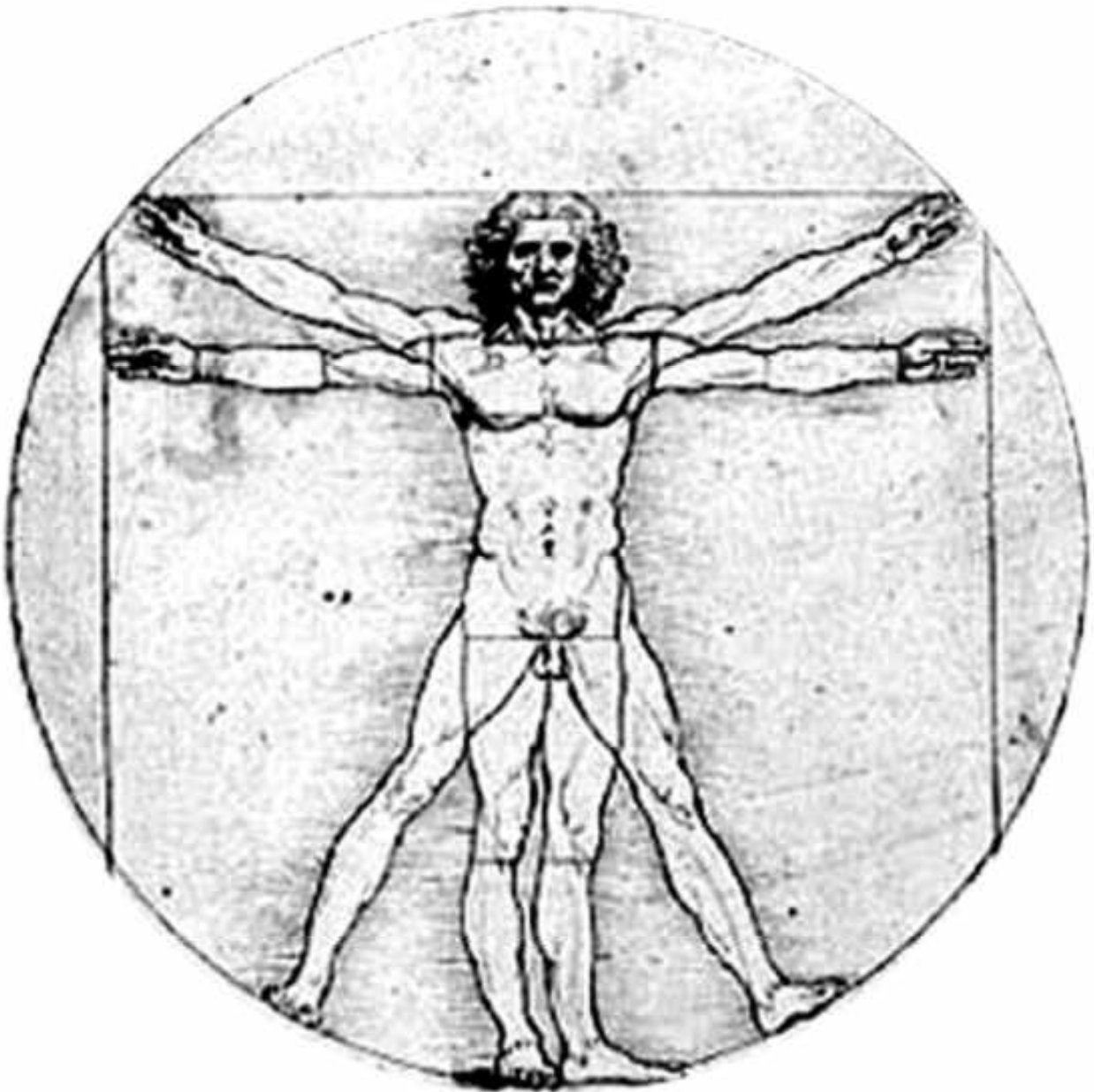
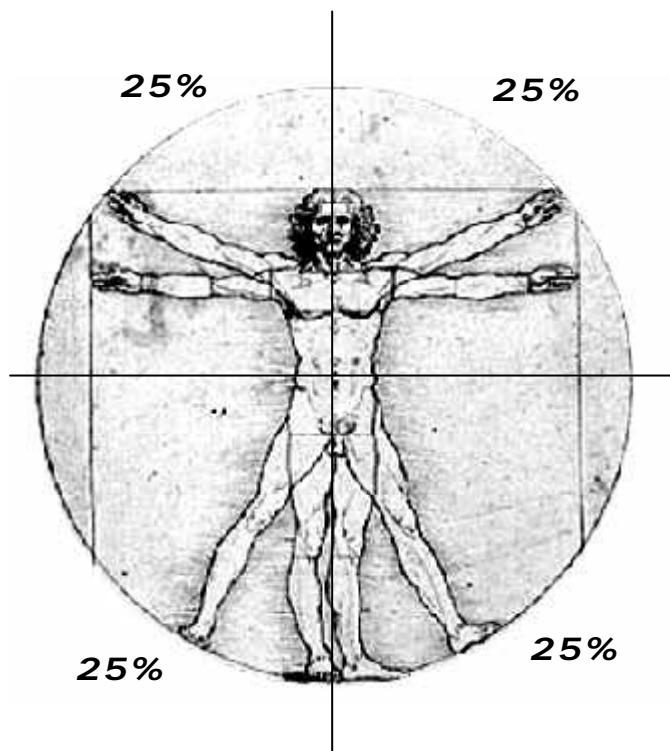


