

Gerador de **Mascotes**



**RODRIGO "LAMAZUUS" LINN
ANDERSON "ANÚBIS"**

MASCOTES

Criação de Mascotes

O personagem pode possuir, mediante certos Aprimoramentos, algum animal de estimação ou ter um tipo de afinidade com uma criatura sobrenatural, que a faz acompanhá-lo durante suas aventuras. Os reais motivos que levam esta criatura a segui-lo devem ser explicados no background do personagem.

O Gerador de Mascotes permite criar um companheiro animal (místico ou não) para o personagem. Uma mascote é criada através dos Pontos de Mascote, que, por sua vez são adquiridos através do Aprimoramento correspondente (veja mais adiante).

Esse aprimoramento tem custo variável, isso é, quantos mais pontos forem gastos nele, mais pontos serão adquiridos para distribuir entre poderes especiais possíveis para sua criatura companheira.

Mascote

Através deste Aprimoramento, seu personagem possuirá uma ou mais criaturas, místicas ou não. Elas o acompanham durante suas aventuras, devido a alguma razão que deve ser explicada no seu background. Note que a criatura em questão pode variar muito, desde um simples animal de estimação, como um cachorro ou um papagaio, até um ser mitológico, como uma cockatrice ou uma anaconda. Este Aprimoramento permite que o jogador crie seu mascote conforme melhor lhe convir, podendo, inclusive, gerar criaturas únicas e inexistentes.

- 1 ponto:** 1 ponto de mascote
- 2 pontos:** 3 pontos de mascote
- 3 pontos:** 5 pontos de mascote
- 4 pontos:** 7 pontos de mascote
- 5 pontos:** 10 pontos de mascote
- 6 pontos:** 12 pontos de mascote
- 7 pontos:** 15 pontos de mascote
- 8 pontos:** 17 pontos de mascote

Pontos de Mascote

Aqui estão apresentados alguns tipos possíveis de poderes e capacidades especiais que os animais ou criaturas místicas que acompanham o personagem podem possuir. Os Pontos de Mascote são adquiridos através do Aprimoramento Mascote, e devem ser dispostos conforme a lista de categorias que se segue.

Os Pontos de Mascote devem ser distribuídos entre duas opções: Tamanho (que define o porte da criatura, em termos de jogo) e Características (as qualidades e poderes que a criatura possui). Cada característica está dividida em uma progressão simples de custo de Pontos de Mascote para um melhor entendimento.

Os Mestres e Jogadores podem sentirem-se livres para modificar ou acrescentar qualquer item que julgarem necessário.

Tamanho

Esta é a característica básica e, também, fundamental para a construção de uma mascote. É aqui se será definido o porte da criatura em termos físicos (seu tamanho, peso, valores iniciais de atributos e outros parâmetros semelhantes). Note que é **INDISPENSÁVEL** que o jogador gaste pontos nesta característica, pois é aqui que serão definidos seus Atributos, valores de Ataques e Dano (consulte os valores médios nestes campos de cada animal na seção Zoológico).

0,5 ponto: um animal pequenino (sapo, rato, canário, morcego), com peso máximo de 1 kg.

1 ponto: um animal de pequeno porte (gato, cachorro, coruja, papagaio), com peso máximo de 5 kg

2 pontos: um animal de médio porte (cachorro grande, lobo, águia, javali, leopardo, raposa), que apresente peso máximo de 70 kg.

3 pontos: um animal relativamente grande (leão, tigre, gorila, pônei, asno), que possua peso máximo de 300 kg; ou um animal de montaria (cavalo, camelo, dromedário), que possua peso máximo de 600 kg.

4 pontos: um animal de grande porte (urso, crocodilo, rinoceronte, tubarão), que não exceda o peso máximo de 1 tonelada.

5 pontos: um animal muito grande (elefante, baleia), sem peso estimado.

6 pontos: porte descomunal (polvo gigante, anaconda, mamute), sem peso estimado.

