

**MUNDOS STEANPUNK  
E OUTROS APERFEIÇOAMENTOS PARA  
MUNDOS MEDIEVAIS FANTÁSTICOS**

**AUTOR: RICKY D!**

UM TEMA QUE SEMPRE GOSTEI FOI O STEAMPUNK, TAMBÉM CONHECIDO COMO VAPORPUNK. GERALMENTE HISTÓRIAS VAPORPUNK SE PASSAM EM PLENA ERA VITORIANA, MAS NADA IMPEDE DE REGREDIR OU AVANÇAR ESTE PERÍODO. OU MELHOR: QUEM PRECISA DE TEMPO, QUANDO SE TEM INVENTADO ATÉ MESMO UMA MÁQUINA DO TEMPO?

CADA MESTRE CONSTRÓI SEU PRÓPRIO MUNDO, ENTÃO NÃO DAREI DETALHES MUITO ESPECÍFICOS, APENAS ALGUMAS IDÉIAS. É APENAS UM ENSAIO, ATÉ QUE CHEGUE O IMINENTE **ARCÁDIA: HEROS DELICTUM**. QUANTO AO USO DE RAÇAS, VARIA DE MESTRE PARA MESTRE. IMAGINE ENCONTRAR, NUMA RUA DE LONDRES, UM ORC DE CARTOLA E SMOKING? OU UM ELFO COM UM CHAPÉU E UM SOBRETUDO SUJO E RASGADO? ANÕES TRABALHANDO COMO ENGENHEIROS DE MECHAS A VÁPOR...SUA IMAGINAÇÃO É O LIMITE!

**OBSERVAÇÃO IMPORTANTE:** VOCÊ VAI NECESSITAR INTEGRALMENTE DOS NET-BOOKS **FRANKENSTEIN** E **PODERES DA MENTE**.

AGRADECIMENTOS:

- DEUS, CRISTO, MÃE E VÓ EM PRIMEIRO LUGAR
- JÚLIO VERNE, ONDE VOCÊ ESTIVER, EU TE AMO!!
- ALAN MOORE (MESMO TENDO TRANSFORMADO DORYAN NUM CARA MAU)
- DEL DEBBIO, ETERNO MESTRE, VALEU PELO SISTEMA DAEMON.
- GIZMO, E AO SEU TRABALHO NA EDITORA DAEMON

**ALTAMENTE RECOMENDÁVEL:**

**LIVROS:**

- TODOS OS LIVROS DO JÚLIO VERNE
- TODOS OS LIVROS DO SHERLOCK HOLMES (SIR ARTHUR CONAN DOYLE)
- O MÉDICO E O MONSTRO-SIR ROBERT LOUIS STEVENSON
- FRANKENSTEIN-MARY SHELLEY
- DRÁCULA-BRAM STOKER
- O HOMEM INVÍVEL E A MÁQUINA DO TEMPO-H.G. WELLS

**QUADRINHOS:**

- A LIGA EXTRAORDINÁRIA
- A MINISSÉRIE 1602 (MARVEL)
- QUALQUER UM DA SOCIEDADE DA JUSTIÇA (DC)

**FILMES:**

- A MÁQUINA DO TEMPO
- DRÁCULA DE BRAM STOKER
- FRANKENSTEIN
- AS LOUCAS AVENTURAS DE JAMES WEST
- A LIGA EXTRAORDINÁRIA
- O PLANETA DO TESOURO (DISNEY)
- ATLÂNTIDA (DISNEY)

# \*ALQUIMIA-QUÍMICA

UM TÓPICO INTERESSANTE É O DE FRASCOS ARREMESSÁVEIS DE ÁCIDO (ARTIFICIAL), ESPIRRADORES DE ÓLEO INFLAMÁVEL, VENENOS OU QUALQUER OUTRA SUBSTÂNCIA NOCIVA QUE PODE SER CONSTRUÍDA EM LABORATÓRIO. OS DANOS SÃO OS MAIS VARIÁVEIS POSSÍVEIS. ESTAS SUBSTÂNCIAS PODEM SER FABRICADAS COM AS PERÍCIAS **ALQUIMIA E/OU ENGENHARIA QUÍMICA**. A DIFICULDADE DO TESTE VARIA COM A DISPONIBILIDADE DE INGREDIENTES.

<b>TIPOS DE ÁCIDO</b>	<b>DANO (ATAQUE /IMERSÃO)</b>	<b>TEMPO DE FABRICAÇÃO</b>
SIMPLES	2D6 / 2D10	1 MIN
POTENTE	3D6 / 3D10	30 MIN
CONCENTRADO	4D6 / 4D10	1 HORA

PORTADORES DE FRASCOS COMO ESTES DEVEM ESTAR ATENTOS AOS ATAQUES QUE RECEBEM. UM GOLPE DE ESPADA QUE ACERTE UM FRASCO PRESO À PERNA DE UM HOMEM PODE QUEBRÁ-LO, DEIXANDO O CONTEÚDO ESCORRER E CORROER A PERNA DO INCAUTO.

**REGRA OPCIONAL:**(A CADA 10 PONTOS DE DANO, REDUZA 1 PONTO DO IP PERMANENTEMENTE -EXCETO NO CASO DE IP NATURAL QUE PODE SER REGENERADO. CAUSA DESFIGURAÇÕES, A CRITÉRIO DO MESTRE.)

