, legisladores, advogados, promotores e juizes. Pode fazer multas e pequenas acusações se “perderem na papelada”, cancelar casos, modificar penas ou atrapalhar investigações.

Igreja: controle sobre o clero, sobre padres, bispos, fiéis, ativistas, caçadores de bruxas e, dependendo da época e local onde se estiver jogando: Templários, Inquisição e ordens militares religiosas.

Indústrias: seu Personagem possui influência na área industrial, sobre organizações de trabalhadores, artesãos, operários, engenheiros, transportes e outras pessoas ligadas à área industrial. Pode conseguir equipamentos, projetos, especificações, cálculos ou outras operações ligadas à área de engenharia.

Mídia: controle sobre os meios de comunicação como um todo. Existem cada vez mais meios de comunicação e mídia, como jornais, rádio, televisão, revistas, Internet e outros. Apesar de ninguém duvidar que a mídia é corrupta, até mesmo os Personagens se assustariam se descobrissem quem cobre os olhos da mídia às vezes...

Polícia: inclui delegados, investigadores, escrivões, algumas forças especiais (SWAT, FBI, drogas e homicídios, DENARC, GARRA). Pode ajudar a conduzir investigações, se elas forem importantes, ou desviar a atenção da lei para casos mais “interessantes”.

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

Inocência

1 ponto: o Personagem tem uma habilidade quase sobrenatural de passar a impressão de ser inocente em qualquer acusação sem testemunhas. Ele consegue facilmente arrumar álibis, provar que “comprou aquela bolsa na feira local” ou que outra pessoa arrombou a porta.

2 pontos: funciona da mesma maneira que a anterior, mas desta vez até mesmo uma testemunha pode se convencer de que se enganou ao acusar o Personagem (para isso, deve passar em um Teste Normal de Manipulação - Lábia). Ele ainda torna todos os Teste de Manipulação - Interrogatório Difíceis.

Mentor Espiritual

3 pontos: o Personagem possui um conselheiro e mentor espiritual que o acompanha, mostrando-se vez ou outra em forma física e orientando o novo Renascido sobre a natureza de seus poderes, fraquezas e missão e como lidar com eles. O mestre deve construir o Mentor NPC com as regras descritas no livro SPIRITUM: O REINO DOS MORTOS. Algumas vezes o Mentor Espiritual pode interceder pelo personagem a-



tuando como um Anjo da Guarda, porém isso é raro.

Presença Invisível

2 pontos: você tem a habilidade de não ser notado, as pessoas só percebem sua presença quando você se anuncia. O personagem não está realmente invisível, mas parece tão insignificante que as pessoas não prestam atenção nele, a menos que venha a se expor abertamente.

Poderes Póstumos

São os poderes decorrentes de sua ligação sobrenatural com o mundo espiritual. Estes pontos também podem ser utilizados para se adquirir qualquer Poder Mediúnico (ver Spiritum, o Reino dos Mortos) que causem efeitos nos planos físicos.

- 1 ponto:** 1 Poder Póstumo.
- 2 pontos:** 3 Poderes Póstumos.
- 3 pontos:** 5 Poderes Póstumos.
- 4 pontos:** 7 Poderes Póstumos.
- 5 pontos:** 9 Poderes Póstumos.
- 6 pontos:** 11 Poderes Póstumos.
- 7 pontos:** 13 Poderes Póstumos.
- 8 pontos:** 15 Poderes Póstumos.

Pontos Heróicos

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, atacado pelo sopro de um dragão, recebe flechadas ou outros atos dignos de um Aventureiro).

Cabe ao Mestre aprovar o uso de Pontos Heróicos em uma campanha. Assim, se ele permitir o uso de Pontos Heróicos, tanto personagens quanto NPCs poderão possuí-los.

- 1 ponto:** Corajoso. 1 Ponto Heróico por nível.
- 2 pontos:** Valoroso. 2 Pontos Heróicos por nível.
- 3 pontos:** Intrépido. 3 Pontos Heróicos por nível.
- 4 pontos:** Herói. 4 Pontos Heróicos por nível.

Portal Natural

1 ponto: o indivíduo é um portal natural para o mundo espiritual, simplesmente atraindo forças de Spiritum conforme seu estado de espírito.

Quando está nervoso, tende a atrair fantasmas e *poltergeists*, manifestando sua fúria sem querer através deles (os Poltergeists e outros espíritos zombeteiros conjurados podem realizar efeitos de até 1D na área onde o personagem se encontra).

Quando está calmo, espíritos do bem e guias espirituais se aproximam dele dando um bônus de +4 em Carisma.

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 (relativos à época atual) e em florins (para uso em campanhas medievais), devendo ser ajustados relativamente de acordo com a época e local da Campanha. O Personagem possui ao todo cerca de 50 vezes o valor de sua renda.

- 1 ponto:** renda de até US\$ 2.000 (ou 100 florins) mensais.
- 2 pontos:** renda de até US\$ 4.000 (ou 200 florins) mensais.
- 3 pontos:** renda de até US\$ 8.000 (ou 400 florins) mensais.
- 4 pontos:** renda de até US\$ 16.000 (ou 800 florins) mensais.

5 pontos: renda de até US\$ 32.000 (ou 1.600 florins) mensais.

Resistência à Magia

O personagem possui uma aura de proteção contra magias arcanas. Na verdade, ele não é totalmente imune à Magia, apenas possui uma resistência sobrenatural capaz de diminuir a intensidade dos efeitos causados contra ele (isso pode reduzir o dano que uma magia, mas também diminuirá os bônus que ela pode conceder). Assim, sempre que uma magia for empregada no personagem, reduza seu efeito conforme o nível de Resistência à Magia que ele possuir.

- 1 ponto:** 1D de resistência.
- 2 pontos:** 2D de resistência.
- 3 pontos:** 3D de resistência.

Sábio

1 ponto: existe uma Perícia (exceto Perícias de combate) na qual seu Personagem conhece absolutamente tudo o que existe a respeito. Considere que ele tenha 90% nessa Perícia, além de experiência, contatos e conhecimentos relacionados a essa área.

Cada Personagem pode escolher este Aprimoramento somente UMA vez e no máximo dois Personagens de cada grupo podem escolhê-lo.

Durante o Jogo, o Mestre pode ajudar o Personagem em questões relacionadas a Perícia escolhida, com idéias, sugestões e o melhor procedimento a ser tomado.

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.

2 pontos: O mesmo que a habilidade acima, mas funciona em importa em que plano de existência o Personagem esteja, mesmo em Arcádia ou Spiritum.

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).

