

Desentsu Senshi

Desentsu Senshi - Guerreiros do Oriente

Autor: Victor"Ramuel"Martins

Introdução

A editora Daemon lançou o livro Anime RPG (na época que escrevi esse netbook ele acaba de ser lançado e por motivos pessoais não pude lança-lo, sendo assim achei que deveria lançar agora q voltei a jogar Daemon), lá podem ser encontradas regras para animes em geral indo desde Dragon Ball ate Pokemon e Hellsing. Mesmo sendo muito bom , existem algumas regras que poderiam ser colocadas para melhor se adequar com alguns animes. Neste Net-Book estarei apresentando algumas novas regras, armas e aprimoramentos. Todas as regras aqui descritas são totalmente opcionais , sendo assim para serem usadas por jogadores , esse devem ter a aprovação do mestre.

Agradecimentos:

- Para meu amor Grazy, minha vida, por tudo que faz por mim sempre.**
- Guaxinim por ter deixado eu usar as regras de treinamento dele (tomara que ele lembra que deixou...)**
- Magnus Petraak , web do Thanatus, pelas grandes conversas de animes.**
- Para o Guru Guyrux pelas idéias na parte de técnicas de luta.**
- Para o Leishmaniose pelas longas conversas.**
- Para Gandolfo por me animar para lançar esse netbook.**
- Para meu grande amigo Lennonz pela força de colocar no ar esse texto**
- Ao Bruno por ter sempre ajudado dando 2 de dano em todos.**
- Ao Alessandro " só jogo para matar paladinos" pela ajuda com a parte de artes marciais, sem o qual muitas das regras de fadiga e técnica não existiriam.**
- Ao Ulisses "só jogo se for paladino" por ter agüentando eu explicar daemon para ele na aula de matemática.**
- Ao grande Leishmaniose pelos milhares de mensagens no icq, sempre offline. Que a força esteja com você.**
- Ao meu grupo de jogo: Leonardo "to sempre roubando" , Big "matar pilhar destruir" , Luis" um dia você ainda joga".**
- Ao pessoal da net que me ajudou nesse arquivo: Heinhangler pelas conversas de madrugada , ao Pedro pelas horas de conversa no telefone, ao Ciro que um dia ainda deixa eu ser OP a espia uma grande amiga.**
- Algumas das fotos foram retiradas do site www.animewallpapers.com .**

Agora vamos ao encontro do mais forte...

Capitulo 1 :Novos Kits e Raças

Na maioria dos animes nos trazem novas raças e novas profissões (ou meios de seguir com a vida, por que caçar vampiros não e lá uma profissão). Nesse capítulo estão algumas Raças e kits normalmente encontrados nos animes, e também algumas referencias aos mais conhecidos animes.

Raças

A maioria dos animes não criam suas raças, pelo contrario, tentam basear elas na mitologia da cultura nipônica, como as raposas humanas ou meios demônios. A maioria das raças abaixo se baseia nessa cultura, podendo ou não ser permitidas pelo mestre em sua campanha.

Meio-Demonio

São seres nascidos da união de um ser humano com um demônio (ou oni, youkai), normalmente essa união e tida como um pecado e proibida em todos os locais que acontecem. Os meios-demonios nascem normalmente e crescem com tendências as violências.

Custo: 2 pontos

Atributos: +2 Fr e -2 car

Poderes: Recebe dois poderes demoníacos e mais um por nível.

Defeitos: Devem escolher duas fraquezas da raça do pai.

Meio-Celestial

Seres nascidos da união entre um ser humano e um ser celestial (anjos, iluminados...), nascem muito mais cedo que humanos normais sendo isso em torno de 6 meses. Na maioria das vezes são bem tratados pelos que o cercam e tendem a desenvolver uma tendência a justiça.

Custo: 3 pontos

Atributos: +2 car e -2 Will

Poderes: Recebe dois poderes angelicais e mais um por nível.

Defeitos: Devem possuir um código de honra.

Yuki

Damas do gelo na cultura japonesa, são sempre lindas e carismáticas mulheres de cabelos em tonalidades azuis ou brancos e são incrivelmente brancas. Vivem em locais extremamente gelados, normalmente envoltas a neve e geleiras. Sua Sociedade não possui machos, elas nascem da união de uma yuki com um humano, existindo então 50% de chance de nascimento de uma nova yuki. As vezes, de tempos em tempos nasce uma yuki do sexo masculino, mais esses possuem imenso poder demoníaco e são sempre maus e cruéis.

Custo :2 pontos

Atributos: +4 Car, - 2 Fr e - 2 Cons

Poderes: Recebem Focus em Gelo 2 (essa e a única maneira de se possuir e comprar um elemento secundário podendo pagar pontos por ele sem ter que aumentar seus focus primários).

Kitsunes

Na cultura japonesa as raposas são tidas como criaturas místicas que podem se transformam em formas humanóides. Essas são as kitsunes raposas humanas com grande poder de ilusão. Kitsunes são perfeitamente humanas com a única diferença que possuem uma cauda de raposa. Seus poderes de ilusão são úteis apenas para si próprias, podendo ser usados para fazer ilusões de transformações de seu corpo, ele só possui o defeito de por mais forte que seja sua ilusão ela nunca poderá esconder seu rabo.

Custo: 3 pontos

Atributos: +3 AGI e – 2 Cons.

Poderes: Possuem Focus 3 (ou +3 caso possuam aprimoramento poderes mágicos) para efeitos que tentem fazer ilusão em si próprias.

Defeitos: Suas ilusões não escondem nunca seus rabos.

Kyubes

Kyubes são criaturas que nascem da união entre dois kitsunes, sendo que isso só ocorre em 1 a cada 100 filhos. São seres idênticos as kitsunes, com a única diferença de terem cabelos e olhos prateados ou dourados e não possuem o poder de ilusão. Mais em compensação possuem um tipo mais forte de poder, ela nascem com um cauda, mais outras crescem com o tempo e o poder da kyube, a cada cauda um novo poder e concedido a kyube, sendo Maximo 9 caudas , quando ela e considerada uma kyube completa.

Custo: 4 pontos

Atributos: +1 AGI, -2 Cons

Poderes: Nos níveis 1,2,4,6,8,10,12,14,16 e 18 , elas ganham uma nova cauda e podem escolher 2 pontos entre os aprimoramentos :

Vôo , Focus + 1 , saltos, corrida sobre-humana , velocidade sobre-humana e teleporte (precisa de duas caudas).

KITS

Caçador de criaturas Sobrenaturais

Custo: 3 pontos de aprimoramentos e 250 pontos de perícia.

