

PULP

O MUNDO DE

TARANTINO



SKADY

INTRODUÇÃO

Orgulhosamente apresento mais um net-book para o sistema Daemon, diagramado e escrito por Skady.

O Mundo de Tarantino trata de certos tipos de profissionais comuns em nosso mundo. Os Gângster, a máfia, os contrabandistas e os narcotraficantes são as figuras encontradas nesse livro virtual, em forma de NPC'S, KITS e Aprimoramentos.

Para quem não sabe, os filmes de Quentin Tarantino (Cães de Aluguel, Pulp Fiction, Grande Hotel, Kill Bill), cineasta americano dos mais importantes da nova geração, sempre mostraram a violência crua das ruas das grandes metrópoles, o crime e as armações dos assassinos de aluguel, gângsters, mafiosos e todo tipo de mau caráter.

Este net-book apresenta aos jogadores do Sistema Daemon, os NPC'S, KITS e Aprimoramentos, mais freqüentes nesse mundo especial, que vive, sem sobra de dúvida, em um **Tempo de Violência**.

KITS

**Girl, you'll be a woman soon
Please come take my hand**

O Gângster, o Assassino de Aluguel e o Vingador. Os mais qualificados heróis (?) das ruas das grandes cidades. Só os mais fortes conseguem sobreviver.

Gângster

Líder de grandes gangues e facções criminosas, os gângsters são os líderes do crime organizado. Alguns exigem propina de estabelecimentos comerciais para protege-los (ou, melhor dizendo, não destruí-los). Se um gangster exige certa experiência, recursos e contatos. Poucos conseguem chegar a tanto.

Custo: 8 pontos de Aprimoramento, 400 pontos de perícia.

Perícia: Escolha duas armas (40% cada). Escolha uma arma branca (30/30). Diplomacia 30%, Lábria 30%, Etiqueta (escolha dois subgrupos) 30%, Intimidação 30%, Liderança 30%, Avaliação de Objetos (escolha dois subgrupos) 30%, Explosivos 30%, Idiomas (escolha dois) 20%, Tortura 40%, Manha 30%, Barganha 20%.

Aprimoramentos: Contatos e Aliados (2), Recursos e Dinheiro (3), Status (2), Submundo (3).

A partir do 1º Nível: O Gângster vai contar com dois lacaios a cada nível que completar no KIT Gângster. Os lacaios antigos ganham novos níveis a cada dois novos níveis do Gângster. A ficha dos lacaios deve ser feita junto com o mestre, e adotada como padrão para os próximos lacaios. Os lacaios exigem pagamento (300 dólares mensais por laçao) e se zangam com facilidade.

Assassino de Aluguel

Por falta de emprego melhor, ou por suas habilidades inatas, certas pessoas passam a viver da morte dos outros. São os assassinos de aluguel, mercenários modernos, dispostos a executar algum serviço sujo em favor de algum Gângster ou vilão influente.

Cada assassino de aluguel tem seu próprio estilo. Alguns preferem ser diretos, outros gostam de ser sorrateiros, outros preferem usar armas exóticas, e alguns até, lêem citações da Bíblia antes de executar a carnificina.

Custo: 5 pontos de Aprimoramento, 215 pontos de perícia.

Perícia: Escolha duas armas (50% cada). Escolha uma arma branca (20/30), Etiqueta (escolha dois subgrupos) 30%, Intimidação 30%, Explosivos 30%, Tortura 50%.

Aprimoramentos: Recursos e Dinheiro (2), Pontos Heróicos (2), Submundo (1).

1º Nível: O assassino de aluguel é apresentado a sua nova vida. Ele será chamado para serviços de assassinato que lhe darão mais de 1000 dólares por assassinato, mas os clientes não têm hora para ligar.

5º Nível: O assassino terá algum renome. Fará serviços mais altos, ganhando 3000 dólares por assassinato.

10º Nível: O assassino já está tão familiarizado com o mundo do crime que pode comprar o KIT “Gângster” por 6 pontos de aprimoramento e 300 de perícia.

Vingador

Alguém lhe fez um mal condenável. Você jurou que se vingaria dessa pessoa a todo custo. Hoje, sua vida depende disso. Essa é sua obsessão, e você não se cansará até cumpri-la.

O Vingador é quase sempre um criminoso que sofreu um golpe de algum inimigo/amigo, e agora quer se vingar a todo custo.

Custo: 4 pontos de Aprimoramento, 200 pontos de perícia.

Perícia: Escolha uma arma de fogo (40%) OU uma arma branca (50/30), Diplomacia 30%, Lábria 30%, Etiqueta (escolha um subgrupo) 30%, Intimidação 40%, Tortura 50%, Manha 50%.