Criando Novas Criaturas

Caso algum jogador deseje criar uma criatura totalmente nova e original, o Mestre pode optar por aumentar a liberdade para construir tal ser. Em termos de regras, considere que Tamanho passa a funcionar da seguinte forma:

0,5 ponto: a criatura possui 41 pontos para distribuir entre os seus Atributos e 60 pontos para as Perícias. Além disso, seu peso não poderá exceder 1 kg.

1 ponto: a criatura possui 61 pontos para distribuir entre os seus Atributos e 90 pontos para as Perícias. Além disso, seu peso não poderá exceder 5 kg.

2 pontos: a criatura possui 81 pontos para distribuir entre os seus Atributos e 120 pontos para as Perícias. Além disso, seu peso não poderá exceder 70 kg.

3 pontos: a criatura possui 101 pontos para distribuir entre os seus Atributos e 150 pontos para as Perícias. Além disso, seu peso não poderá exceder 300 kg.

4 pontos: a criatura possui 121 pontos para distribuir entre os seus Atributos e 180 pontos para as Perícias. Além disso, seu peso não poderá exceder 1 tonelada.

5 pontos: a criatura descomunal, sem peso estimado, que possui 141 pontos para distribuir entre os seus Atributos e 210 pontos para as Perícias.

6 pontos: a criatura fantástica, sem peso estimado, que possui 161 pontos para distribuir entre os seus Atributos e 240 pontos para as Perícias.

Características

As Características englobam toda a gama de Poderes, Vantagens, Habilidades e outras capacidades que uma Mascote pode possuir. Veja mais detalhes na Lista de Características da página seguinte.

Lista de Características

Amuleto Místico

A mascote atua como uma espécie de amuleto místico do personagem, um verdadeiro receptáculo de poderes mágicos, conferindo-lhe bônus em suas magias sempre que estiver por perto do Mago.

0,5 ponto: bônus de +1 Ponto de Magia.

1 ponto: bônus de +1 Ponto de Magia e +1 Ponto de Focus.

2 pontos: bônus de +2 Pontos de Magia e +1 Ponto de Focus.

3 pontos: bônus de +2 Pontos de Magia e +2 Pontos de Focus.

4 pontos: bônus de +3 Pontos de Magia e +3 Pontos de Focus.

5 pontos: bônus de +4 Pontos de Magia e +3 Pontos de Focus.

Arma de Ataque

Confere a capacidade da mascote usar outros recursos, que não os seus naturais, para atacar (sem, contudo, aumentar o número de ataques que ele realiza numa mesma rodada). Por exemplo, um crocodilo que pode usar sua cauda para golpear o inimigo.

As opções são variadíssimas: garras, dentes, chifres, pinças, cauda, baforada ou qualquer outro recurso que o Mestre aprovar. Porém, a descrição não influencia o efeito do dano que ela causa.

0,5 ponto: 1d3 de dano por ataque.

1 ponto: 1d6 de dano por ataque.

2 pontos: 2d6 de dano por ataque.

3 pontos: 3d6 de dano.

Ataques Extras

Confere ataques extras que o mascote pode realizar numa mesma rodada.

1 ponto: 2 ataques por rodada.

3 pontos: 3 ataques por rodada.

5 pontos: 4 ataques por rodada.

7 pontos: 5 ataques por rodada.

9 pontos: 6 ataques por rodada.

Aumento de Atributos

A mascote possui um (ou mais de um) Atributo com valores acima da média das outras criaturas de sua espécie.

0,5 ponto: +5 pontos em um Atributo à sua escolha. Esse recurso pode ser comprado várias vezes.

Aumento de Velocidade

0,5 ponto: confere bônus de +3 nas jogadas de iniciativa da criatura. Pode ser comprado várias vezes.

Camuflagem

1 ponto: A mascote é capaz de mudar, conforme desejar, a tonalidade de sua pele. Esta habilidade pode ser usada para aumentar a dificuldade da criatura ser encontrada em ambientes de colorações semelhantes à assumida. No entanto, é preciso que a mascote permaneça imóvel para não quebrar o disfarce.