Pistola 30% ,Arma branca (escolher uma) 30/30, armadilha 10%. Criaturas sobrenaturais (escolha um tipo) 20% , condução 30%,disfarces 30%, escutar 30% , falsificação 30%, manipulação (interrogatório 20% , intimidação 20% , manha 30 %) Barganha 10%, Pesquisa/investigacao 50%.

Aprimoramentos: Caçador 2, Pontos heróicos 1 , velocidade aprimorada 1, boa fama 1

São pessoas criadas por suas famílias como caçadores desde crianças, na maioria das vezes são famílias que caçam demônios ou vampiros a séculos e desenvolveram técnicas e armas para lutar contra eles. Possuem uma ótima fama nos locais onde costumam atuar ajudando a população a se livras dessas criaturas.

Artista marcial

Custo: 4 pontos de aprimoramentos e 270 pontos de perícia.

Perícias Marcias (escolher 3) 50% , Esquiva 30% , Intimidação 20% , Armas brancas (escolher uma) 20/20 . Filosofia 40%, Teologia 30%

Aprimoramentos: Mestre 2, artista marcial 3 , pontos heróicos 1

Grandes guerreiros modernos, eles são os únicos que ainda resguardam a filosofia antiga e o código de conduta. Tendem a viver de uma forma simples sempre centrados em seu próprio mundo de concentração e meditação diária.

Mestre de armas

Custo: 4 pontos de aprimoramento e 200 pontos de perícia

Arma branca (escolha uma) 30/30. Filosofia 30%. Esquiva 30% , intimidação 20% , avaliação de objetos 30% , armeiro 40% , ferreiro 30%

Aprimoramentos: Expert em combate corporal 2, Pontos Heróicos 2 , Armas brancas aprimoradas 2.

Grandes mestres em seus estilos passaram toda a vida treinando em um tipo de arma específico, conhecem todos os truques e técnicas daquela arma. A maioria deles ate mesmo sabem como fazê-las.



Capitulo 2: Novos Aprimoramentos

"Este servo naum deseja matar" - Kenshin Himura

Aqui serão detalhados alguns aprimoramentos para uma campanha baseada em animes , mais lembrando que a palavra sobre usar ou não eles e do mestre.

Positivos

Artista Marcial

Esse aprimoramento serve para demonstrar que o personagem passou por um intenso treinamento nas artes de luta. Em termos de regras, este aprimoramento permite comprar perícias marciais e a utilização do técnicas de combates , aprendendo também a filosofia da arte.

Nível 2 :*Gafanhoto* – O personagem treinou por um tempo em uma academia no muito reconhecida. Permite comprar 3 perícias

Nível 3 :*Discipulo* – O personagem treinou com um mestre um pouco reconhecido durante um tempo .Permite comprar 4 perícias marciais

Nível 4 :*Mestre* – O personagem já pode ser considerado um mestre , mesmo que ainda não muito reconhecido. Permite comprar 5 perícias marciais

Nível 5:*Sensei* – O personagem e considerado um dos melhores mestres no mundo conhecido. Permite comprar todas as perícias. Mais também concede um inimigo poderoso que sta atrás dos seus conhecimentos.

Regra opicional- caso o mestre prefira não usar técnicas de combate , pode usar esse aprimoramento :

Combate desarmado mortal

Você treinou tanto as artes marciais que consegue fazer seus golpes causarem tanto dano como uma arma.

2 pontos – Você causa 1d6 de dano mais bônus de força em combate desarmado.

4 pontos- Você causa 1d10 de dano em combate desarmado.

Obs: Esse aprimoramento só pode ser comprado em conjunto com a perícia Arte marcial apropriada.

Arma Branca aprimorada

Você recebeu de sua família ou organização, ou talvez tenha criado, uma arma branca aprimorada, podendo infamar-se ou com um corte mais poderoso que as outras.Cada um ponto concede 2 pontos de aprimoramento na arma.(os pontos serem explicados mais adiante)

Arma de Fogo Aprimorada

Você recebeu de sua família ou organização, ou talvez tenha criado, uma arma de fogo aprimorada, podendo assim ser mais letal a um tipo de oponente ou com uma mira melhor .Cada um ponto concede 2 pontos de aprimoramento na arma.(os pontos serem explicados mais adiante).



Brigão Nato (2 pontos)

Você nasceu com o dom da luta em suas veias.Por isso você ganha um bônus de +3 nas jogadas de dano em combate desarmado e +15 % para ataques e defesa.

Saque rápido (1 ponto)

Você treinou bastante a técnica de sacar uma arma (seja ela de fogo ou branca) , antes mesmo de seus oponentes verem você. Você pode sacar uma arma sem gastar um turno e ganha +4 na sua velocidade neste turno.

Visão Noturna (1 ponto)

Você nasceu com a habilidade de ver no escuro como se estivesse no claro, por isso não sofre redutores no escuro.

Corrida Sobre humana

1 ponto- Você consegue correr muito mais rápido que as pessoas normais , para fins de corrida você possui uma AGI com mais 10 pontos.

2 pontos- Você treino e por isso corre ainda mais rápido que antes , recebendo uma AGI X 2 para testes de corrida.

3 pontos – Você não passa de um borrão para aqueles que lhe olham correndo , sua AGI fica X 3 para corridas.

Circulo de proteção (1 ponto)

Você consegue criar um círculo de proteção a sua volta intransponível para um tipo de criatura (que deve ser escolhida quando se compra esse aprimoramento entre demônios,vampiros,anjos, entre outros).Para uma criatura deste tipo atravessar o círculo deve passar por um teste de Will X 4D. E preciso de um turno e do gasto de 2pv's para criar um círculo de proteção.



Caçador

Você nasceu com dom ou foi criado em uma tradicional família caçadora de criaturas sobrenaturais.Você conhece suas fraquezas, poderes e se utiliza disto no combate contra elas.

2 pontos : Você conhece um Subgrupo de criaturas , como por exemplo vampiros strigoi ou anjos caídos. E ganha conhecimento sobre esta criatura em 60% , +20 % em testes de combate contra ela e +2 de dano.

5 pontos: Você conhece um tipo inteiro de criaturas e deve ser um antigo e conhecido caçador. Ganha todos os benefícios descritos a cima, mais para um tipo de criatura inteiro, como demônios, anjos, vampiros, humanos...

Saltos

Você treinou , ou nasceu com a habilidade de dar saltos sobre-humanos,.

1 ponto – Você consegue saltar 4 metros em horizontal e 2 metros na vertical.

2 pontos – Você consegue saltar 8 metros em horizontal e 4 na vertical.

3 pontos – Você consegue saltar 16 metros em horizontal e 8 metros na vertical e assim sucessivamente..