**FRASCOS DE ÓLEO:** NÃO CAUSA DANO, EXCETO SE INFLAMADO. GERALMENTE CAUSA 3D6 DE DANO, MAS PODE VARIAR. LEVA DUAS RODADAS PARA SE APAGAR, REDUZINDO 1D6 POR RODADA. UM PERSONAGEM QUE ESTEJA SOBRE UMA SUPERFÍCIE OLEOSA DEVE FAZER TESTES DE AGI ATÉ SAIR FORA DA ÁREA PARA NÃO CAIR. UMA VEZ CAÍDO, O TESTE PARA SE LEVANTAR (AGI TAMBÉM) SERÁ DIFÍCIL.

**VENENOS:** OS VENENOS PRODUZIDOS SERÃO CLASSIFICADOS COMO QUÍMICOS. VENENOS DE CERTAS PLANTAS E/OU ANIMAIS NÃO PODEM SER REPRODUZIDOS EM LABORATÓRIO. O DANO VARIA DE ACORDO COM O TEMPO DE PRODUÇÃO E O TIPO DO VENENO. TODO PERSONAGEM TEM DIREITO A UM TESTE DE CON PARA REDUZIR O DANO DO VENENO À METADE. VENENOS MUITO FORTES PRECISAM OBRIGATORIAMENTE DE UM ANTÍDOTO, A CARGO DO MESTRE. (SENDO CONSIDERADOS FORTES TODO VENENO QUE ULTRAPASSE O DANO DE 6D6)

<b>VENENO</b>	<b>MÉTODO</b>	<b>DANO</b>	<b>TEMPO DE AÇÃO*</b>	<b>TEMPO DE PREPARO</b>
ARSÊNICO	INGERIDO	5D6	IMEDIATO	4 HORAS
VITRÍOLO AZUL	INJETÁVEL	3D6	IMEDIATO	1 HORA
CIANETO	INJETÁVEL	6D6	3 RODADAS	4 HORAS
ESTRICNINA	INJETÁVEL	4D6	IMEDIATO	3 HORAS
CHUMBINHO	INGERIDO	4D6	10 MIN	4 HORAS

\* É O TEMPO EM QUE O VENENO, DEPOIS DE APLICADO, FAZ SEU DANO. ESTES VENENOS SÃO APENAS SIMPLES EXEMPLOS DE UMA GAMA DE VÁRIOS TIPOS (HÁ OS VENENOS INALADOS, OUTROS QUE NÃO CAUSAM DANO, MAS PARALISIA OU OUTRO EFEITO, ETC). CONSULTE **GUIA DE ARMAS**

**MEDIEVAIS** PARA TER ACESSO A UM NÚMERO MAIOR DE TIPOS DE VENENOS.

**SUGESTÃO EXTRA:** QUE TAL INVENTAR (COM AUTORIZAÇÃO DO MESTRE) OUTROS TIPOS DE VENENOS? OU FLECHAS COM CARTUCHOS DE ÁCIDO NA PONTA?

## \*PÓLVORA

TAMBÉM UM TÓPICO DE **ALQUIMIA-QUÍMICA**, A PÓLVORA É UM MATERIAL COMERCIAL, MAS AINDA DE DIFÍCIL ACESSO. MUITO CARA, SÃO POUCOS QUÍMICOS E ALQUIMISTAS QUE A PRODUZEM EM ABUNDÂNCIA. USADA PARA ALIMENTAR ARMAS DE FOGO, CONSTRUIR EXPLOSIVOS E OUTRAS COISAS (GERADORES DE FUMAÇA), COSTUMA SER BEM PROCURADA POR AVENTUREIROS.

PARA SE PRODUZIR PÓLVORA É NECESSÁRIO A PERÍCIA **ENGENHARIA-QUÍMICA E/OU ALQUIMIA**. A DIFICULDADE DO TESTE VARIA DE ACORDO COM A DISPONIBILIDADE DE INGREDIENTES.

**ARMAS DE FOGO**- É UMA LONGA LISTA, MAS FAÇA UMA PESQUISA E VEJA AS ARMAS ANTIGAS. AQUI TEM OS DADOS DE ALGUMAS:

<b>REVÓLVORES</b>	<b>DANO</b>	<b>ALCANCE</b>	<b>ROF</b>	<b>PENTE</b>
REVOLVER LE MAT CAVALARY	1D6+2	30 M	1	9
ALLEN SQUAREBACK	1D6	30 M	1	6
CVA PROSPECTOR	1D6+2	30 M	1	1*
DIXIE THIRD DRAGOON	1D6	35 M	1	6

### **PISTOLA**

PISTOLA DE PÓLVORA (PIRATAS)	2D6	30 M	1	1*
MAUSER M1896	1D6	45 M	3	10**

### **ARMAS GRANDES**

MOSQUETE	4D6	50 M	1	1*
BACAMARTE	3D6+2	50 M	1	1*

\*-PRECISA SER RECARREGADO APÓS O USO. LEVA DUAS RODADAS PARA RECARREGAR.