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

Analfabeto

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

Assombrado

-1 ponto: por algum motivo desconhecido, as pessoas que o personagem conheceu e matou, retornam como espíritos para assombrá-lo. Podem ficar rondando-o e, em alguns casos, conversar com ele. Alguns espíritos apresentam formas assustadoras, decompondo-se lentamente, noite após noite, na presença do Personagem. Muitos fazem perguntas como: "Porque você me matou?" ou "Porque me 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 pior resultado, sem a necessidade de jogar os dados. Isso sempre acontecerá no pior momento possível (momento esse escolhido pelo mestre).

Código de Honra

-1 ponto: seu Personagem possui um Código de Honra que ele seguirá 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.

Defeito Físico

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

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

-1 ponto: desajeitado. Seu Personagem é extremamente desajeitado. Qualquer Teste envolvendo Agilidade é tratado com se fosse DIFÍCIL. Além disso, fica complicado para ele esconder-se, passar por lugares apertados ou mesclar-se na multidão.

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

Inimigo

-1 ponto cada: o personagem representa perigo para alguém, ou alguém o quer morto por algum motivo. Seu inimigo sempre será bem mais forte que você, e caso o vença, ele será substituído por outro ainda mais forte. O Mestre deve criar os inimigos e utilizá-los como NPCs durante as aventuras.

Mania de Perseguição

-1 ponto: o Personagem é extremamente paranóico, acreditando fervorosamente que "eles" estão atrás dele, que está sempre sendo vigiado ou perseguido onde quer que ele vá. O Personagem sempre irá desconfiar de todos, por mais amigos que sejam.

-2 pontos: igual ao anterior, mas nesse caso ele realmente está sendo perseguido por alguém (embora não tenha certeza absoluta disso). Pode ser algum espírito, demônio, caçadores ou uma outra entidade que está no seu encaixe e ele teme se encontrar com ela.

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 constantemente pondera sobre a vida e a morte, tendendo mais para a morte.

Obsessão

-1 ponto: seu Personagem tem fixação doentia por uma pessoa, coisa ou propósito. Pode ser um sentimento positivo (apaixonado por uma ex-namorada) ou negativo (ódio por um rival ou ex-colega).

Todas as ações e acordos em quaisquer assuntos são planejados tendo em vista aproximar-se da pessoa amada, prejudicar/atacar o adversário, ou atingir seu objetivo.

Perda Terrível

-1 ponto: o personagem perdeu alguém que amava muito, como seus pais, um cônjuge, um filho ou mesmo toda a família. Ele presenciou sua morte, ou foi o primeiro a encontrar seus corpos. Isso despedaçou sua sanidade, deixando seqüelas profundas até hoje. Quando a pessoa perdida e mencionada, o personagem deve fazer um Teste de WILL para não ficar cata-tônico por 3d6 rodadas.

Traumatizado

-1 ponto: este personagem sofreu um severo trauma durante a infância, algo que nenhuma criança, nem a maioria dos adultos, está preparada para enfrentar (foi testemunha de um crime hediondo, ou foi molestada sexualmente). Qualquer menção aos fatos que traumatizaram o Personagem o obrigam a fazer um Teste de WILL. Se falhar, todos os seus Testes se tornam Difíceis pelos próximos 3d6 turnos.

PERÍCIAS

Perícias são as habilidades do seu Personagem, dizem o que ele sabe fazer e quais suas chances de fazer direito.

No momento em que o Personagem é criado, calcula-se quantos pontos de Perícias ele terá para gastar. Esses pontos de Perícias podem ser gastos com quaisquer Perícias deste capítulo, mas sempre com a aprovação do Mestre.

PONTOS DE PERÍCIA

Quando criamos um Personagem, ele possuirá uma certa quantidade de pontos para distribuir entre as Perícias. Isso vai depender do tipo de Campanha que estamos desenvolvendo, de sua idade e sua Inteligência.

Cada ponto de Inteligência significa 5 pontos de Perícia.

Cada ano de idade natural significa 10 pontos de Perícia.

Cada ano de idade não-natural significa 5 pontos de Perícia.

Nenhum Personagem pode possuir mais de 500 pontos de Perícia por SÉCULO de vida, não importando sua idade



ou INT (a não ser que seja algum tipo de Campanha diferente).

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% ó mas qualquer resultado acima de 95% será SEMPRE uma falha.

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

LISTA DE PERÍCIAS

A lista de Perícias está apresentada no seguinte formato:

GRUPO* Subgrupos

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

Animais*

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

Armadilhas (PER)

Armas Brancas* (DEX)

Alguns subgrupos possíveis: Facas, Adagas, Punhais, Espadas, Machados, Chicotes, Manguais, Maças, Martelos, Arcos, Bestas 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)

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

Artes*

Alguns subgrupos possíveis: Arquitetura (O), 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)

Avaliação de Objetos* (PER)

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

Camuflagem (PER)

Ciências* (INT)

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

Ciências Proibidas ou Alternativas* (O)

Alguns subgrupos possíveis: Alquimia, Anjos, Astrologia, Búzios, Demônios, Oculto, Psionismo, Rituais, Tarot, Teoria da Magia, Vampiros, Viagem Astral.

Condução* (AGI)

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

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.

Disfarce (INT)

Eletrônica (O)

Engenharia (O)*

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

Escutar (PER)

Esquiva (AGI)

Esportes*

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-queda (AGI), Pesca (PER), Natação (AGI), Salto (AGI), Salto Ornamental (AGI), Tênis (DEX) e Voleibol (DEX).

Etiqueta (CAR)*

Alguns subgrupos possíveis: Clero, Comercial, Diplomacia, Mercado Negro, Nobreza, Submundo.

Explosivos (O)

Falsificação* (INT)

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

Furtar (DEX)

Furtividade (AGI)

Idiomas/ Línguas (O)*

Alguns subgrupos possíveis: Chinês, Inglês, Espanhol, Hindu, Russo, Árabe, Japonês, Alemão, Francês, entre as mais de 5.000 línguas e dialetos catalogados pelos linguístas.

Braille (O), Código Morse (O), Criptografia (O), Língua-gem de Sinais (O), Leitura Labial (O).

Informática* (O)

Alguns subgrupos possíveis: Computação (O), Internet (O), Hacker (O), Manutenção (O), Programação (O).

Jogos*

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

Manipulação*

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

Manuseio de Fechaduras (O)

Mecânica (DEX)

Medicina*

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.

Mineração* (O)

Alguns subgrupos possíveis: Cristais, Gemas, Metais.

Negociação*

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

Pesquisa ou Investigação (PER)

Procura (PER)

Rastreio (PER)

Alguns subgrupos possíveis: Deserto, Floresta, Gelo, Montanha, Planície e Selva.