Técnica de Deslocamento de ar (2 pontos por perícia)

Você conhece a técnica de ataque, onde pode deslocar o ar à volta de sua arma ou punho para fazê-lo atacar seu oponente a distancia.. Você pode acertar uma distancia igual a sua força mais sua destreza dividido por 2.

Teleporte (4 pontos)

Você aprendeu uma técnica ou nasceu com o poder de se teleportar. Isso concede mais 20% em testes de esquiva e poderá teleportar um numero de Kilometros igual a sua WILL.

Estilo de luta de espadas duplas (2 pontos)

Você deve escolher uma arma média (adaga, espada curta, sabre, entre outras), que você treinou no uso de ataque e defesa. Toda vez que estiver lutando com duas armas iguais ao mesmo tempo, sendo que uma delas para defesa, você ganha +10% em defesa e +2 IP.

Obs.: Requer o aprimoramento ambidestria ou a perícia lutar com duas armas.

Velocidade Aprimorada

Você treinou para se tornar mais rápido que os outros em combate. Cada 1 ponto nesse aprimoramento concede 4 pontos na velocidade do personagem.

Proteção Mágica

Você possui uma proteção mágica a sua volta que o defende de ataques físicos de re projeteis. O primeiro número é para IP físico e o Segundo para projeteis.

1 ponto- 2/4

2 pontos-4/6

3 pontos-6/8

4 pontos-8/10

Sensei

Este aprimoramento é igual ao aprimoramento mestre mais serve para artistas marciais e seus mestres.

Nível 1: *Mestre*- Neste nível o personagem possui um mestre que é um pouco mais forte que o personagem, mais não possui um estilo próprio, ou possui um estilo desconhecido e fraco.

Nível 2: *Sensei*- O mestre do personagem é conhecido e bem mais forte que ele. Ele possui um estilo conhecido e o personagem terá sempre alguém para lhe ensinar sabedoria da luta.

Nível 3: *Sensei Sama*- O mestre do personagem é um dos maiores artistas marciais do mundo. Provavelmente ele é o criador de um estilo poderoso e conhecido, mais ficará sempre em lugares pouco acessíveis.

Negativos

Resistência a Dor (-1 ponto)

Você nasceu com um tipo de defeito genético que faz com que você não sinta dores. A vantagem disso é que você não sofre reduções por estar ferido, mais também significa que não pode sentir se estiver com a mão no fogo ou se foi atingido por uma arma.

Deslocado (-2 pontos)

Você veio de outra era ou planeta, e como tal não conhece os costumes, tecnologia e algumas vezes nem mesmo a língua local. O personagem não pode ter perícias locais e sempre sofrera -20% nos testes de carisma relacionados ao povo local.

Focos (-2 pontos)

Você não consegue usar sua magia de maneira correta sem um tipo de instrumento, ele pode ser um báculo mágico, ou papeis com escritas chinesas antiga. Precisa ser algo difícil de se encontrar e caso use magias sem ele sofre uma penalidade de -3D.

Obs.: Permitido apenas para personagens com o aprimoramento Poderes Mágicos em pelo menos 2.

Fúria (-2 pontos)

O Personagem, ao invés de ganhar +5% em ataques e +1pt de dano, passa a ganhar +3pts de dano. Estão incluídos neste bônus desde ataques envolvendo a força quanto ataques que envolvam magia, ataques especiais ou qualquer outra técnica utilizada pelo Personagem. Mas, como descrito no livro, o Personagem não poderá sair de batalha até que alguém, seja você ou seu inimigo, morram.

Defeito da Raça (-1ponto)

Seu pai ou sua mãe eram de uma raça que possui desvantagens próprias (demônios, vampiros, entre outros), e você herdou algumas dessas desvantagens. Você deve escolher um defeito da raça de seu pai, como cheiro de enxofre, sugar alma humana, caso queira escolher algo mais forte como não poder andar na luz do dia ou ser afetado por estacas, o mestre pode conceder - 2 pontos.
(ver outros livros da Daemon para idéias de defeitos)

Má-Fama Universal (-2 pontos)

Você possui uma má-fama idêntica a explicada no livro Anime RPG, mais ela vale não só para seu mundo, mais também para todo o universo (para campanhas interplanetárias) ou para todas as dimensões (para campanhas interdimensionais)

Para monstros de bolso:

Vulnerabilidade (-1 ponto)

Seu monstro possui uma vulnerabilidade a um tipo específico de ataque (água, ácido, fogo). Sempre que for atingido por esse tipo de ataque, seu IP não é contado.
Obs.: Só é permitido para seres que possuam um IP maior que 2.

Monstruoso (-1ponto)

Seu monstro é feio ou grotesco, talvez pareça um animal selvagem e perigoso, ou seja, uma gosma, de qualquer forma, os testes dele e de seu dono que seja relacionados a carisma recebem uma penalidade de -15%.

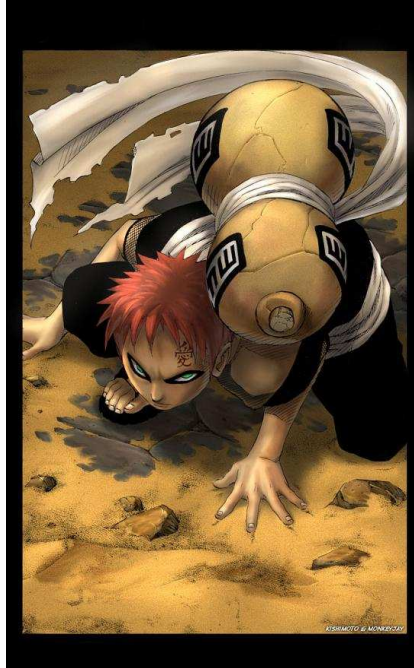
Velocidade (1 ponto)

Seu monstro é mais rápido que o normal e ganha um bônus de +6 na iniciativa para cada ponto gasto.

Capítulo 3: As Habilidades

“... na dissimulação do combate, um chefe que é capaz deve fingir ser incapaz; se está pronto, deve fingir-se despreparado; se estiver perto do inimigo deve parecer estar longe.....”

Sun Tzu



Para que se encaixem na regra de uma maneira mais fácil, as perícias marciais serão divididas em 6 tipos: soco, chute, queda, bloqueio, apresamento e acrobacia. Em termos de regras elas serão consideradas perícias distintas que deverão ser compradas pelo jogador separadamente. Sendo assim serão dadas descrições gerais de cada uma delas, o dano causado.