Ataque Localizado



Humberto "Darkman" Chavez

Regra Opcional para Ataques Localizados



Olá amigos RPGistas e fãs do Sistema Daemon, na minha humilde opinião, o melhor Sistema de RPG já feito no Brasil. Meu nome é Humberto Villa Chavez, jogo RPG há 11 anos, sou professor de matemática e gostaria de propor uma maneira de se realizar Ataques Localizados sem prejudicar a jogabilidade do Sistema

O Sistema Daemon é baseado no conceito de Pontos de Vida, ou seja, para uma maior agilidade de mecanismo, os acertos e golpes são normalmente desferidos contra a figura do oponente, ao invés de contra partes específicas do corpo do oponente. Eu proponho dividir o ataque em áreas específicas.

Como dividir o corpo humano?

A partir dos esboços de anatomia de Leonardo DaVinci, dividi o corpo humano em quatro partes iguais de 25%, representando a probabilidade de se acertar cada uma destas partes.

Para propósitos de jogo, a partir de regras simples, dividi o corpo humano em 7 partes (a saber: Cabeça, Tronco, Abdômem, Braço Direito, Braço Esquerdo, Perna Direita e Perna Esquerda).

Com algumas regras-de-três, chegamos à seguinte divisão aproximada das porcentagens de cada uma destas partes.

Cabeça	10%
Tronco	20%
Abdômem	10%
Braço Direito	10%
Braço Esquerdo	10%
Perna Direita	20%
Perna Esquerda	20%
Total	100%

Os testes de acerto, principalmente com armas de fogo, levam em consideração a Perícia [Arma de Fogo] cujo valor é dado em porcentagem (ex. Pistola 40%, Metralhadora 50% e assim por diante). Na Regra Oficial, o Acerto Crítico é dado por 1/4 desse valor.

Para Ataques Localizados, o Atirador diz, antes de jogar os dados, em que parte do corpo da pessoa está mirando. Depois disso, comparamos o valor tirado no dado com a tabela abaixo, de acordo com a parte do corpo que ele quis acertar.

As tabelas abaixo calculam o local exato onde o projétil acertou o alvo. Para calcular o dano, veja o próximo capítulo.

Cabeça

Em termos de jogo, o atirador que conseguir 20% do valor de seu Teste de Perícia acertará a cabeça. O local exato onde a bala acertou é dado pela tabela abaixo:

Perícia	Cabeça	Braço Dir	Braço Esq	Tronco
10-19%	01-02	03-04	05-06	07-*
20-29%	01-04	05-07	08-10	11-*
30-39%	01-06	07-11	12-16	17-*
40-49%	01-08	09-14	15-20	21-*
50-59%	01-10	11-18	19-26	27-*
60-69%	01-12	13-22	23-32	33-*
70-79%	01-14	15-25	26-36	37-*
80-89%	01-16	17-29	30-42	43-*
90-99%	01-18	19-32	33-46	47-*

* Varia do número Indicado até o valor da Perícia.

Ex. John Paul possui [Revólver 56%] e deseja atirar na cabeça de um guarda. Ele utilizará a linha 50-59 de nossa tabela.

O Jogador faz um ataque normal, jogando 1d100. Caso o resultado seja maior do que 56, ele errou o tiro (idêntico às Regras Básicas) mas, se o resultado for entre 01 e 56, basta consultar a tabela acima para saber exatamente onde o tiro acertou. O tronco seria acertado entre 27 e 56.