Sobrevivência (PER)*

Alguns subgrupos possíveis: Deserto, Floresta, Gelo, Montanha, Planície e Selva.

PODERES PÓSTUMOS

A seguir apresentamos os poderes provenientes da atual situação do Renascido. Estes são os mais comuns, mas pode haver outros. Esta lista é apenas uma sugestão e ponto de partida para que, se necessário, jogadores e mestres criem seus próprios Poderes Póstumos.

Os Poderes estão divididos em níveis para sua melhor compreensão, sendo que a maioria possui de três a seis níveis, sendo: nível 1 básico, nível 2 intermediário, nível 3 avançado e a partir de Nível 4 especiais. Existem poderes que se subdividem em vários outros poderes por nível (como por exemplo Familiar). Nestes casos, cada poder deve ser comprado separadamente. Também é necessário que um personagem possua um poder de nível inferior para comprar um superior. Por exemplo, um jogador deseja comprar um poder de nível 2, mas para isso, antes é preciso adquirir pelo menos um poder de nível 1.

AUMENTO DE ATRIBUTO

Este poder representa a superioridade física, a vontade superior e o refinamento sensorial que o personagem adquiriu após a morte. Renascidos normalmente são mais fortes, ágeis, resistentes, centrados e perceptivos que os humanos comuns. Qualquer um destes poderes pode ser adquirido até cinco vezes.

RESISTÊNCIA

- Nível 1:** O personagem recebe +3 em Constituição.
- Nível 2:** O personagem recebe +6 em Constituição.
- Nível 3:** O personagem recebe +9 em Constituição.
- Nível 4:** O personagem recebe +12 em Constituição.
- Nível 5:** O personagem recebe +15 em Constituição.

FORÇA SOBRENATURAL

- Nível 1:** O personagem recebe +3 em Força.
- Nível 2:** O personagem recebe +6 em Força.
- Nível 3:** O personagem recebe +9 em Força.
- Nível 4:** O personagem recebe +12 em Força.
- Nível 5:** O personagem recebe +15 em Força.

AGILIDADE SUPERIOR

- Nível 1:** O personagem recebe +3 em Agilidade.
- Nível 2:** O personagem recebe +6 em Agilidade.
- Nível 3:** O personagem recebe +9 em Agilidade.
- Nível 4:** O personagem recebe +12 em Agilidade.
- Nível 5:** O personagem recebe +15 em Agilidade.

DESTREZA

- Nível 1:** O personagem recebe +3 em Destreza.
- Nível 2:** O personagem recebe +6 em Destreza.
- Nível 3:** O personagem recebe +9 em Destreza.
- Nível 4:** O personagem recebe +12 em Destreza.
- Nível 5:** O personagem recebe +15 em Destreza.

VONTADE DE FERRO

O personagem possui uma Força de Vontade sobrenatural, não podendo ser desviado ou demovido de seus objetivos com facilidade.

- Nível 1:** O personagem recebe +3 em Força de Vontade.
- Nível 2:** O personagem recebe +6 em Força de Vontade.
- Nível 3:** O personagem recebe +9 em Força de Vontade.

Nível 4: O personagem recebe +12 em Força de Vontade.

Nível 5: O personagem recebe +15 em Força de Vontade.

SENTIDOS AGUÇADOS

O personagem possui os cinco sentidos aumentados a níveis sobrenaturais.

- Nível 1:** O personagem recebe +3 em Percepção.
- Nível 2:** O personagem recebe +6 em Percepção.
- Nível 3:** O personagem recebe +9 em Percepção.
- Nível 4:** O personagem recebe +12 em Percepção.
- Nível 5:** O personagem recebe +15 em Percepção.

RESISTÊNCIA À DOR

Este poder confere ao personagem uma defesa permanente contra dano de qualquer origem.

- Nível 1:** Índice de Proteção 1.
- Nível 2:** Índice de Proteção 2.
- Nível 3:** Índice de Proteção 3.
- Nível 4:** Índice de Proteção 4.
- Nível 5:** Índice de Proteção 5.

ATAQUES EXTRAS

Este poder possibilita ao personagem realizar mais ataques que o normal por rodada de acordo com o nível do poder.

- Nível 2:** Dois ataques por rodada.
- Nível 4:** Três ataques por rodada.
- Nível 6:** Quatro ataques por rodada.
- Nível 8:** Cinco ataques por rodada.
- Nível 10:** Seis ataques por rodada.

CONTROLE MENTAL

Nível 1: Blenden. Este poder permite ao personagem “desaparecer” do inconsciente humano, escondendo-se num canto da sala, nas sombras ou simplesmente ficando quieto. Este poder não os torna invisível, mas apenas apaga das mentes dos homens sua presença. Não afeta meios eletrônicos de segurança.

Nível 1: Leitura de Auras. Com este poder, o personagem é capaz de ler e entender as auras das pessoas, e fazendo um Teste de WILL, saber o estado emocional da pessoa.

Nível 2: Previsão. Este é o poder de prever o que as pessoas farão ou dirão a seguir. Pode ser usado para sentir se alguém deseja ou não atacá-lo, e não ser pego de surpresa (só pode ser usado e seres que o personagem esteja prestando atenção).

Nível 2: Mentira. Permite ao personagem detectar se uma pessoa está mentindo para ela ou não. A vítima pode fazer um Teste de WILL vs. WILL do personagem para esconder a verdade.

Nível 2: Vanish. Faz o personagem desaparecer literalmente da visão da vítima por alguns instantes, mesmo que esteja a alguns passos de distância. Exige concentração e só pode ser realizado com pessoas que o personagem possa observar ou que saiba que estão presentes.

Nível 2: Psicometria. O personagem pode manusear um objeto em suas mãos e sentir as emoções da última pessoa que tocou nele. Pode captar sensações, idéias e/ou emoções. Esse poder pode manifestar-se de forma involuntária, quando o personagem toca algum lugar ou objeto que contenham resíduos deixados pelo próprio personagem ou por pessoas ligadas a

ele, absorvendo imagens “presenciadas” pelo objeto ou as sensações relacionadas a eles. Na maior parte das vezes ocasiona o surgimento de flashbacks.

Nível 3: Leitura de Mentes. Nenhum segredo está a salvo do personagem que pode ler a mente de um mortal como se fosse um livro aberto na página que desejarem. Teste de WILL do personagem vs. WILL da vítima para resistir.

Nível 3: Descarga Emocional. O Renascido torna-se capaz de descarregar na mente de um alvo todas as cenas de dor e sofrimento recolhidas com os poderes Objetos e Leitura de Mentes ou revividas através de flashbacks. O alvo deve ser bem sucedido em um Teste de WILL vs. WILL do Personagem ou ficará atordoado e incapaz de realizar qualquer ação por 3d6 turnos. Este Poder, assim como Invocar Espíritos da Vingança, não é perdido no caso da morte do familiar.