Soco (dex)

Essa habilidade serve para demonstrar o quão bem o artista utiliza as mãos e cotovelos para atacar o oponente. Muitos são os artistas que treinam somente esta habilidade, socando paredes e barras de ferro, alguns ate mesmo esperam que seus punhos se machuquem para que depois esses se calcifiquem fazendo com que seus socos sejam bem mais danosos ao oponente. As mãos de um artista marcial treinado podem ser tão perigosas ou mais que facas e outras armas brancas.

Utilizada: A maioria dos estilos de luta se utilizam socos. Alguns possuem uma gama enorme de técnicas que utilizam socos, já outros apenas o utilizam como uma saída quando não podem usar suas pernas.

Técnicas: Socos como jab, strong, uppercut entre outros muitos tipos que podem como o kung-fu imitar movimentos de animais.

Regras: Deve-se testar a perícia e rolar-se o dano caso tenha acertado. Pode ser defendida normalmente.

Dano:

Serão listados dois tipos de dano, o real, para campanhas mais realistas como trevas, e o cinematográfico, para campanhas de fantasia medieval ou de lutas.

Dano : 1D6 para cada 8 níveis

Velocidade:

+3 a iniciativa

Chute (dex)

Essa habilidade demonstra o quão bem um personagem consegue usar seus pés e joelhos na batalha. É uma arte extremamente difícil e perigosa, alguns conseguem se especializar nesta arte ao ponto de deixarem suas pernas fortes o suficiente para quebrar coisas como madeiras e até mesmo concreto. É uma arte considerada mais lenta que o soco, mais muito mais potente, muitos foram os que perderam uma luta com um único chute.

Utilizada: Como soco, esta habilidade é utilizada por quase todas as artes marciais, mais é uma das únicas habilidades que possuem artes-marciais baseadas quase exclusivamente delas.

Técnicas: Chute possui muitas técnicas algumas de rotação e outras aéreas pegando o oponente desprevenido.

Regras: Deve-se testar a perícia e rolar-se o dano caso tenha acertado. Pode ser defendida normalmente.

Dano:

Serão listados dois tipos de dano, o real, para campanhas mais realistas como trevas, e o cinematográfico, para campanhas de fantasia medieval ou de lutas.

Dano: 1D10 para cada 9 níveis

Velocidade:

-3 a iniciativa

Queda (agi)

Essa perícia demonstra quão bem um lutador treinou na arte de “cair”. Visando não causar dano em seus oponentes (mesmo causando na maioria das vezes) e sim projetá-lo o mais longe possível deixando-o sem movimento por um curto, mais precioso, período de tempo.

Utilizada: Os golpes de queda são usados por praticamente muitas artes mais pouquíssimas se especializam nela, como jiu-jitsu e o judô entre poucas outras.

Técnicas: A maioria das técnicas de queda são iguais, ou seja baseadas em usar a força do oponente contra ele, apenas se diferenciam no tipo de movimento do corpo e posição de segurar o oponente.

Regras: Primeiro o jogador testa sua perícia em queda (para evitar o alvo faz um teste de AGIXAGI do oponente mais 5) caso consiga derrubar o oponente rola-se o dano. Que em vez de ser descontado dos Pv's dele, será o número de turnos que ele ficará sem poder atacar (sentindo dores e se levantando) e o número de metros que seja jogado para longe.

Dano:

Real: 1D3 para cada 8 níveis

Velocidade:

+ 3 a iniciativa

Imobilização (AGI ou Fr)

Esta perícia permite ao personagem imobilizar o oponente utilizando-se de chaves e torções de membros. Grandes mestres nesta área conseguem tombar e imobilizar homens muito mais forte que eles sem aplicar nenhuma força.

Utilizada: Essa perícia é utilizada por Artes Marciais que planejam não machucar, e sim conseguir parar o oponente sem que esse se machuque. Normalmente é usada em conjunto com Quedas.

Técnicas: Existem centenas de manobras que visam imobilizar o oponente. Coisas como chave de braço e pe, e como o famoso Mata-Leão.

Regras: O jogador testa a perícia contra a Fr do oponente. Caso consiga, ele ficará imobilizado e deverá continuar testando a cada turno para conseguir escapar, mais por uso contínuo da força o oponente irá perder -1 ponto em sua força para o teste a cada turno. (o ajuste na força irá para -2 quando o jogador estiver no 15º nível).

Dano: 1D3 a cada 10 níveis.

Velocidade:

-4 a iniciativa

Acrobacia (AGI)

Essa perícia serve para que o artista marcial possa demonstrar suas habilidades fora de batalhas e até mesmo dentro delas caso sejam criativos na batalha. Os artistas que se utilizam desta habilidade sabem pular mais alto que os outros, correr mais rápido, se esquivar de flechas e lutar saltando e utilizando-se do ambiente na luta.

Utilizada: É utilizada principalmente por estilos mais leves e de defesa como alguns tipos de Kung-fu e algumas outras artes indianas.

Técnicas: Esta é a única habilidade que não possui uma técnica propriamente dita, o jogador deve usar sua imaginação de como e quando usar essa habilidade sendo proibido apenas o que o mestre não deixar.

Regras: Essa perícia serve mais como efeitos de batalha do que de regras, mais aqui estão algumas maneiras de usá-la:

-Pode ser usada como a perícia acrobacia normalmente.

-Correr mais rapidamente, fazendo um teste dessa perícia e poderá correr 2X mais rápido.

-Aumentar seus saltos, aumentando em mais um o nível de AGI para os saltos a cada 10 % nesta perícia. (juntando-se com a perícia salto, e o aprimoramento salto, podem criar saltos inimagináveis)

-Fazer um teste na perícia para diminuir o dano de uma queda por 3.

Velocidade:

Especial

Bloqueio (AGI ou Per)

Todas as artes marciais que treinam ataques diretos de socos e chutes também treinam uma maneira de defender estes ataques. Mestres nesta técnica não defendem apenas socos e chutes mais também armas brancas como espadas e facas.

Utilizada: Todas as artes marciais que utilizem ataques de socos e chutes aprendem também como defender.

Técnicas: Técnicas de bloqueio incluem defender chutes giratórios, cabeçadas, entre outras. Um bom exemplo de técnica de bloqueio é o Makawara uma técnica indiana que se baseia em endurecer os joelhos e cotovelos para que ao defender também cause dano no oponente.

Regras: Caso o oponente acerte o ataque o jogador defensor deve fazer um teste de bloqueio e o dano será reduzido pelo IP do bloqueio

Defesa:

Real: 1D6+1 cada 8 níveis.

Velocidade:

+2 a iniciativa

Obs.: Para conseguir defender o personagem precisa não ter usado sua ação no turno, caso já tenha usado, seja ter atacado ou outra ação, o IP de defesa será dividido por 2 após a rolagem dos dados.