Tronco

Em termos de jogo, o atirador que conseguir 40% do valor de seu Teste de Perícia acertará o tronco. O local exato onde a bala acertou é dado pela tabela abaixo:

Perícia	Tronco	Br. Dir	Br. Esq	Cabeça	Abdômem
10-19%	01-04	05-06	07-08	09	10-*
20-29%	01-08	09-12	13-16	17-18	19-*
30-39%	01-12	11-18	19-24	25-27	28-*
40-49%	01-16	17-24	25-32	33-36	37-*
50-59%	01-20	21-30	31-40	41-45	46-*
60-69%	01-24	25-36	37-48	49-54	55-*
70-79%	01-28	29-42	43-56	57-63	64-*
80-89%	01-32	33-48	49-64	65-72	73-*
90-99%	01-36	37-54	55-72	73-81	82-*

* Varia do número Indicado até o valor da Perícia.

Braço Esquerdo

Em termos de jogo, o atirador que conseguir 40% do valor de seu Teste de Perícia acertará o Braço Esquerdo. O local exato onde a bala acertou é dado pela tabela abaixo:

Perícia	Br Esq	Tronco	Abdômem	Cabeça	Pr Esq
10-19%	01-04	05-06	07-08	09	10-*
20-29%	01-08	09-12	13-16	17-18	19-*
30-39%	01-12	11-18	19-24	25-27	28-*
40-49%	01-16	17-24	25-32	33-36	37-*
50-59%	01-20	21-30	31-40	41-45	46-*
60-69%	01-24	25-36	37-48	49-54	55-*
70-79%	01-28	29-42	43-56	57-63	64-*
80-89%	01-32	33-48	49-64	65-72	73-*
90-99%	01-36	37-54	55-72	73-81	82-*

* Varia do número Indicado até o valor da Perícia.

Braço Direito

Em termos de jogo, o atirador que conseguir 40% do valor de seu Teste de Perícia acertará o Braço Direito. O local exato onde a bala acertou é dado pela tabela abaixo:

Perícia	Br Dir	Tronco	Abdômem	Cabeça	Pr Dir
10-19%	01-04	05-06	07-08	09	10-*
20-29%	01-08	09-12	13-16	17-18	19-*
30-39%	01-12	11-18	19-24	25-27	28-*
40-49%	01-16	17-24	25-32	33-36	37-*
50-59%	01-20	21-30	31-40	41-45	46-*
60-69%	01-24	25-36	37-48	49-54	55-*
70-79%	01-28	29-42	43-56	57-63	64-*
80-89%	01-32	33-48	49-64	65-72	73-*
90-99%	01-36	37-54	55-72	73-81	82-*

* Varia do número Indicado até o valor da Perícia.

Abdômem

Em termos de jogo, o atirador que conseguir 40% do valor de seu Teste de Perícia acertará o Abdômem. O local exato onde a bala acertou é dado pela tabela abaixo:

Perícia	Abdômem	Pr. Dir	Pr. Esq	Tronco
10-19%	01-04	05-06	07-08	09-*
20-29%	01-08	09-12	13-16	17-*
30-39%	01-12	11-18	19-24	25-*
40-49%	01-16	17-24	25-32	33-*
50-59%	01-20	21-30	31-40	41-*
60-69%	01-24	25-36	37-48	49-*
70-79%	01-28	29-42	43-56	57-*
80-89%	01-32	33-48	49-64	65-*
90-99%	01-36	37-54	55-72	73-*

* Varia do número Indicado até o valor da Perícia.

Perna Esquerda

Em termos de jogo, o atirador que conseguir 40% do valor de seu Teste de Perícia acertará a Perna Esquerda. O local exato onde a bala acertou é dado pela tabela abaixo:

Perícia	Pr Esq	Pr Dir	Abdômem	Tronco
10-19%	01-04	05-06	07-08	09-*
20-29%	01-08	09-12	13-16	17-*
30-39%	01-12	11-18	19-24	25-*
40-49%	01-16	17-24	25-32	33-*
50-59%	01-20	21-30	31-40	41-*
60-69%	01-24	25-36	37-48	49-*
70-79%	01-28	29-42	43-56	57-*
80-89%	01-32	33-48	49-64	65-*
90-99%	01-36	37-54	55-72	73-*

* Varia do número Indicado até o valor da Perícia.

Perna Direita

Em termos de jogo, o atirador que conseguir 40% do valor de seu Teste de Perícia acertará a Perna Direita. O local exato onde a bala acertou é dado pela tabela abaixo:

Perícia	Pr Dr	Pr Esq	Abdômem	Tronco
10-19%	01-04	05-06	07-08	09-*
20-29%	01-08	09-12	13-16	17-*
30-39%	01-12	11-18	19-24	25-*
40-49%	01-16	17-24	25-32	33-*
50-59%	01-20	21-30	31-40	41-*
60-69%	01-24	25-36	37-48	49-*
70-79%	01-28	29-42	43-56	57-*
80-89%	01-32	33-48	49-64	65-*
90-99%	01-36	37-54	55-72	73-*

* Varia do número Indicado até o valor da Perícia.