FAMILIAR

Este é principal dos Poderes Póstumos e demonstra quão profunda e desenvolvida é a ligação entre um Renascido e seu totem espiritual. Representa também o fortalecimento físico e mental decorrentes dessa ligação e o ódio vingativo que queima dentro de cada um desses não mortos.

Neste Poder devem ser gasto pelo menos um terço dos Poderes Póstumos adquiridos durante o estágio de Criação do Personagem.

Nível 1: Compartilhar Sentidos. O personagem torna-se capaz de enxergar e ouvir através dos olhos e ouvidos de seu Familiar. As imagens são embaçadas e os sons ligeiramente distorcidos, porém claros o suficiente para que se tenha total compreensão do que se passa.

Nível 1: Comunicação. Com este poder o Renascido torna-se capaz de compreender as palavras de seu Familiar. Não trata-se de linguagem falada e sim uma espécie de elo telepático que proporciona uma comunicação silenciosa entre os dois enquanto ambos estiverem sob o alcance da visual um do outro.

Nível 1: Localização. A ligação entre o Renascido e seu familiar é única muitas vezes fazendo-os agir quase que como um único indivíduo. Neste nível o personagem torna-se capaz de estipular aproximadamente em que direção, distância e estado encontra-se seu familiar e vice-versa.

Nível 1: Invocar Corvos. O Renascido adquire a capacidade de exercer comando sobre algumas dezenas de corvos e gralhas que estejam previamente nas proximidades, podendo invocá-las e compeli-las a combater ou realizar qualquer outra ação, que será limitada apenas pela sua inteligência. Os corvos chegam 1d6 rodadas após serem invocados e permanecem totalmente sob comando do personagem até o fim da cena.

Nível 2: Avatar. Ao atingir esse nível de poder do próprio Familiar é ampliado, tornando-o mais capacitado a combater ou escapar ileso de adversidades que possam destruí-lo. O corvo adquire as seguintes características: +2 em todos seus atributos físicos (CON, FR, DEX e AGI) e o conseqüente aumento em Pontos de Vida, Índice de Proteção 2, um ataque extra por rodada e +10% em seus ataques.

Nível 2: Fortalecimento do Elo. Enquanto o personagem e o Familiar estiverem a até 30 metros de distância um do outro, qualquer Teste de Resistência realizado por ambos receberá uma bonificação de 30%.

Nível 2: Comunhão. Neste nível a conexão entre Familiar e Renascido continua a se aprimorar. Enquanto estiverem a até 30 metros de distância um do outro, o Personagem passará a utilizar o Atributo Percepção do Familiar ao invés do seu próprio valor. Além disso, ele adquire uma amplitude e ângulo de visão muito maiores, não podendo ser surpreendido ou atacado pelas costas. Ao contrário do poder de nível 1 Compartilhar Sentidos, Comunhão não oferece imagens ou muda o alcance de visão, apenas integra a capacidade de percepção e reação do Renascido e de seu Familiar.

Nível 3: Ignorar Ferimentos Críticos. A resistência corporal do Personagem atinge um nível assombroso, permitindo-o resistir a ataques que certamente aleijariam, ou até mesmo matariam um ser humano normal. O personagem torna-se capaz de ignorar os efeitos de um Acerto Crítico, ou seja, qualquer ataque que resulte em um Acerto Crítico não terá mais seu dano multiplicado por 2.

Nível 3: Determinação. Concede um bônus de 40% em testes de WILL para resistir a quaisquer efeitos que venham a desviá-lo de sua vingança, tais quais coerção, tentativas de intimidação ou de uso de lábia.

Nível 4: Imunidade Contra Armas Não-Mágicas. Confere ao personagem IP+8 contra armas não mágicas (ou seja, armas ordinárias, não encantadas). Magia, armas mágicas e relíquias continuam fazendo o dano correspondente.

Nível 4: Imunidade a Dominação. A dedicação do personagem à sua vingança torna-se extrema e sua mente não vê espaço ou tempo para outras coisas. Isso faz com que ele não possa ser dominado ou compelido por qualquer outra entidade tornando-o imune a quaisquer efeitos de controle mental.

Nível 5: Fúria do Vingador. Este Poder consiste em um potente e mortífero ataque que pode ser desferido apenas contra seus algozes. O Personagem tem que se concentrar durante um turno e, no próximo, fazer seu Teste de Ataque normalmente. Caso seja bem sucedido multiplique o resultado da rolagem de dano por três antes de fazer qualquer redução de danos, seja ela por IP, Magia, Psiquismo ou qualquer outro. Independente de acertar ou não o ataque, este poder só poderá ser usado uma vez por dia. Seus benefícios não se acumulam com os de um Acerto Crítico.

Nível 5: Invocar Espíritos da Vingança. Este poder reúne os espíritos que vagam inquietos em busca de redenção e vingança; mortos e perturbados por ações de um indivíduo. Cada crime que esta pessoa cometeu, cada morte que ela infligiu, cada momento de dor que ele causou a um inocente são materializados em uma revoada de corvos fantasmagóricos que arrasta corpo e alma de seu algoz para as profundezas de Spiritum (ou Inferno, dependendo do caso) e cada alma perturbada é um corvo nesta revoada.

Este Poder, assim como Descarga Emocional, não é perdido no caso da morte do familiar, pois sua força não vem do personagem e sim de outras almas que desejam a mesma vingança, que passaram a mesma dor. O Renascido serve somente como um canalizador e direcionador da vontade destes mortos inquietos, mostrando para eles o caminho.

Os espíritos descem rasgando a carne e dilacerando a alma de seu algoz, atravessando seu corpo como lâminas. Por fim, a alma da vítima é levada, em uma cena grotesca, para seu local de merecimento, Spiritum ou algum Circulo do Inferno. A vítima precisa fazer um teste de WILL vs. 30 para não ser arremessado às profundezas de Spiritum, mesmo assim ainda levará 5d6 de dano sem direito a qualquer tipo de redução ou proteção. Desta forma, se a vítima morrer pelo dano, ainda será carregada pela revoada.

VELOCIDADE

Cada ponto gasto neste poder aumenta a velocidade e melhora a iniciativa do personagem.

Nível 1: O personagem tem sua velocidade aumentada em +3 e recebe um bônus de +3 na Iniciativa.

Nível 2: O personagem tem sua velocidade aumentada em +6 e recebe um bônus de +6 na Iniciativa.

Nível 3: O personagem tem sua velocidade aumentada em +9 e recebe um bônus de +9 na Iniciativa.