Regras para Perícias Marciais:

"Quem chegou ainda que apenas em certa medida à liberdade da razão, não pode sentir-se sobre a terra senão como um andarilho."

Nietzsche

As perícias apresentadas serão chamadas de perícias marciais, mas de uma maneira geral serão idênticas as perícias de combate comum, mais terão algumas diferenças:

-Um jogador só pode gastar um número de pontos em uma perícia marcial em um número igual a 30% mais 10% por nível.

Ex.: Jorge está fazendo um personagem para sua campanha de trevas, seu nome será Jim e ele será um lutador de Kung-Fu estilo cobra, primeiro ele comprou a perícia artes marciais em nível 3. Ele será um especialista em socos. Como está no 1º nível e tem uma Agi de 17 pontos, ele poderá pagar no máximo 40 pontos nessa perícia tendo assim uma perícia de 57%.

-A cada nível a partir do 1º o jogador com o aprimoramento Artes-Marciais ganha 5 pontos para gastar entre as perícias marciais.

Obs.: E o mestre deve vetar este aprimoramento caso a campanha não tenha lutas épicas de artes marciais.

Capitulo 4: Regras Gerais

Aqui vão algumas regras soltas que podem se encaixar em alguns animes. O mestre deve ver que tipo de campanha ira fazer , para então encaixar as regras em seu jogo.



Regras para uso de Pontos de Fadiga

"Vou castigar você em nome da Lua!" - Sailor Moon

Todos os lutadores de anime levam seu corpo ao extremo durante suas lutas. O nível de fadiga demonstra sua capacidade de utilizar golpes e técnicas sem se cansar com isso.

Um personagem começa o jogo com um numero de pontos de fadiga iguais a :

$$\frac{\text{Will} + \text{Cons}}{2} + (\text{nível}) \times 2$$

Os níveis de fadiga são utilizados em:

- 1 ponto de fadiga para cada 10 (ou mais determinado pelo mestre) turnos de combate direto.
- Utilização de uma técnica (caso o mestre use esta regra)
- Caso não use a regra de técnicas pode-se gastar 2 pts de fadiga para causar + 2 no dano de uma técnica usada .
- 1 ponto para aumentar a velocidade em +3.

OBS.: Com execucao dos gastos de pontos de fadiga para lutar continuamente , um jogador so pode gastar um numero de pontos de fadiga igual a 1 ponto a cada 2 níveis.

Saltos

No mundo dos Animes e Mangas é comum encontrar pessoas capazes de darem saltos incríveis. Como no livro pouco, ou quase nada, foi comentado sobre isso, abaixo seguem algumas idéias que podem ajudar no uso de “grandes saltos” para Personagens de Anime.

Antes de mais nada, para melhor entendermos as regras, segue abaixo a tabela de saltos com relação a Agilidade do Personagem:

Agilidade	Distância na Vertical FÁC/DÍF/MÁX	Distância na Horizontal FÁC/DÍF/MÁX
10	10 / 15 / 30cm	70cm / 90cm / 1,10m
11	12 / 17 / 35cm	80cm / 1m / 1,20m
12	20 / 25 / 40cm	90cm / 1,10m / 1,30m
13	22 / 27 / 45cm	1m / 1,20m / 1,40m
14	30 / 35 / 50cm	1,10m / 1,30m / 1,50m
15	32 / 37 / 55cm	1,20m / 1,40m / 1,60m
16	40 / 45 / 60cm	1,30m / 1,50m / 1,70m
17	42 / 47 / 65cm	1,40m / 1,60m / 1,80m
18	50 / 55 / 70cm	1,50m / 1,70m / 1,90m

A tabela acima detalha os saltos em que nenhuma impulsão é realizada, ou seja, o Personagem se encontra parado e não faz nenhuma impulsão para saltar, ele apenas salta.

Note que a tabela não faz menção ao peso dos Personagens. Isto ocorre pois a AGI, normalmente, está relacionada ao peso dos Personagens. Será raro encontrar um Personagem de alto peso com uma ótima Agilidade.

Note também que estas regras são para quem não possuem a Perícia Salto. Ela dará maior força ao Personagem, lhe proporcionando uma maior área de efeito.

- Utilizando a Tabela

A tabela é simples de ser utilizada. Basta o Mestre ver qual a AGI do Personagem. Depois ele terá de ver quantos metros de distância o Personagem deve fazer. Assim ele descobrirá que tipo de Teste o Personagem fará, se é fácil, normal ou difícil.

Testes fáceis nem sempre são obrigatórios, ficando a cargo do Mestre.

Como exemplo vamos pegar alguém de Agilidade 13. Caso ele deseje saltar a 1,30m a frente, ele precisará fazer um teste difícil, pois 1,30m esta acima de 1,20m, que de acordo com a tabela é um teste difícil. Este mesmo Personagem é incapaz de saltar a mais de 1,40m, já que este é o máximo que ele consegue.

Pular para distâncias entre 1m e 1,20m lhe proporciona um teste normal, e a distâncias menores de 1m serão testes fáceis. Mas, como já dito, raramente serão obrigatórios os testes fáceis.

Viu como é simples?

- Impulsão

O Personagem pode impulsionar seu corpo para frente, ou para cima, para dar-lhe maior área de efeito. Para isso é necessário um teste de Força. Caso passe o Personagem conseguirá um aumento de +10cm no sentido Horizontal ou +5cm no sentido Vertical.

-Perícia saltos

Caso o jogador possua a perícia saltos , ele ganha 1 ponto de AGI em relação a tabela de saltos para cada 10% na perícia.

-Aprimoramento

Caso o personagem possua o aprimoramento saltos , ele deve somar os valores la descritos , com os aqui descritos.

Velocidade

"Me dê sua força pégasuuuuuus!" - Seiya

Para simular a velocidade dos grandes lutadores de anime.O mestre pode utilizar uma regra diferente de velocidade, para cada 15 pontos na iniciativa do personagem, ele ira ganhar uma ação extra.E a cada 8 níveis ele ganha um novo D10 em sua iniciativa.

Ex.:

Yusuke e um lutador de 8º nível.Possui AGI 15 e ao jogar seus 2D10 (um normal , mais um por ser um Pj de 8º nível) ele tira 10 e 7 , sendo assim ele ira atacar com iniciativas: 32, 22,12.



Capitulo 5:Armas e Equipamentos

"Não conheci o outro mundo por querer!" - Yusuke

Nos animes onde os personagens principais usam armas normalmente esses personagens usam armas modificadas que as tornam mais letais e ate mais engraçadas. Sejam armas de fogo que matam vampiros com um tiro como as de Alucard do anime Hellsing ou como a espada do Espadachim de Final Fantasy Ulimited, que se move pela vontade deste ate sua mão. Antes também estaram algumas das armas mais usadas nos animes e mangas , tanto armas brancas como armas de fogo.