\*\* PRIMEIRA ARMA AUTOMÁTICA INVENTADA. SEU PENTE É DESCARTÁVEL. ESTES SÃO APENAS EXEMPLOS SIMPLES. VIDE **GUIA DE ARMAS 3ª EDIÇÃO** PARA MELHOR ESCOLHA.

GRANADAS (FRASCOS) E OUTROS TIPOS DE EXPLOSIVOS FICAM A CARGO DO JOGADOR E DO MESTRE. PARA UM USO CORRETO, SÃO NECESSÁRIOS TESTES DA PERÍCIA **EXPLOSIVOS**

<b>EXPLOSIVOS</b>	<b>DANO</b>	<b>RAIO DE ALCANCE*</b>	<b>TEMPO DE PREPARO</b>
SIMPLES	2D6	2 M	10 MIN
MODERADO	4D6	3 M	1 HORA
COMPLEXO	6D6	5 M	3 HORAS
PODEROSO	8D6	8 M	12 HORAS

DEVASTADOR      10D6                      10M                      24 HORAS  
\* O RAIÃO DE ALCANCE DE TODO O DANO. A EXPLOSÃO REDUZ 1D6 A CADA 1M (UM EXPLOSIVO SIMPLES TEM UMA ÁREA DE ALCANCE DE 3 M (2D6 NOS DOIS PRIMEIROS METROS, 1D6 NO PRÓXIMO METRO.) ENQUANTO UM EXPLOSIVO DEVASTADOR TEM ALCANCE TOTAL DE 20 METROS (10D6 NOS PRIMEIROS DEZ METROS, 9D6 NO SEGUINTE, E ASSIM VAL...)  
**SUGESTÃO EXTRA:** POR QUE NÃO FLECHAS COM CARTUCHOS EXPLOSIVOS?

## \*VEÍCULOS

EMBORA NUM MUNDO STEAMPUNK POSSA HAVER VEÍCULOS, ELAS NÃO SÃO ABUNDANTES, POR CAUSA DO SEU ALTO CUSTO DE COMPRA E COMPLEXIDADE DE SUA CONSTRUÇÃO. E AINDA MAIS NA SUA MANUTENÇÃO, EXIGINDO MÃO-DE-OBRA ESPECIALIZADA E UMA VEZ HAVENDO POUCOS ESPECIALISTAS, NÃO SE INCOMODE PELA FANTÁSTICA QUANTIA COBRADA PELOS SERVIÇOS...

SENDO ATÉ HOJE UMA TAREFA MUITO COMPLICADA A CONSTRUÇÃO DE REGRAS DETALHADAS PARA USO DE VEÍCULOS, DEIXO PARA CADA MESTRE DEFINIR MELHOR EM SUA CAMPANHA ESTE TÓPICO. RECOMENDO O USO DO NET-BOOK **VEÍCULOS**, DISPONÍVEL EM DOWNLOAD NO SITE DA DAEMON. OU PARA AQUELES MAIS CRIATIVOS, O USO DAS REGRAS DE CRIAÇÃO DE MECHAS PRESENTES EM **ANIME RPG**. O MESMO VALE PARA NAVIOS VOADORES E SUBMARINOS. LEMBRE-SE SEMPRE QUE: EM UM MUNDO STEAMPUNK, TODOS OS MOTORES SÃO MOVIDOS A VAPOR.

## \*ENGENHARIA MECÂNICA

É A PERÍCIA USADA PARA CONSTRUIR MECANISMOS E MÁQUINAS EM GERAL. DESDE MÁQUINAS INDUSTRIAIS ATÉ MECHAS Á VAPOR E ARMADURAS MECÂNICAS. LEMBRE-SE SEMPRE QUE: EM UM MUNDO STEAMPUNK, TODOS OS MOTORES SÃO MOVIDOS A VAPOR. PARA TAIS ARTEFATOS, USE AS REGRAS DE CRIAÇÃO DE MECHAS EM **ANIME RPG**.

TAMBÉM COSTUMA SER USADA PARA CONSTRUIR MEMBROS MECÂNICOS, MAS PARA ESTE FIM DEVE-SE TER ALTO CONHECIMENTO EM OUTRAS PERÍCIAS (ANATOMIA, CIRURGIA, ETC...) E UM GRANDE POTENCIAL MÁGICO. A DIFICULDADE DOS TESTES VARIA DE ACORDO COM O TEMPO E MATERIAL DISPONÍVEL. **OBS:** DIFICILMENTE ESTA PERÍCIA SERÁ USADA EM JOGO, DEVIDO QUE A CONSTRUÇÃO DE TAIS ARTEFATOS SER DEMASIADAMENTE DEMORADOS. PARA A MANUTENÇÃO E CONCERTO DOS MESMOS USA-SE **MECÂNICA**.