Nível 4: O personagem tem sua velocidade aumentada em +12 e recebe um bônus de +12 na Iniciativa.

Nível 5: O personagem tem sua velocidade aumentada em +15 e recebe um bônus de +15 na Iniciativa.

NOVOS RITUAIS

Absorção de Almas Controlar Spiritum 4

Custo: 2 pts

Tempo de Conjuração: 1d6 horas

Materiais: um corpo recém falecido

Inventado em 1600 AC, em Arkanun, por Lilith, rainha das Succubus. Com este ritual, o mago é capaz de absorver os resíduos mágicos do corpo de uma pessoa ou criatura morta. O mago aumenta seus Pontos máximos de Magia em 1d4, durante 3 dias. Após este período, o número máximo de Pontos de Magia voltam ao normal. Os Pontos de Magia extra são perdidos. Este ritual não é acumulativo.

Capa de penas de um corvo Criar Animais/Humanos 4

Custo: 5 pts

Tempo de Conjuração: imediato

Materiais: uma capa feita das penas de um corvo (ou outra ave)

Este ritual era bastante conhecido dos druidas no início da Idade Média, pois muitos de seus Chantries veneravam aves e outras criaturas aladas. A capa absorve 3 pontos de magia permanentemente (ou até ser desencantada) e permite ao mago que vesti-la se transformar em um corvo. O mago mantém todas as características da ave. Existem versões deste ritual para quase todas as aves conhecidas. A capa somente poderá ser utilizada pelo mago que realizou o ritual.

Confeção de um Boneco Voodoo Entender Humanos/Spiritum/Arkanun 4

Custo: 5 pts

Tempo de Conjuração: 1 dia

Materiais: um objeto pessoal da vítima recebido das mãos da vítima, e um boneco especialmente preparado para o ritual.

Com este ritual, o mago é capaz de confeccionar um boneco (de cera, barro, pano, e em alguns casos, água) parecido com a vítima. O objeto pessoal do alvo deve ser colocado dentro do boneco. Quando o boneco é danificado (por espinhos, ou fogo), dano real é feito na pessoa (a vítima pode fazer um teste de Força de Vontade para evitar este dano). Um máximo de 1d6 pontos de dano por dia podem ser feitos na vítima desta maneira. O boneco deve estar a uma distância não superior a 10 km da vítima. (o boneco armazena 5 pontos de magia enquanto estiver encantado, ou até o mago desativar o ritual).

Conjuração de Elementais*

Criar/Controlar Spiritum + Elemento 3-10

Custo: 2-5 pts

Tempo de Conjuração: 1 dia

Materiais: vasta quantidade do elemento do caminho principal do mago

Por meio destes rituais, o mago consegue conjurar um espírito vagante e moldá-lo em uma carapaça do elemento principal do mago. O espírito ficará aprisionado, e será forçado a servir o mago pelo tempo que o mago desejar.

Os 5 pontos de magia ficarão presos no elemental, segurando o espírito dentro da carapaça. O tipo de elemental e a missão, bem como sua personalidade, ficam a critério do Mestre, mas sua FR, CON, DEX e AGI dependerão do Focus do ritual. O elemental pode servir forçadamente, ou em troca de algum favor. Espíritos mantidos contra a vontade certamente voltarão para se vingar (após 7 anos). Os atributos físicos do

elemental são determinados pelo número de pontos de Focus do mago.

O personagem pode utilizar os elementais para fazer perguntas, conseguir informações, ou mesmo um determinado favor. Alguns magos mais poderosos são conhecidos por seus guarda-costas feitos de sombra ou pedra

Conversar com Espíritos

Entender Spiritum 3-6

Custo: 2-3 pts

Tempo de Conjuração: 2 rodadas

Materiais: um ramo de oliveira. É recomendado o uso de um círculo de proteção versus espíritos.

Este ritual permite ao mago contactar algum espírito próximo, e conversar com ele. O mago pode fazer até perguntas a um espírito escolhido pelo ritual. Se o espírito não quiser responder às perguntas, pode fazer um teste de Força de Vontade versus a Força de Vontade do mago.

As perguntas deverão ser respondidas com Sim, Não ou Irrelevante.

Conversar com Mortos

Entender Spiritum 5

Custo: 3 pts

Tempo de Conjuração: 2 rodadas

Materiais: nove pedrinhas arredondadas, e um pouco de sangue do mago.

Um ritual bastante simples, e ao mesmo tempo extremamente funcional. Foi desenvolvido pelos magos necromânticos da Gália, no ano de 1230, e depois aprimorado pelos magos Italianos.

O corpo da pessoa morta deve estar presente, e não estar morto há mais de um dia. O mago faz, então, um círculo no chão com as pedrinhas, recita alguns versos místicos e faz um corte no pulso (mínimo de 1 ponto de dano). O sangue derramado, então, formará uma pequena poça, e a imagem do morto aparecerá refletido no sangue.

O mago poderá fazer três perguntas, que deverão ser respondidas com Sim, Não ou Irrelevante.

Conversar em Sonhos

Entender Spiritum 4-8

Custo: 2-4 pts

Tempo de Conjuração: 1 hora

Materiais: Um travesseiro especialmente preparado para o ritual. O uso de círculo de proteção contra Espíritos é altamente recomendado.

Este ritual permite ao mago conversar com uma pessoa durante o sonho. Caso esta pessoa não deseje conversar, o mago deve fazer um teste de Força de Vontade versus Força de Vontade da vítima. Ao custo de 10 pontos de magia, o mago pode alterar sua aparência e o ambiente em que trava a conversa com a vítima. Pesadelos também são possíveis com estas alterações, mas é impossível machucar a vítima fisicamente através de um sonho. Qualquer tipo de mensagem pode ser passada.

O corpo do mago pode em alguns casos (5%) ser vítima de algum tipo de possessão por espíritos durante sua jornada fora de seu corpo.

Criatura Elemental*

Criar/Controlar Spiritum + Elemento 6

Custo: 3 pts

Tempo de Conjuração: Imediato

Materiais: Um boneco esculpido nos anéis centrais de um carvalho.

Quando o mago realiza este ritual, ele canaliza seu caminho principal para o boneco de madeira, que passa a refletir o caminho principal do mago. O boneco possui Força e Constituição iguais em dados aos pontos de Focus do mago, e utiliza para atacar o teste de destreza do mago. Cada tipo de caminho possui habilidades especiais, listadas a seguir:

Fogo: Seu toque causa 2d6 de dano por fogo, e somente recebe 1/2 do dano de armas normais.

Água: Somente recebe 1/2 do dano de armas cortantes. Pode passar por frestas e pequenas passagens.

Terra: Possui Índice de Proteção igual ao número de Focus em Terra do mago.