Novos equipamentos e Armas

Kimono : A maioria dos lutadores nos animes utilizam de uma própria vestimenta. Mais de uma maneira genérica poderíamos chamar todos de kimonos. Em uma grande parte das vezes esse kimono e branco e aberto na parte de cima, mais existem muitos casos que fogem a essa regra , sendo de outras cores como o Kung-Fu e fechados.

Regras: Na maioria das vezes o kimono não consede nada em termos de regras. Mais em alguns casos, isso não e valido como :

-*Kimono Trançado*: Kimono bem mais forte e resistente que o normal e consede +1 Ip para golpes de soco e chutes.

-*Kimono Ninja*: Algumas artes como ninjitsu se utilizam de kimonos negros, esse consedem +10% para testes de furtividade.

Faixas: As faixas das artes marciais nada mais são na maioria das vezes uma maneira de demonstrar o nível que alguém esta em uma arte.

Regras: Caso o mestre queira as faixas terem um nível de 1-10 e toda a vez que um de nível superior tratar com um de nível inferior a diferença dos níveis consede +5% em testes sociais.

Luvas de luta: Alguns guerreiros de anime usam luvas para o combate, essas luvas não so servem para proteger a mão contra o impacto dos golpes como também melhora a potecia de seus socos.

-*Luvas esportivas*: São luvas usadas em esportes de combate. Elas são feitas com um material mais leve e maleável, servindo para absorver o impacto tanto para o atacante como para o atacado.

Regras: -2 no dano final de um soco.

-*Luvas de combate*: São luvas usadas não para absorver o impacto, e sim para amplia-lo. Na maioria das vezes são feitas de couro reforçado ,mais em alguns casos mais drásticos podem ser feitas de placas de metal.

Regras: +2 no dano final de um soco.

Shuko : Shuko são garras usadas por lutadores tanto para o ataque como também para ajudar em escaladas.

Regras: Dano de +2 em socos e aumenta em +10 % testes de escalar.

BO : Bastão usado por muitas artes marciais que treinam a utilização deste em uma luta .
Possui por volta de 1,60m e um peso que vai de 2,5 ate 4 kg.

Regras: Dano – 1D6+1 Velocidade - +1

ButterflySword : Espada chinesa utilizada principalmente em Kung-Fu.Possui uma lamina curta em tamanho mais bem larga.

Regras: Dano : +1d6 em técnica de soco Velocidade :-2

Nunchaku: Arma que consiste em dois pequenos pedaços de madeira ligados por uma corrente. Muito utilizado em artes marciais japonesas.

Regras : Dano - +1D6 o dano da técnica de soco.

Ninja-to : Espada utilizada pelos ninjas, possui tamanho de uma espada curta e lamina reta.

Regras: Dano- 1D8 velocidade : -1

Katana : Usada pelos antigos samurais e considerada a melhor espada feita ate hoje. Com um comprimento médio de 110cm , possui uma lamina curvada.

Regras: Dano : 1D10/ 2D6 (1/ 2 maos) velocidade : -2/-3

Wakisashi : Versão menor da katana , era usada antigamente junto com ela apenas como enfeite. Mais corta melhor que uma espada curta normal.

Regras: Dano 1D6+1 Velocidade : -1

Sai : Pequena e defensiva arma, um tipo de adaga em forma de tridente.

Regras: +5% em perícias de bloqueio

Dano:1D4 IP: +2 Velocidade : -2/+2 (ataque/defesa)

Daikyu: Arco longo utilizado em treinamentos e meditação no japão.Requer grande perícia e uma concentração perfeita pois possui uma área de empunhadura mais baixa que o normal.

Regras: dano : 1D8 Velocidade : +1/-10 (armada / recarregando)

Tonfa: Arma ótima para defesa , e idêntica a um cassetete moderno , feita de madeira.

Regras: Dano : 1D6 IP: +2 Defesa em +10%

Velocidade: -1/+3 (A/D)

Regras para Armas de Fogo aprimoradas

São armas especiais e extremamente fortes que devem ser proibidas pelo mestre caso este queira.

Cada jogador ganha 2 pontos ao comprar o aprimoramento que devem ser usados para construir sua arma.

Primeiro ele deve escolher uma arma da qual queira usar , abaixo vão algumas variantes mais outras devem ser criadas pelo mestre :

Revolver :

Pente:6

Alcance: 40m

Dano: 1d6+2

ROF:1

Ocultabilidade: Bolso medio

Pistola :

Pente: 12

Alcance: 50m

Dano: 1d6

ROF:3

Ocultabilidade: Bolso Medio

Espingada:

Pente: 7

Alcance:60 m

Dano: 2d6

ROF:1

Ocultabilidade:Sobretudo

Submetralhadora:

Pente: 30

Alcance: 200m

Dano: 1D6

ROF: 10

Ocultabilidade: Jaqueta

Metralhadora:

Pente:30

Alcance:200m

Dano: 1d6+1

ROF: 5

Ocultabilidade: Manto grande

Rifle (deve-se gastar um ponto de aprimoramento para essa arma ser usada)

Pente: 30

Alcance:700m

Dano: 1d10

ROF:5

Ocultabilidade: Não pode ser escondida

Depois de escolher o tipo de arma, deve-se gastar os pontos desta maneira:
(so pode ser escolhido ate -2 pontos)

1 ponto –Aumento de cadencia : ROF +1
1 ponto_ Aumento de pente :mais 5 balas no pente
2 Pontos – Dano aprimorado :+1 no dano
1 ponto – Arma sagrada :+1 no dano contra um tipo de criatura
1 ponto – Alcance aprimorado :mais 10m na distancia
1ponto-Mira laser: +5% na perícia da Arma de fogo (só pode ser comprada uma vez por arma).
2 pontos-Sagrada : A arma foi criada a partir de prata ou metal de um objeto considerado sagrado por sua religião.Pessoas que possuam Fé podem gastar 1 ponto de fé para deixar o dano causado, impossível de se regenerar rapidamente (ou seja por poderes como sangue, ou regeneração).
-1 ponto – Gatilho preso: sua arma às vezes não funciona, cada tiro tem 15 % de chance de falhar.
-1 ponto-Amaldiçoada: Você apenas consegue lutar caso esteja usando ela.
-1 ponto-Diminuição de cadencia: -1 no ROF
-1 ponto-Pente perdido: -5 na munição
-2 ponto-Diminuição de dano: - 1 ponto no dano
-1 ponto – Diminuição de alcance: - 10 metros na distancia

Regras de Arma Brancas aprimoradas

Essas são armas raras que foram magicamente aprimoradas ou talvez sejam mais bem trabalhadas

Primeiro deve-se escolher entre :

Arma pequena:

Peso: 1-2 Kg

Dano: 1D6

Velocidade:+2

Ocultabilidade:Bolso

Arma media

Peso: 3-4 Kg

Dano:1d8

Velocidade:-3

Ocultabilidade: sobretudo

Arma grande

Peso: 5 – em diante kg
Dano: 1d10
Velocidade: -6
Ocultabilidade: Não pode ser escondida

Devem ser gastas da seguinte maneira . Nunca podendo passar de -2 pontos.