## \*GOLENS (SERES ARTIFICIAIS)

COMO MUNDOS STEANPUNK COMPORTAM ELEMENTOS COMO MECHAS A VAPOR E OUTROS ARTEFATOS DE GRANDE NÍVEL TECNOLÓGICO, NÃO É DE SE ESPERAR QUE HAJAM GOLENS, OU SERES CRIADOS ARTIFICIALMENTE. O MOTIVO É VARIADO:DESDE TRABALHO PESADO ATÉ SEGURANÇAS PESSOAIS. PARA SE CONSTRUIR UM GOLEM DEVE-SE USAR A PERÍCIA **ENGENHARIA MECÂNICA**,E PARA CONCERTÁ-LO USA-SE **MECÂNICA**. A FORMA E APARÊNCIA DE UM GOLEM PODEM VARIAR ENORMEMENTE. AS REGRAS USADAS PARA SE CONSTRUIR UM GOLEM SÃO AS MESMAS DESCRITAS PARA GOLENS DE CARNE NO NET-BOOK **FRANKENSTEIN**, COM UMAS DIFERENÇAS BÁSICAS:

- ELE SÓ RECUPERA PVS COM CONCERTO (CADA TESTE BEM SUCEDIDO RECUPERA 1D6 PVS. CADA CONCERTO DESTES TIPO LEVA MEIA HORA PARA CADA 1D6 PVS RECUPERADOS).
- NÃO PRECISAM COMER, NEM BEBER, OU DORMIR (DESCANSAR).
- SÃO IMUNES A VENENOS, PODERES DE DOMINAÇÃO E INFLUÊNCIA E OUTROS QUE ATINGEM CRIATURAS VIVAS (SÃO ARTIFICIAIS).
- GOLENS NUNCA PODEM APRENDER MAGIA (OU PODERES PSÍQUICOS).
- AO CONTRÁRIO DOS GOLENS DE CARNE, ESTES NÃO SÃO VULNERÁVEIS AO FOGO, MAS GERALMENTE PODEM SER FÁCILMENTE IDENTIFICADOS COMO SERES ARTIFICIAIS (PLACAS,ENGRENAGENS,PARAFUSOS...).

## \*MEMBROS MECÂNICOS

MUITOS PERSONAGENS ACABAM PERDENDO MEMBROS EM COMBATE OU POR ACIDENTE. QUANDO ISTO ACONTECE, GERALMENTE ELE PODE PROCURAR UM MAGO PODEROSO E PEDIR QUE SEU MEMBRO SEJA RESTAURADO (GERALMENTE FICA FINANCEIRAMENTE INVIÁVEL), OU PODE (POR UM CUSTO BEM MENOR) RECEBER UM

### **MEMBRO MECÂNICO:**

UM DOS MEMBROS (BRAÇO OU PERNA) OU PARTE DELES (MÃO OU PÉ...) É SUBSTITUÍDO POR UM APARATO MECÂNICO (MUITAS VEZES MÁGICO) QUE POSSUI AS MESMAS HABILIDADES DO MEMBRO ORIGINAL, EXCETO PELA APARÊNCIA ESTRANHA, FORMADA POR PLACAS DE METAL, RECOBERTO DE VÁLVULAS, TORNEIRAS, MOLAS, REGISTROS E MECANISMOS. O MEMBRO MECÂNICO COMEÇA COM UMA *GERINGONÇA* (VIDE NOVOS APRIMORAMENTOS).

QUANDO UM MEMBRO MECÂNICO É ATINGIDO FAZ-SE UM TESTE DE **CON**: SE FALHAR, O MEMBRO QUEBRA, PRECISANDO SER CONSERTADO (PERÍCIA **MECÂNICA**).

# \*NOVOS APRIMORAMENTOS:

## **GERINGONÇA**

**1 PONTO CADA:** SEU PERSONAGEM POSSUI UM MEMBRO MECÂNICO COM UMA *GERINGONÇA* QUE PODE SER UMA ARMA (ESPADA EMBUTIDA, LÂMINA GIRATÓRIA, LANÇA-CHAMAS, DISPARADOR DE ÓLEO (OU ÁCIDO, OU PROJÉTIL, OU REDE, OU RAIOS), TRIDENTE, GANCHO, MAÇA, GARRAS RETRÁTEIS) OU UM UTENSÍLIO (ESCUDO EMBUTIDO, PEDRA DE LUZ CONTÍNUA, CORDA COM GANCHO (20 M), DEDOS QUE SE TRANSFORMAM EM CHAVES DE FENDA, PHILIPS E ETC, PÉS COM VENTOSAS (ANDAR NAS PAREDES), PÉS COM PATINS DE GELO).

CADA *GERINGONÇA* INSTALADA PODE CAUSAR DANO DE ATÉ 1D10+BÔNUS POR FR, SE FOR UMA ARMA BRANCA (NÃO IMPORTA O FORMATO). SE FOR UM TIPO DE ARMA DE DISPARO (FOGO, GELO, ELETRICIDADE, ÁCIDO, ETC) CAUSA ATÉ 3D6 PONTOS DE DANO E TER ATÉ 6 CARGAS POR DIA. SE FOR UM UTENSÍLIO, FICA A CARGO DO JOGADOR E DO MESTRE.

ESTE APRIMORAMENTO PODE SER COMPRADO VÁRIAS VEZES, CADA PONTO REPRESENTANDO UMA *GERINGONÇA* DIFERENTE.

## **PODERES DE GOLEM**

SEU PERSONAGEM, POR ALGUM MOTIVO (QUE DEVE SER EXPLICADO NO BACKGROUND) RECEBEU ALGUNS PODERES PROVENIENTES DE APERFEIÇOAMENTOS QUE FORAM IMPLANTADOS EM VOCÊ. ENCARE COMO UMA FORMA MEDIEVAL DE CIBERNÉTICOS (QUE TAMBÉM PODEM SER ADAPTADOS, DE ACORDO COM O MESTRE).