Ar: Pode passar por buracos e frestas, e carregar ou arremessar objetos.

Trevas: Pode se mesclar as trevas, e se transportar através das trevas.

Luz: Pode ficar quase invisível, ou brilhar tão intensamente que todos os ataques contra ele são feitos com 1/2 do valor.

O Mago também pode colocar novos poderes para cada elemental, ao custo de 1 pt de Magia por novo poder. As criaturas desaparecerão em 2d6+6 rodadas, revertendo-se ao boneco de madeira. Danos feitos na criatura ficam "marcados" no boneco.

Os 3 pontos de magia ficam armazenados no boneco, não podendo ser utilizados pelo mago enquanto os bonecos estiverem presentes. Os bonecos podem ser descarregados a qualquer momento pelo mago que os criou, mas os pontos de magia demorarão 3 horas para voltar.

Exemplo: Juan, Mago Áquo, conjura uma criatura elemental da água. Como ele possui 5 pontos de Focus em Água, a criatura terá 5d em Força e Constituição, PVs equivalentes e terá um índice de ataque igual a 44% (o teste de destreza de Juan).

Exorcismo

Controlar Spiritum 8

Custo: 5 pts

Tempo de Conjuração: 10 rodadas

Materiais: nenhum

Este ritual livra a vítima de qualquer tipo de possessão demoníaca. Este complicado ritual leva 10 rodadas para ser realizado, e consome 7 pontos de magia. Durante o ritual, o mago gera uma força que "arranca" o demônio ou espírito do corpo da vítima. Foi um ritual muito utilizado pelos Magos do Arkanun Arcanorum e Sacerdotes católicos durante toda a Idade Média.

O espírito pode fazer um teste de resistência à magia. Se falhar, será arrancado da vítima. O Demônio não pode retornar a este plano por 7 anos. Há uma chance de 15% de que o mago seja a próxima vítima do espírito, decorrido este tempo.

Olhar Verdadeiro

Entender Spiritum 3

Custo: 2 pt

Tempo de Conjuração: 6 horas

Materiais: um olho humano

Este ritual permite a confecção de um amuleto que permite ao usuário enxergar criaturas transformadas como realmente são. Demônios disfarçados, magos, espíritos. Também permite discernir a verdade de ilusões.

Para a realização deste ritual, o mago deve arrancar um olho de uma pessoa com uma adaga especialmente prepa-

rada para este ritual (o dano causa 1d3 pontos permanentes na vítima, além, claro, da falta de um olho). Em seguida, o globo ocular é encaixado em um amuleto feito de ouro e prata e preparado para o ritual. O mago transfere para o amuleto 1 ponto de magia permanentemente.

O amuleto somente funcionará enquanto a pessoa cujo olho foi arrancado estiver viva. Pode ser o próprio olho do mago que está fazendo o ritual.

Tomar a Essência da Alma Vingativa

Apenas por Rituais

Custo: 3 pts

Tempo de Conjuração - 5 minutos

Materiais: um familiar espiritual conectado a algum Renascido e três adagas ritualísticas.

Este ritual tem como finalidade drenar os resíduos espirituais de um Renascido para o seu realizador, absorvendo, desta forma, todos os poderes da vítima, tornando-a mortal novamente.

O familiar deve ser colocado em um altar ou qualquer outra superfície própria e ter suas duas asas perfuradas por golpes de adagas, o golpe final deve ser desferido no coração e seu sangue deve ser sorvido logo após a realização da cerimônia. A partir de então, todos os Poderes Póstumos e demais características específicas são transferidas para o ritualista permanentemente, porém sem as fraquezas, a vingança a se realizar ou um próprio familiar.

Toque de Kali

Entender/Controlar Spiritum 5

Custo: 3 pts

Tempo de Conjuração: imediato

Materiais: uma coroa de espinhos, que deve ser usada enquanto o ritual estiver memorizado.

Quando o mago realiza este ritual, ele encosta suas mãos sobre o alvo e recita as palavras finais do ritual. A vítima sofre um "dreno de energia" e perde 2d6 Pontos de Vida. O mago recebe estes pontos de vida drenados para si. Caso ultrapasse seu máximo de Pontos de Vida possíveis, os pontos extras desaparecerão em cerca de uma hora.

Visões de Spiritum

Entender Spiritum 4

Custo: 2 pts

Tempo de Conjuração: alguns minutos

Materiais: um crucifixo roubado de um padre.

Com este ritual, o mago é capaz de enxergar todos os espíritos que estiverem a sua volta. Este ritual pode ser uma experiência bastante assustadora, pois os espíritos mantêm a forma verdadeira de sua natureza. O mago pode se comunicar com eles com um custo adicional de 5 pts de magia, mas o ritual não garante que os espíritos respondam ou mesmo falem a verdade para o mago. O mago realizando este ritual também se torna visível para os espíritos, por isto, um círculo de proteção contra espíritos é altamente recomendado.

Visão da Criatura Maligna

Entender Spiritum 8

Custo: 4 pts

Tempo de Conjuração: alguns minutos

Materiais: Um olho arrancado de um gato

Tocando os ferimentos de uma pessoa ou cadáver, o mago é capaz de perceber uma imagem mental da criatura que o atacou. Se a vítima não viu o atacante, o mago também não a verá. Este ritual não funciona se uma criatura sobrenatural causou o ferimento.

REGRAS E TESTES

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 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.

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

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, es-corregões, quedas, desmoraonamentos e outros.

Nancy Ross está enfrentando um poderoso mago. O mago usa de seus poderes arcanos e cria um tentáculo de pedra 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 demônio que tem poderes mentais. O 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 mago Vermelho, conjura uma bola de fogo sobre um investigador de polícia que o persegue. 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/subtraiam 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 Judah 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 membro da Casa de Chronos, está sendo torturado por um Inquisidor. O Inquisidor possui [Tortura 40%] e Marcos possui WILL 15 (Teste 60%). Após uma sessão de tortura, consultando a tabela, o Inquisidor possui 30% de chances de arrancar alguma informação de Marcos.

COMBATE

No Sistema Daemon, 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 mago que conhece o Caminho do Fogo. 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 inquisidor 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 (alguns Rituais permitem ao Jogador fazer mais de uma ação por rodada em períodos curtos).

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.
- Fazer uma Magia espontânea.
- Fazer um Ritual ou parte dele (alguns Rituais demoram várias rodadas, ou até mesmo horas).
- 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 um cavalo.
- 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, grimório 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 frequentemente exigem movimentos que duram algum tempo. As armas maiores possuem modificadores maiores.