2 pontos: A mascote é capaz de desaparecer completamente nas sombras, tornando virtualmente invisível enquanto estiver imerso na escuridão. Pode movimentar-se livremente.

3 pontos: A mascote é capaz de se tornar inteiramente invisível. Só pode ser detectada por Magia (Focus 6) ou outros meios mais fortes (poderes demoníacos ou angelicais, por exemplo).



Comunicação

1 ponto: A mascote é capaz de comunicar-se mentalmente com o seu dono/companheiro.

2 pontos: A mascote é capaz de comunicar-se verbalmente na língua do seu dono/companheiro.

3 pontos: Além de ser capaz de comunicar-se verbalmente, a mascote ainda conhece mais outra língua à escolha do jogador.

Energia Vital

3 pontos: Por algum motivo, a mascote possui um vínculo místico com o personagem e ambos não são capazes de viverem longe um do outro. A criatura partilha sua energia vital com o Personagem, de modo que essa ligação faz com que a existência do Mago esteja ligada à do próprio companheiro místico. Embora o Personagem jamais permaneça morto (ele sempre retorna à vida após algum tempo) não importa quanto dano receber ou que tipo de execução sofrer, sua imortalidade somente cessará definitivamente quando a mascote morrer. Em outras palavras, se a criatura que o acompanha for morta, o personagem também morrerá.

Equilíbrio

0,5 ponto: Permite à mascote fixar-se em qualquer superfície sólida que seja porosa. Quando entra em contato com essas superfícies o usuário pode andar por paredes ou tetos ignorando a lei da gravidade, enquanto o usuário permanecer em contato com a superfície.

Esse poder fica ativo apenas por um número máximo de 5 rodadas (passado esse período, só volta a funcionar após uma hora).

1 ponto: Igual ao nível anterior; Porém, permitindo esta capacidade que fique ativa sem restrição de tempo.

IP Ampliado

Obviamente, a criatura passará a contar com uma proteção extra, que deve ser somada ao seu IP natural. O fator dessa característica especial deve ser determinada pelo Jogador. Algumas possibilidades incluem pele mais resistente, uma carapaça protetora ou uma adaptação superior à resistência de ferimentos.

0,5 ponto: +1 de IP.

1 pontos: +2 de IP.

1,5 pontos: +3 de IP.

2 pontos: +4 de IP.

2,5 pontos: +5 de IP.

3 pontos: +6 de IP

Magia

A mascote possui poderes mágicos como se fosse um verdadeiro Mago. **Cada Ponto de Focus custa 0,5 ponto de mascote e cada Ponto de Magia custa 1 ponto de mascote.**

Minha coruja possuirá 2 pontos de Focus em Trevas, 1 Ponto de Focus em Ar e 2 Pontos de Magia. Isso custará 4,5 pontos de mascote (1 ponto em Tamanho do Animal; 1,5 pontos pelos 3 pontos de Focus; e 2 pontos por 2 pontos de Magia).

Paralisia

Semelhante ao Veneno, porém a mascote possui o poder de paralisar seu adversário ao invés de infligir dano nele. A forma como a vítima permanece enquanto está paralisada, embora não influencie o efeito, pode ser descrita à vontade pelo jogador (variantes mais comuns incluem petrificação, congelamento, atordoamento e desmaios).

Caso seja bem sucedida em um teste de ataque, a mascote poderá causar a paralisia em seu oponente se este não vencer uma disputa de CON vs Xd6, onde X é o nível de Paralisia que a mascote possui. Além disso, a Paralisia só possui duração conforme o número de pontos gastos.

0,5 ponto: Duração de 3 turnos.

1 ponto: Duração de 5 turnos.

2 pontos: Duração de 7 turnos.

3 pontos: Duração de 9 turnos.

4 pontos: Duração de ½ hora.

5 pontos: Duração de 1 hora.

Percepção Sobrenatural

0,5 ponto: a mascote tem um sentido de alarme muito aguçado, de modo que sempre que estranhos se aproximam, ela presente sua presença (mediante um Teste de PER que o Mestre deve rolar em segredo).