GOLEMS TAMBÉM PODEM COMPRAR ESTE APRIMORAMENTO PARA AUMENTAR SEU NÚMERO DE PODERES.

PODERES DE GOLEM SÃO DESCRITOS NO NET-BOOK **FRANKENSTEIN**.

**1 PONTO:** 1 PONTO DE PODER

**2 PONTOS:** 3 PONTOS DE PODER

**3 PONTOS:** 5 PONTOS DE PODER

**4 PONTOS:** 7 PONTOS DE PODER

**5 PONTOS:** 9 PONTOS DE PODER

**6 PONTOS:** 11 PONTOS DE PODER

## **ACESSO A ARMAS DE FOGO**

**1 PONTO:** SEU PERSONAGEM POSSUI UMA PISTOLA DE PÓLVORA OU UM REVÓLVER, E TAMBÉM CONHECE UM OU DOIS ARMEIROS QUE PRODUZA E VENDA MUNIÇÃO, E TAMBÉM FAZEM MANUTENÇÃO DESTAS ARMAS.

**2 PONTOS:** SEU PERSONAGEM POSSUI UMA PISTOLA SEMI-AUTOMÁTICA OU UMA ARMA GRANDE (MOSQUETE OU BACAMARTE), E TAMBÉM CONHECE TRÊS OU QUATROS ARMEIROS QUE PRODUZA E VENDA MUNIÇÃO, E TAMBÉM FAZEM MANUTENÇÃO DESTAS ARMAS.

## **GOLEM PESSOAL**

VEJA DETALHES NO TÓPICO DE MESMO NOME.

**1 PONTO:** SEU PERSONAGEM POSSUI UM GOLEM COMO SERVIÇAL, QUE TRABALHA PARA ELE FAZENDO DIVERSOS SERVIÇOS, MAS JAMAIS ENTRA EM COMBATE (AINDA QUE TENHA GRANDE FORÇA).

**2 PONTOS:** SEU GOLEM PESSOAL É UM GUARDA-COSTAS, DEFENDENDO SEU PERSONAGEM SEMPRE QUE NECESSÁRIO, EMBORA NÃO SAIBA LIDAR COM OUTRO TIPO DE TAREFA.

**3 PONTOS:** SEU GOLEM PESSOAL É UM MISTO DE GUARDIÃO E BABÁ, PROTEGENDO-O E AJUDANDO-O SEMPRE.

## **FEITICEIRO**

FEITICEIRO É O NOME DADO AO PERSONAGEM QUE USA MAGIA DE FORMA DIFERENTE DA CONVENCIONAL. ELE NÃO USA FETICHES, GESTOS OU CÂNTICOS EM SUAS EVOCAÇÕES, APENAS A FORÇA DE VONTADE.

PARA TERMOS DE JOGO, FEITICEIROS NÃO USAM PODERES MÁGICOS, MAS SIM PODERES PSIQUÍCOS (EMBORA ELES ACREDITEM QUE SUAS PROEZAS SOBRENATURAIS SEJAM MÁGICAS). CRIATURAS QUE SÓ PODEM SER FERIDAS COM ARMAS MÁGICAS OU MAGIA PODEM SER FERIDAS TAMBÉM POR FEITICEIROS (OU ARMAS SOB INFLUÊNCIA DE ALGUM EFEITO PSIQUÍCO). REGRAS PARA PODERES PSIQUÍCOS ESTÃO NO NET-BOOK **PODERES DA MENTE** E NO LIVRO **INVASÃO**.

OUTROS APRIMORAMENTOS: EMBORA POSSAM PARECER BIZARROS, MUITOS APRIMORAMENTOS PODEM SER ADICIONADOS: UM BOM EXEMPLO É O **MEIO-TRAKTORIANO**, **SUPERPODERES**, **DEFLEXÃO**, **FORMA ALTERNATIVA** ENTRE OUTROS. EXPERIMENTE! ELES DARÃO UM SABOR DIFERENTE AO SEU CENÁRIO E/OU CAMPANHA.



# \*KITS DE PERSONAGEM

## **MÁQUINA DE COMBATE**

NOME DADO AOS GUERREIROS QUE PERDERAM ALGUM MEMBRO EM COMBATE OU ACIDENTE. E AGORA, RECUPERADOS, ATUAM COM UM EQUIPAMENTO MELHOR, EMBORA SEJAM TEMIDOS E REPUDIADOS EM MUITOS LUGARES POR CAUSA DE SUA APARÊNCIA MONSTRUOSA.

**CUSTO:** 2 PONTOS DE APRIMORAMENTO, 180 PONTOS DE PERÍCIA

**RESTRIÇÕES:** NÃO TER UM DOS MEMBROS

**PERÍCIAS:** ESCOLHA DUAS ARMAS 40/40 (OU 40/0 SE FOR DE DISPARO, OU ARREMESSO 40/0), ESCOLHA TRÊS MANOBRAS DE COMBATE, MECÂNICA 20%

**APRIMORAMENTOS:** PONTOS HERÓICOS 4, GERINGONÇA 1

NO 2º, 4º E 8º NÍVEIS, ACRESCENTE UMA NOVA GERINGONÇA EM SEU MEMBRO MECÂNICO.