MODIFICADOR DE ARMA MÁGICA

Armas mágicas possuem modificadores positivos. Para cada nível de encantamento, a arma terá uma bonificação extra na iniciativa. Ou seja, uma arma +2 dará um bônus de 2 na iniciativa.

É claro que esse bônus NÃO exclui o modificador negativo que a arma já apresenta.

Uma espada possui um modificador de -5 natural. Uma espada mágica +2 terá portanto um modificador de -3 apenas.

MODIFICADOR DE MAGIA

Quando um Personagem realiza um efeito mágico, para cada Ponto de Focus utilizado, aplique um modificador de -1. Isso se deve aos gestos, falas e fetiches que devem ser utilizados nos efeitos.

Rupert está conjurando uma grande Bola de Fogo. (Criar Fogo 5). Ele precisa colocar a mão dentro do bolso, pegar o salitre, arremessá-lo sobre a palma de suas mãos e recitar os versos corretos. A seguir, arremessa o salitre na direção desejada e esse incendeia-se, formando uma magnífica bola de fogo. Todos esses passos do Ritual terão um modificador de -5.

Alguns efeitos místicos e itens mágicos podem afetar a Iniciativa, positiva ou negativamente. Esses modificadores também devem ser considerados.

INICIATIVA NEGATIVA

Se um Personagem, após ter os modificadores aplicados, ficar com **iniciativa negativa**, ele perde sua ação nessa rodada.

Entende-se tal fato pela excessiva preparação do golpe por parte do Personagem, penalidades acumuladas de armaduras (armadura completa medieval), armas pesadas (uma espada montante) e outros.

Porém, na rodada seguinte, seu golpe está garantido, mesmo se ele tornar a ficar com a iniciativa negativa. Essa penalidade NÃO pode ser aplicada duas vezes consecutivas. Dessa forma, o Personagem tem uma ação a cada 2 rodadas. Talvez seja melhor pensar novamente nas armas e armaduras escolhidas.

VELOCIDADE

Se um Personagem possui múltiplas ações (por qualquer maldita razão que seja) e tiver uma iniciativa maior que o dobro da segunda maior iniciativa, permita a esse Personagem realizar sua segunda ação antes que os demais realizem a primeira.



Caso sua iniciativa seja maior que o **triplo** da segunda maior iniciativa, permita também que a terceira ação aconteça antes das ações dos demais e assim por diante.

Luther está combatendo um Inquisidor. Sua Agilidade é 13 e a do Inquisidor é 15 (mas apenas o Mestre sabe disso). A velocidade do machado de Luther também não ajuda: -7, da espada curta 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 Inquisidor (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 Inquisidor que usa [espada curta 30/50]. O valor de ataque de Luther é 40 e o valor de defesa do Inquisidor é 30. Sua chance de acertar é $50\%+40\%-50\% = 40\%$. Basta rolar 1d100.

O contra-ataque do Inquisidor é mais perigoso: o valor de ataque dele é 30 e o valor de defesa de Luther é 25. As chances do Inquisidor 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 o 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 magos 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 Sistema Daemon 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.

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. Existem itens mágicos, poções, Magias e poderes que trazem essa preciosa vantagem em combate. O caso mais mundano é o de Personagens com a Manobra de Combate Luta com Duas Armas.

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 tiro 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 simplificada. 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.

No desembarque das tropas americanas na Normandia, quando os barcos-transportes abriram as portas, os soldados nazistas dispararam suas MG3 contra as tropas.

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. Cada navio carrega 20 homens, mas apenas 4 são considerados alvos. O Mestre decide que os dois primeiros levam 2 tiros cada, e os dois próximos 1 tiro.

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 da 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, resultar 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 (como o calcanhar de Aquiles ou o olho de um dragão) 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 **Carrega**. 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 surpreendido 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] ficar 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 pode 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 es-

tar 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 a manobra de combate **Luta às Cegas** (ver Perícias), ele continua lutando normalmente enquanto seus outros sentidos estiverem funcionando.

Se o Personagem não possui a Manobra de Combate Luta às Cegas, aplique uma penalidade de **metade** tanto nos valores de ataque quanto nos de defesa.

Robert e Ozaki lutavam quando a luz subitamente é apagada. Robert, que tem a manobra luta às cegas, 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 a manobra de combate **Ataque com Duas Armas** (ver Perícias), a penalidade deve ser subtrair o valor de DEX da Perícia com arma. Se o Personagem não possui a manobra de combate Ataque com Duas Armas, 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 Michael 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 lacrimogêneo, 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 pas-

sar 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. Exemplos de venenos podem ser encontrados no GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS.

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.

PONTOS HERÓICOS

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, isso impedia os Mestres de jogarem Campanhas de Ação e Aventura. Como fazer cavaleiros templários enfrentarem grupos de mortos-vivos, se apenas uma ou duas espadadas dos mortos-vivos fariam com que os cavaleiros se juntassem a eles?

Um sistema realista de dano não permite que Personagens saltem do telhado de tavernas, simplesmente porque ele quebraria todos os ossos do corpo fazendo isso...

Para resolver esse problema, criamos 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 cavaleiro com 30 Pontos Heróicos poderia enfrentar sete ou oito inimigos de uma vez só, sem correr o risco de ser transformado em purê. Cabe ao Mestre dosar a quantidade de Pontos Heróicos em sua Campanha, limitando o número máximo de PH por nível.

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 pelo sopro de um dragão, recebe flechadas ou outros atos dignos de um aventureiro).

O uso de Pontos Heróicos não é considerado ação, nem tampouco existem limites no número de vezes que podem ser usados. Sempre que a situação de jogo permitir, o Jogador pode declarar o uso de Pontos Heróicos de modo a evitar danos físicos ao Personagem. Eles NÃO podem ser usados em condições de não-heroísmo (por exemplo, se o seu Personagem estiver dormindo e alguém cortar a garganta dele). As situações que não permitem o uso de Pontos Heróicos incluem envenenamento, ataque surpresa, quando o Personagem está refém de alguém, completamente indefeso, quando está dormindo, inconsciente, amarrado ou quando o Personagem não tenta se defender.

Robert Lebeau é um guerreiro treinado no uso de martelo de combate. Sua missão é proteger o padre Janus durante o Ritual de Exorcismo de uma jovem camponesa. O Ritual exige máxima concentração por parte de Janus.

O espírito que está possuindo a pobre camponesa abandona seu corpo e decide atacar seus inimigos. Ele atira duas cadeiras, uma em cada Aventureiro. Janus estava indefeso

e é atingido no peito. Lebeau tenta se desviar, mas o golpe foi certo e o dano foi de 5 pontos. Ou teria sido se Lebeau não tivesse Pontos Heróicos.