1 ponto: a mascote é capaz de enxergar espíritos.

2 pontos: a mascote é capaz de detectar magia, através de um Teste de PER apropriado. Ela pode identificar sua direção e se é alguma forma de ameaça para o dono/companheiro.

3 pontos: o personagem possui um elo místico com a mascote e é capaz de enxergar através dos olhos dela. Para que esta visão sobrenatural seja ativada, é preciso que o personagem permaneça concentrado (Teste de WILL).

Perícias

A mascote possui habilidades superiores ou é treinado em artifícios diferentes do básico de ataque e defesa. Pode ser usado para comprar conhecimentos específicos ou aumentar os valores iniciais das Perícias de Combate da criatura.

Após treinar rigorosamente minha coruja para roubar pequenos objetos do bolso das pessoas, ela já se tornou uma ladra competente. De modo que possui a perícia Furtar equivalente a 35%.

0,5 ponto: 60 pontos de Perícias.

1 pontos: 90 pontos de Perícias.

1,5 pontos: 120 pontos de Perícias.

2 pontos: 150 pontos de Perícias.

2,5 pontos: 180 pontos de Perícias.

3 pontos: 210 pontos de Perícias.

Poderes Sobrenaturais

A mascote pode possuir poderes angelicais, demoníacos, vampíricos, mortuários ou habilidades que simulem estes. Para mais detalhes sobre cada tipo de poder, consulte os RPGs ANJOS, DEMÔNIOS, VAMPIROS MITOLÓGICOS ou MORTOS-VIVOS.

1 ponto: 1 ponto de Poder Sobrenatural.

2 pontos: 3 pontos de Poderes Sobrenaturais.

3 pontos: 5 pontos de Poderes Sobrenaturais.

Proteção contra Elemento

0,5 ponto: Xd6

A mascote possui uma defesa especial contra um elemento escolhido (Fogo, Água, Ar, Terra, Luz, Trevas). Cada 0,5 ponto gasto nesta Proteção equivale a 1d6 que deve ser rolado e subtraído de qualquer efeito místico lançado contra a criatura, seja dano, força ou qualquer outro efeito direto. Funciona como uma defesa permanente.

Proteção contra Magia

A criatura tem uma grande resistência contra feitiço que sejam lançados contra ela.

9,5 pontos: magias feitas contra a criatura terão seu efeito reduzido a metade.

10 pontos: feitiços lançados sobre a criatura só causam efeito mínimo (por exemplo, 1d6 de dano sempre irá contar como 1 de dano).

10,5 pontos: a criatura é completamente imune a efeitos mágicos.

11 pontos: a criatura converte o dano mínimo que sofreria de feitiços lançadas sobre ela em Pontos de Vida.

11,5 pontos: a criatura converte a metade do dano de feitiços lançadas sobre ela em Pontos de Vida.

12 pontos: a criatura converte todo o dano de feitiços lançadas sobre ela em Pontos de Vida.

Regeneração

0,5 ponto: a mascote regenera 1 PV a cada 12 horas.

1 ponto: a mascote regenera 1 PV a cada 6 horas.

1,5 pontos: a mascote regenera 1 PV a cada 3 horas.

2 pontos: a mascote regenera 1 PV a cada hora.

2,5 pontos: a mascote regenera 1 PV a cada ½ hora.

3 pontos: a mascote regenera 1 PV a cada rodada.

3,5 pontos: a mascote regenera 2 PVs a cada rodada.

4 pontos: a mascote regenera 3 PVs a cada rodada.

4,5 pontos: a mascote regenera 4 PVs a cada rodada.

5 pontos: a mascote regenera 5 PVs a cada rodada.

Teia

A mascote possui a habilidade de disparar uma pequena quantidade de teia (o bastante para imobilizar as mãos, tapar os olhos de um oponente ou atirar um cabo forte o bastante para se balançar de uma torre para outra). Essa teia é resistente como a teia de uma aranha, para se livrar dela ou cortá-la deve-se parar em um teste de FR contra FR 20. Porém, ela se desfaz após alguns turnos.