NO 3º, 6º E 10º NÍVEIS, ARMAS INSTALADAS AUMENTAM SEU DANO PARA 2D6 E DEPOIS PARA 3D6 (MÁXIMO); ARMAS DE DISPARO AUMENTAM SEU DANO EM +2D6 E +1 CARGA.

## **PISTOLEIRO**

PISTOLEIROS SÃO INDIVÍDUOS TREINADOS NO USO DA ARMA DE FOGO. GERALMENTE ATUAM COMO SEGURANÇAS OU, QUANDO INDEPENDENTES, CAÇADORES DE RECOMPENSA.

**CUSTO:** 3 PONTOS DE APRIMORAMENTO, 200 PONTOS DE PERÍCIA

**PERÍCIAS:** ESCOLHA PISTOLA OU REVÓLVER 40/0, BRIGA 40/40, MONTARIA (OU ALGUMA FORMA DE CONDUÇÃO) 30%, ARMEIRO 40%, ESCUTAR 30%, INTIMIDAÇÃO 30%, RASTREIO 20%, SOBREVIVÊNCIA (ESCOLHA UMA 20%).

**APRIMORAMENTOS:** PONTOS HERÓICOS 4, ACESSO A ARMAS DE FOGO 1

**1º NÍVEL:** O PISTOLEIRO NÃO RECEBE PENALIDADE ALGUMA NA SUA INICITIVA QUANDO USA SUA ARMA DE FOGO. TAMBÉM RECEBE +5% EM SEUS TIROS CASO O ALVO ESTEJA A MENOS DE **DEX** METROS DO PISTOLEIRO.

**3º NÍVEL:** O PISTOLEIRO CAUSA DANO ADICIONAL DE +1D6 EM SEUS TIROS COM SUA ARMA DE FOGO. ESTE BÔNUS AUMENTA EM +1D6 A CADA TRÊS NÍVEIS...

**5º NÍVEL:** O PISTOLEIRO JÁ RECARREGOU SUA ARMA TANTAS VEZES QUE ISSO SE TORNOU NATURAL PARA ELE. A PARTIR DESTE NÍVEL ELE DEMORA APENAS UMA RODADA PARA RECARREGAR SUA ARMA DE FOGO.

**7º NÍVEL:** O PISTOLEIRO JÁ AUMENTA A DISTÂNCIA MÁXIMA DE TIRO COM PISTOLA DE 30M PARA 45M.

## **SABOTADOR**

EM PLENA ERA INDUSTRIAL ESTE TIPO DE PROFISSIONAL SE TORNOU COMUM. UMA VEZ QUE AS INDÚSTRIAS VIVEM EM COMPETIÇÃO, É

NATURAL QUE SEUS PROPRIETÁRIOS CONTRATEM SABOTADORES PARA DESCOBRIREM SEGREDOS INDUSTRIAIS DAS RIVAIS...OU,EM CASOS EXTREMOS, FAZER O QUE ELES SABEM DE MELHOR:SABOTAR!

**CUSTO:** 2 PONTOS DE APRIMORAMENTO, 250 PONTOS DE PERÍCIA.

**PERÍCIAS:** ALQUIMIA 30%, REVÓLVER OU PISTOLA 40/0, ESQUIVA 30%, ARMADILHAS 40%, ESCAPISMO 30%, CAMUFLAGEM 20%, DISFARCE 20%, ESCUTAR 20%, FALSIFICAÇÃO 20%, FURTAR 30%, FURTIVIDADE 30%, ARROMBAMENTO 30%, EXPLOSIVOS 30%, SUBTERFÚGIO 30%.

**APRIMORAMENTOS:** PONTOS HERÓICOS 3, CONTATOS 1.

**1º NÍVEL:** O SABOTADOR CONSEGUE PREPARAR VÁRIOS TIPOS ESPECIAIS DE EXPLOSIVOS, QUE PODEM SER DETONADOS MAIS TARDE COM A AJUDA DE MECANISMOS DE TEMPO COMO AMPULHETAS, RELÓGIOS E PAVIOS ESPECIAIS. VIDE TÓPICO PÓLVORA PARA DETALHES SOBRE CONSTRUÇÃO DE EXPLOSIVOS.

**9º NÍVEL:** O PERSONAGEM GANHA O APRIMORAMENTO **GREMILININT:** ELE CONSEGUE FAZER QUE MECANISMOS QUEBREM, DEIXEM DE FUNCIONAR (ACERTO CRÍTICO) OU FALHEM (ACERTO COMUM). PARA ISSO, É NECESSÁRIO UM TESTE DE **WILL**. E DEVE-SE ESTAR A NO MÁXIMO **PER** METROS DO MECANISMO DESEJADO.

## **ENGENHOQUEIRO**

SÃO OS TRADICIONAIS INVENTORES. VIVEM ENFURNADOS EM INDUSTRIAS E MECÂNICAS CONSTRUINDO,CONCERTANDO OU APERFEIÇOANDO SUAS CRIAÇÕES. QUANDO NÃO ADQUIREM PRESTÍGIO, SÃO VISTOS COMO LOUCOS PELA SOCIEDADE.