1 ponto – Aumento de velocidade :+2 na velocidade
2 pontos – Aumento de dano :+3 no dano
1 ponto – Arma encantada : +2 de dano contra um tipo de criatura
1 ponto- Arma elemental :pode escolher um tipo de dano que arma possa causar (fogo, gelo , eletricidade...).

4 pontos- Evolutiva: Sua arma evolui com você, ela ganha um determinado metade dos Xp's que vc ganha e quando completa um determinado numero ela evolui magicamente.
100-+2 pontos
150-+3 pontos
350-+3 pontos

1 ponto – Longa: Sua arma consegue atingir oponentes mais distantes, seja sendo um bastão longo ou um chicote. Cada ponto gasto aqui concebe mais 1,5m de distancia no ataque.

1 ponto-Correntes: Sua arma possui uma corrente presa a ela, isso melhora em 10% seus testes de imobilizar e desarmar um oponente.
+1 ponto-Espera: Na ponta da corrente ela possui uma esfera de metal que pode ser usada para causar 1D3+1 de dano em um oponente.

1 ponto – Telecinetica : a arma vem ate sua mão com um pedido seu.
- 1 ponto – Diminuição de Velocidade :2 na velocidade da arma
-2 pontos – Diminuição de dano : -3 no dano da arma



Apêndice.1:Técnicas



Essas são as técnicas que podem ser usadas pelos personagens que possuem o aprimoramento artes-marciais. Técnicas desse tipo poderão usar somente o corpo do usuário, ou seja, não poderão usar armas de nenhum tipo, somente as perícias marciais.

Elas poderão ser de dois tipos, reais ou cinematográficas. As técnicas de campanhas reais são socos giratórios, voadoras, entre outras. As cinematográficas poderão ser socos de gelo, Chutes de fogo e qualquer coisa que tenha em mente.

Todo personagem começa com 2 pontos de técnicas(podendo criar uma técnica de nível 2 ou duas de nível 1). E poderá aprender mais com treinos ou caso o mestre prefira, será 1 ponto de técnica para cada 10 pontos em uma perícia Marcial, mais os pontos só podem ser gastos com uma técnica relacionada a determinada perícia.

Por fim, uma técnica não pode possuir um nível maior que o level do personagem dividido por 2.(A única exceção é que no começo um personagem pode possuir uma técnica de 2º nível).

Criando Técnicas

Aqui estão as regras de como criar uma técnica durante a criação do personagem como criar uma técnica depois será explicado mais adiante.

Para facilitar a criação de técnicas, será explicada em 2 passos.

1) O jogador precisa ter em mente, como aprendeu essa técnica? Quem a criou? Como ela é executada. E em qual posição ela é executada?

2) Agora começa a criação propriamente dita:

Toda técnica possui uma pequena ficha para ser preenchida:

Nome:
Nível:
Tipo:
Habilidade:
Custo:
Ajustes:
Vantagens:
Desvantagens:

Nome - Deve ser escrito o nome da técnica, algo louco como o chute destruidor de pessoas ou algo mais “normal” como chute giratório.

Nível: Deve ser colocado o nível da técnica, ou seja, o custo total da técnica depois de se somar vantagens e desvantagens.

Tipo – O tipo de golpe da técnica podendo ser aérea, normal ou rasteira (ver mais à frente).

Habilidade: A habilidade usada pela técnica (chute, soco, queda, imobilização ou bloqueio).

Custo: O custo em pontos de fadiga gastos ao executar a técnica. (ver mais à frente)

Ajuste – Os ajustes de dano, aumento de perícias, velocidade

Vantagens: Vantagens possuídas pela técnica

Desvantagens: Desvantagens possuídas pela técnica.

2a) Tipo:

Existem 3 tipos de técnicas são elas :

Aérea – Esta técnica só poderá ser executada a pelo menos alguns centímetros do chão. Sendo assim o personagem precisa pular para executá-la, que não irá demorar um turno, mais irá diminuir a velocidade em -2 e pelo impacto aumentará em +1 o dano da técnica.

Normal – Estas são técnicas normais desenvolvidas no chão sem nenhuma mudança.

Rasteira – Técnicas deste tipo para serem executadas, o personagem deve se agachar por isso se tornam mais rápidas +2 na velocidade e diminui o dano -1 .

2b) Custo :

Para se descobrir quanto é gasto para executar uma técnica basta para o personagem dividir o nível da técnica por 2 (arredondando para cima).

2c) Ajustes :

Agora que o jogador irá gastar os pontos de técnica aqui estarão listadas algumas idéias para serem usadas mais outras poderão ser criadas com a permissão do mestre.

Vantagens:

Aumento de dano (1 ponto)	Aumenta em +1 ponto o dano da técnica. .(proibida para queda)
Aumento de Velocidade (1 ponto)	Aumenta em +2 a velocidade da técnica.
Varredura (3 pontos)	E uma técnica de varredura que se baseia em atingir uma área em torno do personagem, cada 3 pontos gasto aumenta em mais um inimigo pelo qual o dano pode ser dividido.(proibida para queda e imobilização)
Técnica Impressionante (4 pontos)	A técnica foi criada por um mestre antigo e poderoso sendo bem respeitada. Por isso ao executá-la a uma chance de 1DX Will do oponente deste ser paralisado de terror ao ver a técnica ser executada.
Bem treinada (2 pontos)	Aumenta em 10% a chance de acerto.
Adiar dano (1 pontos)	Cada ponto gasto permite ao personagem adiar em 1 minuto o dano rolado no turno que acertar essa técnica, e deve ser avisado quando executar.
Técnica elemental (1ponto)	Sua técnica invoca o poder de um elemento na utilização desta.Deve-se escolher um tipo de elemento , como : Fogo,gelo,som,ar,luz...
Corte de ar (1 ponto)	A técnica consegue atingir oponentes distantes cortando o ar a frente, a cada 1 ponto gasto atinge ate 5 metros de distancia. .(proibida para queda e imobilização)
Defensiva (1 ponto)	Cada ponto aumenta em 2 o IP de defesa de uma técnica. (só para perícia bloqueio)
Benefício de Perícia (1 ponto)	A técnica beneficia uma perícia durante sua utilização. Ela aumenta uma perícia em 10% quando usada (permitida somente para acrobacia e bloqueio)
Aumento de atributo Físico (2 pontos)	A técnica aumenta um atributo durante sua utilização.