Aprimoramentos: Contatos e Aliados (2), Submundo (1), Pontos Heróicos (3).

10º Nível: O Vingador pode comprar o KIT Assassino de aluguel por 3 pontos de Aprimoramento, 175 pontos de perícia.

APRIMORAMENTOS

PULP (pulp) n. 1; A soft, moist, shapeless mass of matter. **2;** A book containing lurid subject matter, and being characteristically printed on rough, unfinished paper.

Arma ou item Especial

Possuir uma arma ou objeto especial é algo incomum. Existem poucas armas e objetos especiais e menos ainda são os especialistas que confiam tais armas a terceiros. Ao escolher este Aprimoramento, o Jogador deve definir o que especificamente deseja:

1 ponto: o Personagem pode possuir uma arma especial pequena ou média (Revolver com balas explosivas, espingarda com mira ultra...), com bônus de +1 (+1 para dano e +10% para dividir entre ataque e defesa), ou um objeto especial simples (como um tênis com faca acoplada, um radar ou uma bússola de precisão).

2 pontos: o Personagem pode possuir uma arma mais poderosa, com bônus de até +3 (+3 para dano e +30% para dividir entre ataque e defesa, conforme a arma). Pode ser um item mais bem desenvolvido, como um óculos/celular/computador ou um implante de visão.

Gangue

O personagem tem acesso a um pequeno grupo de lacaios, podendo utilizar seus serviços em horas de emergência.

1 ponto: 2 lacaios.

2 pontos: 4 a 5 lacaios.

3 pontos: 8 a 10 lacaios.

4 pontos: 15 a 20 lacaios.

5 pontos: 30 a 40 lacaios.

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 criminoso.

1 ponto: um bairro, sindicato ou estação local.

2 pontos: alguns bairros, uma cidade pequena.

3 pontos: algumas cidades pequenas, uma metrópole.

4 pontos: algumas metrópoles, um estado.

5 pontos: dois ou três estados, um pequeno país.

Sem Lar

-1 ponto: Você só tem um carro velho ou barraco como moradia, o que lhe rende péssimas noites de sono. Para se recuperar, deve dormir no mínimo, 10 horas em vez de 8 tradicionais.

-2 pontos: Você não tem uma moradia ou casa própria, vivendo nas ruas. Para comprar uma casa, além do preço normal, você deve pagar 2 pontos de aprimoramentos, e para comprar um carro, 1 ponto de aprimoramento. Pelas péssimas qualidades dos albergues e das ruas, para se recuperar, deve dormir no mínimo, 10 horas em vez das 8 tradicionais.

NPC'S

The only one who could ever reach me, was the son of a preacher man

Acompanhe a ficha dos NPC's mais comuns em campanhas *a lá* Tarantino.

Lacaios

Agentes rasos de grandes mestres do crime.

FR 10 DEX 10 AGI 10 CON 10
INT 10 WILL 10 CAR 10 PER 10.
PV 10, IP 0.

Ataque: Briga 20/20 (1d3), Revolver 20% (1d10), Armas Branca 30/30 (varia dependendo da arma).

Seguranças

Seguranças dos líderes das gangues e mafiosos, geralmente brutamontes de dois metros de altura, bem armados e prontos para agir.

FR 18 DEX 12 AGI 12 CON 16
INT 10 WILL 14 CAR 8 PER 10.
PV 17, IP 4.

Ataque: Briga 40/40 (1d3), Revolver 40% (1d10).

Gângsters

Chefões do crime organizado. São influentes e geralmente possuem um bando de (3d6+3) seguranças e lacaios.

FR 15 DEX 15 AGI 15 CON 12
INT 18 WILL 18 CAR 16 PER 15.
PV 13, IP 5.

Ataque: Briga 40/40 (1d3), Escopeta 40% (3d6), Revolver 30% (1d10), Arma branca 40/40 (varia dependendo da arma).

Soldados do Tráfico

Bandidos miseráveis que ajudam a manter o tráfico de armas ou narcóticos.

FR 14 DEX 10 AGI 10 CON 12
INT 9 WILL 12 CAR 12 PER 12.
PV 13, IP 0.

Ataque: Briga 20/20 (1d3), Revolver 30% (1d10), Arma branca 20/20 (varia dependendo da arma).

TARANTINO, Quentin: Diretor e roteirista de filmes cujo foco central é a violência. Conhecido por seus diálogos bem elaborados e trilhas sonoras brilhantemente selecionadas. Considerado o maior gênio do cinema da nova geração.

ENSICLOPÉDIA Times, New York, 2003, Tradução livre.