**CUSTO:**3 PONTOS DE APRIMORAMENTO,200 PONTOS DE PERÍCIA.

**PERÍCIAS:** ARTÍFICIE (FERRO) 50%, ARMEIRO 50%, ENGENHARIA MECÂNICA 50%, MECÂNICA 50%, MONTARIA (OU OUTRA FORMA DE CONDUÇÃO) 20%, ETIQUETA 20%, PESQUISA/INVESTIGAÇÃO 30%, IDIOMAS (ESCOLHA OUTROS DOIS 30%).

**APRIMORAMENTOS:** PONTOS HERÓICOS 2,RECURSOS 2 (OU PATRONO), CONTATOS 1

**1º NÍVEL (ESPECIAL):**O ENGENHOQUEIRO PODE PRODUZIR EM ALGUMAS HORAS UM APARELHO CAPAZ DE SIMULAR QUALQUER EFEITO MÁGICO, MAS SEMPRE DE FORMA NÃO MÁGICA. O TEMPO NECESSÁRIO PARA CONSTRUIR A ENGENHOCA É IGUAL FOCUS TOTAL DA MAGIA, EM HORAS. ENTÃO, PARA CONSTRUIR UMA ARMA CAPAZ DE DISPARAR UM RAIOS QUE EMITA A MAGIA DESMAIO (TREVAS,TERRA OU LUZ 1), ELE GASTARIA UMA HORA. PARA UMA ARMA ELÉTRICA CAPAZ QUE DISPARE UM ENXAME DE TROVÕES (AR 3,LUZ 1) ELE GASTA QUATRO HORAS E ASSIM POR DIANTE. AO FIM DESTES TEMPO,ELE FAZ UM TESTE DA PERÍCIA ENGENHARIA MECÂNICA OU ARTÍFICIE (FÁCIL,NORMAL OU DIFÍCIL-A CRITÉRIO DO MESTRE).CASO SEJA CONCLUÍDA COM SUCESSO, A ENGENHOCA FUNCIONA CORRETAMENTE-UMA VEZ. PARA CADA NOVA TENTATIVA DE USO, O ENGENHOQUEIRO REFAZ O TESTE, MAS COM UMA PENALIDADE ADICIONAL

DE -10%. EM CASO DE FALHA, A COISA DESMANTELA TODA OU (NO CASO DE FALHA CRÍTICA) EXPLODE CAUSANDO 1D6 PONTOS DE DANO EM QUEM ESTIVER PRÓXIMO. PARA IMITAR MAGIAS SUSTENTÁVEIS, A CADA HORA DE FUNCIONAMENTO CONTA COMO UMA TENTATIVA. UMA ENGENHOCA SÓ PODE SIMULAR EFEITOS DE MAGIAS CUJO FOCUS SEJA IGUAL OU INFERIOR DO PERSONAGEM.

### **ALQUIMISTA/QUÍMICO**

SÃO OS INVENTORES DE POÇÕES E OUTROS COMPOSTOS ESTRANHOS. COSTUMAM VIAJAR MUITO PARA FAZER NOVAS PESQUISAS E DESCOBERTAS, SEJA EM OUTROS PAÍSES, SEJA EM ÁREAS SELVAGENS.

**CUSTO:** 3 PONTOS DE APRIMORAMENTO, 250 PONTOS DE PERÍCIA

**PERÍCIAS:** HERBALISMO 30%, GEOLOGIA 20%, QUÍMICA 40%, ANATOMIA 20%, ALQUIMIA 50% OU ENGENHARIA QUÍMICA 50%, ETIQUETA 40%, IDIOMAS (ESCOLHA TRÊS COM 30% CADA), MEDICINA 40%, PRIMEIROS SOCORROS 30% PESQUISA/INVESTIGAÇÃO 40%, RASTREIO 30%.

**APRIMORAMENTOS:** PONTOS HERÓICOS 1, RECURSOS 2, BIBLIOTECA 2

**1º NÍVEL:** O ALQUIMISTA/QUÍMICO CONSEGUE, COM UM TESTE DE QUÍMICA, IDENTIFICAR OS COMPONENTES DE QUALQUER COMPOSTO ENCONTRADO. A DIFICULDADE DO TESTE E O TEMPO DE PESQUISA FICAM A CARGO DO MESTRE.

O ALQUIMISTA CONSEGUE MANUFATURAR POÇÕES QUE SIMULAM EFEITOS DE MAGIAS, MAS SEMPRE DE FORMA NÃO MÁGICA. O FOCUS DO EFEITO DA POÇÃO DEVE SER IGUAL OU MENOR O NÍVEL DO PERSONAGEM (UM ALQUIMISTA/QUÍMICO DE 6º NÍVEL CRIA POÇÕES QUE SIMULEM EFEITOS DE MAGIA DE ATÉ FOCUS 6).

### **NOBRE OU BURGUESES (SÉC. 18 E 19)**

GERALMENTE PATROCINAM OS EXPERIMENTOS DOS QUÍMICOS OU ENGENHEIROS. COSTUMAM SE AVENTURAR BASTANTE FORA DO AMBIENTE URBANO, E ESTÃO SEMPRE SE APERFEIÇOANDO FÍSICA (ESPORTES) E PSICOLÓGICAMENTE (ESTUDOS).