AVISO

Este método torna o Sistema Daemon mais mortal do que você está acostumado.

Use por sua própria conta e risco!

Dano

Para calcular o Dano usando Acerto Localizado, você deve dividir o total de PVs do personagem pela porcentagem da área em questão. Neste método, **NÃO aplicamos o dano Dobrado em caso de Crítico**, mas seguimos a tabela abaixo.

Cada Parte do Corpo corresponde a uma porcentagem já calculada, MAS para propósitos de Acertos Localizados, vamos utilizar o DOBRO dos PVs que deveriam ser alocados.

Vamos supor que o personagem Emílio possua 20 PVs. Seus PVs serão divididos da seguinte maneira:

Parte do Corpo	%	Emílio
Cabeça	20%	4
Tronco	40%	8
Abdômem	20%	4
Braço Direito	20%	4
Braço Esquerdo	20%	4
Perna Direita	40%	8
Perna Esquerda	40%	8

O total de PVs computados separadamente é maior do que o total de PVs do personagem (o dobro, na verdade!), mas caso o dano causado em um ataque seja maior do que os PVs da área atingida, a área será **INUTILIZADA** e o dano **excedente** deverá ser Ignorado.

Contudo, se a área em questão for a Cabeça ou o Tronco, o Personagem morrerá. Se a área for o Abdômem, todo dano subsequente no abdômem será transferido para o Tronco.

No caso acima, se Emílio recebesse um tiro na cabeça que fizesse mais do que 4 pontos de dano (mais os Pontos Heróicos, se ele os possuir), Emílio morrerá, mesmo se ainda tiver muitos PVs! Porém, se o tiro fosse dado em seu braço, apenas 4 PVs seriam retirados, mas o braço seria inutilizado (quer dizer, perderia totalmente a capacidade de ação, derrubando qualquer objeto que carregasse e tornando-se incapaz de qualquer outro movimento.

IMPORTANTE: Os PONTOS HERÓICOS não entram nesta conta, servindo como PVs em TODAS as áreas.

Os IPs funcionam da mesma maneira, protegendo apenas as partes específicas (capacete, escudos, coletes, etc.).

Amputações

Na Regra de Acertos localizados, caso o dano em uma área seja maior do que 3 vezes o valor dado pela tabela de dano, o membro em questão é amputado (cabeça, braços e pernas apenas). Se o dano for feito no Tronco ou no Abdômem, a quantidade de PVs já seria suficiente para matar o personagem de uma vez só!

Para efeitos de narrativa, um dano dessas proporções feito no tronco ou abdômem deixaria um buraco aberto na caixa torácica ou as tripas do Personagem espalhadas.

No mesmo caso, se o Personagem Emílio receber um tiro de fuzil em seu braço que lhe cause 12 pontos, supondo que ele não tenha nenhum Ponto Heróico, apenas 4 PVs serão removidos de seus PVs totais, mas seu braço será arrancado.

A mesma regra vale para golpes de espada ou machados.

Amputações de Mãos e Pés

Este é um caso muito específico, que deve ser julgado pelo Mestre em todas as circunstâncias. O Mestre deve observar o dano feito, bem como a chance efetiva disto ocorrer. Mãos e pés são partes delicadas da anatomia humana, cheio de pequenos ossos e nervos facilmente danificáveis e uma vez destruídos, acabam com 90% da carreira de um aventureiro.

Por esta razão, o Mestre deve tomar extremo cuidado com esse tipo de dano localizado.

Criaturas com Rabo

ou Múltiplos membros

Para calcular Acertos em múltiplos membros (rabos, braços ou Pernas extras, etc), utilize a tabela de Braços ou Pernas.

Para Asas, utilize a tabela de Tronco, substituindo Cabeça por Torso, da seguinte maneira:

Perícia	Asa	Br. Dir	Br. Esq	Tronco	Abdômem
10-19%	01-04	05-06	07-08	09	10-*
20-29%	01-08	09-12	13-16	17-18	19-*
30-39%	01-12	11-18	19-24	25-27	28-*
40-49%	01-16	17-24	25-32	33-36	37-*
50-59%	01-20	21-30	31-40	41-45	46-*
60-69%	01-24	25-36	37-48	49-54	55-*
70-79%	01-28	29-42	43-56	57-63	64-*
80-89%	01-32	33-48	49-64	65-72	73-*
90-99%	01-36	37-54	55-72	73-81	82-*

* Varia do número Indicado até o valor da Perícia.

Isso, claro, se a criatura estiver frente a frente com o atirador. Se estiver de costas, toda a área disponível na tabela como Tronco e Abdômem também contam como as asas.