O Jogador de Lebeau declara nesse momento que seu Personagem usa 5 Pontos Heróicos. A cadeira apenas esbarra no ombro de Lebeau e é arrebatada quando se choca com a parede. Foi por pouco...

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.

QUANDO USAR E QUANDO NÃO USAR

Cabe ao Mestre aprovar o uso de Pontos Heróicos em uma Campanha. Existem Mestres que gostam de Campanhas de Ação e Mestres que gostam de Campanhas de Suspense. No caso de CLUBE DE CAÇA ou TEMPLÁRIOS, por serem ambientes de aventura, aconselhamos o uso dos Pontos Heróicos.

O uso de Pontos Heróicos diminui o fator “medo”, pois os Personagens tornam-se muito mais resistentes aos ataques e, por consequência, mais valentes. Cabe ao Mestre e aos Jogadores escolherem que tipo de Campanha preferem jogar.

Isso é uma característica da Campanha. Significa que, uma vez que o Mestre decidir pelo uso (ou pelo não uso) de Pontos Heróicos, assim devem ser criados e mantidos todos os Personagens, heróis ou vilões.

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 (também um ponto por dia).

Além disso, existem Rituais que conferem Pontos Heróicos temporários aos Personagens (Magias de Força de Vontade ou de Coragem, por exemplo).

EXPERIÊNCIA

Dos outros quatro Personagens da Campanha, dois foram destruídos pela Inquisição, um ficou louco e o último acabou aprisionado em Arkanun para sempre.

Em um RPG de horror, sobreviver a uma Aventura muitas vezes já é um prêmio em si, mas para recompensar os Personagens que resistiram bravamente aos anjos, templários, Inquisição e outros demônios e que conseguiram resolver uma Aventura (ou parte dela, ou saírem vivos, pelo menos), 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.

Sempre que uma Aventura ou conjunto de Aventuras terminar, o Mestre deve avaliar a participação de cada Personagem e decidir quais estão aptos a aumentarem seus níveis de conhecimento (geralmente a cada três ou quatro Aventuras bem sucedidas ou ao final de uma pequena Campanha).

AS NOTAS DE 0 A 10

O sistema de passagem de nível funciona da seguinte maneira: ao final de cada Aventura (e não 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.

NÍVEL

Criaturas sobrenaturais como demônios, anjos e vampiros recebem seus poderes exclusivamente da **Idade Avançada**.

Nível é um conceito humano, criado para Personagens mortais que não dispõem da eternidade para desenvolver seus poderes. Como os Personagens em TREVAS.

O nível máximo que um Personagem humano pode chegar é o 15o nível. Esses níveis **NÃO** estão relacionados com os graus dentro das Ordens de Magia (pelo menos não com a

maioria). Níveis acima do 15o são possíveis apenas através de pactos com demônios ou Idade Avançada.

O avanço de nível pode ser feito pelo método místico ou pelo método mundano. Em ambos os casos, o Personagem ganha 1 PV por nível e 1 ponto de Aprimoramento a cada três níveis. O método místico É utilizado APENAS por magos (adiciona 10 pontos de Perícia, 1 ponto de Focus e 1 ponto de Magia), enquanto o método mundano é usado apenas para Personagens que não utilizam Magia (adiciona 25 pontos de Perícia).

OBSERVAÇÃO: Considere que cada 10 anos sem Aventuras DEPOIS da sua criação garantem ao Personagem 1 nível.

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**.

*Josh decidiu aumentar a Agilidade de seu Personagem para 19. Assim, quando seu Personagem passar novamente de nível, ele **não** poderá usar o ponto extra de Atributos para elevar a Agilidade de novo.*

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.

PONTOS DE MAGIA E PONTOS DE FOCUS

Caso o Personagem seja um Mago, esse aumento em seus pontos de Focus e Magia indicam seu desenvolvimento em relação às artes arcanas e cabalísticas.

Existe apenas um problema com os pontos extras de Focus: para aumentar um Caminho de Magia, o Mago aspirante deve encontrar um **professor** que se disponha a ensiná-lo e que possua conhecimentos no mínimo iguais aos que o Mago deseja aprender (para aprender Fogo 3, um Mago deve encontrar um professor que possua conhecimentos no Caminho do Fogo até o terceiro círculo). Como o máximo de Focus que pode ser gasto em um Caminho É 4, caso o Mago deseje aumentar seus poderes em relação ao Controle do Fogo (ou outro Caminho), ele deve procurar um mentor que possua Fogo 4 e a Forma de Magia que deseja aprender.

E quanto maior o poder, mais raros e difíceis de ser encontrados são os professores, e maiores os favores e o preço a ser pago para esses mentores.

APRIMORAMENTOS

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

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.

TÍTULOS MÍSTICOS

A Ordem que os investigadores estão ajudando ou prestando favores pode conceder-lhes algum título ou condecoração; ou pode ser um favor que os investigadores podem cobrar no futuro. Lembre-se que praticamente tudo gira em torno de favores no mundo dos Magos.

PACTOS COM UM DEMÔNIO OU ANJO

Os Personagens podem ter conseguido estabelecer contato com algum ente extraplanar e resolvido algum problema para ele. Podem conseguir um favor ou simplesmente que a entidade não os destrua. Em troca de algum serviço, um Demônio pode propor um pacto ou um novo negócio.

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.

Tabela de Avanço de Nível

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

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

O CORVO

NOME _____ DATA DE CRIAÇÃO _____
ÁREA DE ATUAÇÃO _____ ALTURA _____ PESO _____
ANO DA MORTE _____ LOCAL DA MORTE _____
IDADE: APARENTE () REAL ()

ATRIBUTO	ORIGINAL	MODIF	ATUAL	TESTE (%)	
CONSTITUIÇÃO (CON)	_____	_____	_____	_____	Pontos de Vida <input type="text"/>
FORÇA (FR)	_____	_____	_____	_____	
DESTREZA (DEX)	_____	_____	_____	_____	
AGILIDADE (AGI)	_____	_____	_____	_____	IP <input type="text"/>
INTELIGÊNCIA (INT)	_____	_____	_____	_____	
FORÇA DE VONTADE (WILL)	_____	_____	_____	_____	
PERCEPÇÃO (PER)	_____	_____	_____	_____	
CARISMA (CAR)	_____	_____	_____	_____	Pontos Heróicos <input type="text"/>
TOTAL:	_____	_____	_____	_____	

APRIMORAMENTOS CUSTO

ARMADURAS _____

ARMAS	ATA/DEF	CRÍTICO	DANO
-------	---------	---------	------

PODERES PÓSTUMOS

PERÍCIAS	INICIAL	GASTOS	TOTAL
----------	---------	--------	-------

Língua Nativa	30%		
_____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____			