**CUSTO:** 4 PONTOS DE APRIMORAMENTO, 290 PONTOS DE PERÍCIA

**PERÍCIAS:** ESGRIMA 40/40, BOXE 30/30, ESCOLHA UMA ARMA DE FOGO 40/0, MONTARIA 30%, CAÇA 30%, ETIQUETA 50%, HERÁLDICA 40%, ESCOLHA UM INSTRUMENTO MUSICAL 30%, IDIOMAS (+20% NO IDIOMA NATAL, ESCOLHA 2 IDIOMAS COM 30% CADA)

**APRIMORAMENTOS:** PONTOS HERÓICOS 2, RECURSOS E DINHEIRO 4, STATUS 2.

**3º NÍVEL:** O NOBRE OU BURGUESES AUMENTA SUA INFLUÊNCIA NA SOCIEDADE. SEU APRIMORAMENTO STATUS AUMENTA EM +1. E CONTINUA A AUMENTAR A CADA TRÊS NÍVEIS (6º NÍVEL, 9º NÍVEL, 12º NÍVEL...)

**4º NÍVEL:** OS NEGÓCIOS ESTÃO INDO MUITO BEM PARA SEU PERSONAGEM. ELE AUMENTA A PARTIR DESTES NÍVEIS, SEU APRIMORAMENTO RECURSOS E DINHEIRO AUMENTA EM +1 A CADA 3 NÍVEIS (7º NÍVEL, 10º NÍVEL, 13º NÍVEL...)

---

VEJA LOGO ABAIXO UM PERSONAGEM EXEMPLO.

QUALQUER DÚVIDA, SUGESTÃO OU CRÍTICA, ME CONTATE:  
[rickymor@bol.com.br](mailto:rickymor@bol.com.br)

CON: 13 (16)  
FR: 14 (17)  
DEX: 13  
AGI:15  
INT: 12  
WILL: 13  
PER: 15 (18)  
CAR: 06  
PV: 18+4  
IP: 4 (OSSOS DE METAL)

**APRIMORAMENTOS POSITIVOS**  
ANÃO 1  
MÁQUINA DE COMBATE 2/180  
PONTOS HERÓICOS 4\*  
GERINGONÇA 1\*+1  
PODERES DE GOLEM 3  
SENTIDO AGUÇADO (OLFATO) 1

**APRIMORAMENTOS NEGATIVOS:**  
INIMIGO -1  
FÚRIA -1  
ESTIGMA SOCIAL (SEM BARBA) -1

**PODERES ESPECIAIS:**  
\*APERFEIÇOAMENTOS 2  
-GARRAS RETRÁTEIS 1  
-OSSOS DE METAL 2  
\*AUMENTO DE ATRIBUTOS 3  
-AUMENTO DE FORÇA 1  
-AUMENTO DE CON 1  
-AUMENTO DE PER 1

**GERINGONÇAS:**  
3 LÂMINAS RETRÁTEIS PRESAS AO  
PUNHO DE CADA BRAÇO  
QUE CAUSAM DANO IGUAL  
A 1D10+BÔNUS POR FR

**PERÍCIAS DE COMBATE:**  
40/40 BRIGA 63/63 1D10  
40/0 REVÓLVER 63/0

**MANOBRAS DE COMBATE:**  
LUTA ÀS CÉGAS  
LUTA COM DUAS ARMAS  
REFÉM

**PERÍCIAS**  
20 MECÂNICA 43%  
ESQUIVA 65%  
RASTREIO 68%  
SOBREVIVÊNCIA  
-FLORESTA 42%  
-MONTANHA 42%  
FURTIVIDADE 65%  
CAMUFLAGEM 42%  
INTIMIDAÇÃO 53%  
IDIOMAS  
DOS ANÕES 30%  
DOS HUMANOS 30%

NOME: JOHN HOWLET  
IDADE APARENTE: 32 ANOS  
IDADE REAL: 125 ANOS  
ALTURA: 1,45 M  
PESO:120 KILOS  
(OSSOS DE METAL)

ANÃO MERCENÁRIO QUE FOI  
EXPULSO DE SUA COMUNIDADE  
POR NÃO POSSUIR BARBA.  
VIVEU SOZINHO NA FLORESTA,  
ATÉ QUE UM DIA TENTOU SALVAR  
UM HOMEM DAS GARRAS DE UMA  
ALCATÉIA, FERINDO-SE MORTAL-  
MENTE. O HOMEM,UM VELHO  
RICO,GRATO POR SUA VIDA,  
O LEVOU A UMA DESTAS  
INSTITUIÇÕES MODERNAS.  
QUANDO ACORDOU, O ANÃO VIU  
QUE SEUS BRAÇOS ERAM DE  
METAL, E QUE ESTAVA MAIS  
PESADO. O VELHO, WIHELM  
HOWLET, LHE DEU UM NOME E O  
CONTRATOU COMO SEGURANÇA  
PARTICULAR. MAS JOHN TAMBÉM  
COSTUMA REALIZAR VÁRIAS  
MISSÕES DE SABOTAGEM INDUS-  
TRIAL.