Desvantagens:

Diminuir dano (-1 ponto)	Diminua em -1 o dano da técnica. . (proibida para queda)
Técnica lenta (-1 ponto)	Diminua em -2 a velocidade da técnica
Ponto Fraco (-3 pontos)	A técnica possui um defeito em sua utilização, caso o opoente conheça, poderá

	fazer um teste fácil de dex para escapar do ataque.
Ma Fama (-2 pontos)	A técnica foi criada por um mestre com a intenção de causar mal, talvez apenas para matar seres indefesos, por isso quem a ver sendo executada poderá querer matar o artista.
Difícil de ser utilizada (-2 pontos)	A técnica é mais difícil de se utilizar e por isso diminui em -10% no teste da perícia.
Concentração (-2 pontos)	A técnica só pode ser utilizada atrás de extensa concentração do artista, em termos de regras ele deve ficar 2 turnos se concentrando antes de utilizá-la.

Exemplos de técnicas :

-Soco

PowerUppercut

Nível 1: Tipo: Normal
 Dano: +2 Custo: 1 ponto de fadiga
 Velocidade: -2

Vantagens: Aumento de dano (1 ponto)

Desvantagens: Técnica lenta (-1 ponto)

Estilos: Boxe, Karate, kung-fu e outras que possuam socos em suas manobras.

Descrição: O artista marcial se movimenta ate perto do oponente e desfere um soco de baixo para cima visando a barriga do oponente.

SatsuHara

Nível:4 Tipo : Normal
 Dano: +2 Custo: 2 pontos de fadiga
 Velocidade:-4

Vantagens: Aumento de dano (2 pontos), Técnica elemental (fogo ; 1 ponto), Varredura (3 pontos)

Desvantagens: técnica lenta (-2 pontos)

Estilos: Kung-Fu

Descrição : Criada por um antigo mestre japonês que visitou a china e aprendeu o estilo do tigre. Ela concentra o Ki em suas mãos e roda em um soco no ar que se propaga a sua volta queimando dois inimigos juntos.

-Chutes

ReiKaze

Nível:2 Tipo: Aérea
 Dano:+2 Custo : 1 pontos de fadiga

Velocidade:-3

Vantagens : Aumento de dano (2 pontos),Corte de ar (1 ponto)

Desvantagens: Técnica lenta (-1 ponto)

Estilos: Karate

Descrição : Técnica criada pelos mestres do estilo de chutes do karate , se baseia em rodar em volta de si mesmo no alto e chutar fazendo uma onda de ar que atinge oponentes a ate 5 metros de distancia.

-Queda

Doju

Nível : 1 Tipo : Normal

Dano: +1 Custo : 1 ponto de fadiga

Velocidade: +0

Vantagens: nenhuma

Desvantagens : nenhuma

Estilos: jiu-jitsu , judô e aikido.

Descrição: Técnica usada para derrubar o oponente o mais longe possível.

-Imobilizacao

Quebra ossos

Nível :3 Tipo : normal

Dano:+1 Custo: 2 pontos de fadiga

Velocidade : +4

Vantagens: Aumento de velocidade (2 pontos), aumento de dano (1 ponto)

Desvantagens: nenhuma

Estilos : jiu-jitsu

Descrição : Técnica simples e rápida , pega-se o oponente e tenta-se quebrar seu braço com uma chave de braço extremamente rápida .

-Acrobacia

Salto duplo

Nível: 2

Dano:- /- Tipo: Normal

Velocidade: -/- Custo:1 pontos de fadiga

Vantagens: Benefício de perícia ; saltos (4 pontos)

Desvantagem: Concentração (-2 pontos)

Estilos: Wu-ju

Descrição: Essa técnica foi criada para se dar saltos excepcionais, para isso o artista se concentra por um tempo e acaba podendo saltar dezenas de metros.

Corrida

Nível:1
Dano:- /- Tipo: Normal
Velocidade: -/- Custo:1 pontos de fadiga
Vantagens: Benefício de perícia ; correr (1 ponto)
Desvantagem:-/
Estilos: Quase todos que lutem em arenas
Descrição: Técnica primaria apenas melhora a velocidade de corrida.

-Bloqueio

Maka-Hara

Nível:5 Tipo: Normal
Dano : +2 Custo : 3 pontos de fadiga
IP : +2
Velocidade : +2
Vantagens: Aumento de dano (3 pontos), Aumento de velocidade (1 ponto), Defensiva (1 ponto).
Desvantagens:nenhuma
Estilos : Muay Tai
Descrição: Esta técnica só e usada pelos grandes mestres nas lutas , ela se baseia em treinar tanto seus ossos que sua defesa , não só apara o golpe do oponente como machuca ele.(causando 2 pontos de dano).



Apêndice.2:Treinamento

Essas regras foram criadas por guaxinim e visavam DBZ mais podemos estendê-las para muitos outros animes, pois na maioria das vezes os personagens de animes de luta, melhoram suas técnicas de combate treinando elas. Por isso aqui vai uma versão dessas regras criadas por ele.

Treinando

Para aprender novas técnicas é necessário um contínuo treinamento, tanto físico quanto mental que pode durar dias e às vezes semanas. Muitos animes fazem com que seus personagens não aprendam técnicas ou melhorem apenas por um combate, e sim por treinos com seus mestres.

Para cada 1 hora de treinamento intenso o personagem ganha 1 ponto de Treinamento e caso possua o aprimoramento mestre, pode somar o nível desde aos pontos, uma vez por dia. O mestre também pode dar 5 pontos de treinamento caso o personagem combata em uma luta justa contra um outro lutador de poderes equivalentes ao seu, ou 10 pontos caso seja mais poderoso.

Um personagem só pode treinar COM/5 horas por dia.

Esses pontos são gastos na seguinte proporção:

- 100 pontos por um ponto em um atributo
- 25 por um ponto em Pv ou Ph
- 25 por um ponto de fadiga
- 50 por um ponto para criar uma técnica.
- 50 por 1 ponto de perícia



Final

Bem isso e tudo, espero ter ajudado com algumas idéias e gostaria de agradecer o Marcelo Del Debbio e Luciana Bacci pelo grande trabalho que foi o Anime RPG .Aos que quiserem mandar dicas para novas versões,xingamentos, ou só para falar o que achou desse arquivo mandem um E-mail para victor.hms@globo.com

See you Space Cowboy