Para utilizar a teia, é preciso pagar pontos de mascote de acordo com dois parâmetros: Alcance (a distância que o disparo pode atingir) e Cargas (número de disparos possíveis).

Alcance:

0,5 ponto: 3 metros

1 ponto: 5 metros

1,5 pontos: 7 metros

2 pontos: 10 metros

2,5 pontos: 15 metros

3 pontos: 20 metros

3,5 pontos: 25 metros

4 pontos: 30 metros

Cargas:

0,5 ponto: 1 disparo a cada 12 horas.

1 ponto: 1 disparo a cada 6 horas.

1,5 pontos: 1 disparo a cada 3 horas.

2 pontos: 1 disparo a cada hora.

2,5 pontos: 1 disparo a cada ½ hora.

3 pontos: 1 disparo a cada 3 rodadas.

Telecinésia

1 ponto: permite à mascote mover até 25 kg com a força de sua mente. Pode abrir portas, empurrar pessoas ou mover objetos como se tivesse FR 6.

3 pontos: permite à mascote mover até 50 kg com a força de sua mente. Pode abrir portas, empurrar pessoas ou mover objetos como se tivesse FR 12.

5 pontos: permite à mascote mover até 100 kg com a força de sua mente. Pode abrir portas, empurrar pessoas ou mover objetos como se tivesse FR 18.

Teleporte

A criatura é capaz de se romper a barreira do tempo-espaço, desaparecendo diante de todos e surgindo em um outro ponto totalmente diferente daquele em que estava originalmente.

O Teleporte NÃO permite à mascote teleportar demais pessoas consigo nem mesmo alcançar outros planos de existência.

Para utilizar o Teleporte, é preciso pagar pontos de mascote de acordo com dois parâmetros: Alcance (a distância máxima que o teletransporte pode atingir) e Cargas (número de vezes que é possível utilizá-lo). O uso do Teleporte não requer nenhum teste e leva apenas um turno.

Alcance:

0,5 ponto: 15 metros

1 ponto: 25 metros

1,5 pontos: 50 metros

2 pontos: 75 metros

2,5 pontos: 100 metros

3 pontos: 150 metros

3,5 pontos: 200 metros

4 pontos: 300 metros

Cargas:

0,5 ponto: 1 vez por dia.

1 ponto: 2 vezes por dia.

1,5 pontos: 3 vezes por dia.

2 pontos: 5 vezes por dia.

2,5 pontos: 7 vezes por dia.

3 pontos: 9 vezes por dia.

3,5 pontos: 11 vezes por dia.

4 pontos: 13 vezes por dia.

Veneno

A mascote possui um poderoso veneno (pode também ser um ácido, vapor tóxico ou coisas semelhantes) que afeta qualquer um que receba uma injeção deste (para injetar o veneno, realiza-se um ataque normal). O veneno pode ser curado se tratado adequadamente, entretanto efeitos mais fortes exigem cuidados místicos correspondentes pois sua potência está além do tratamento da ciência mundana. O tipo e efeito do veneno ficam a cargo do jogador.

Para utilizar o veneno, é preciso pagar pontos de mascote de acordo com dois parâmetros: Tempo de Ação (que determina o espaço de tempo em que veneno gera dano, isso é, transcorrido este período, a vítima sofrerá dano novamente até que se cure do envenenamento) e o Dano (valor a cada período de ação do veneno), propriamente dito, que ele causa.

Tempo de Ação:

- 0,5 ponto:** a cada 2 horas
- 1 ponto:** a cada hora
- 1,5 pontos:** a cada ½ hora
- 2 pontos:** a cada 9 turnos
- 2,5 pontos:** a cada 7 turnos
- 3 pontos:** a cada 5 turnos
- 3,5 pontos:** a cada 3 turnos
- 4 pontos:** a cada turno.

Dano:

- 0,5 ponto:** 1d3 de dano.
- 1 ponto:** 1d6 de dano.
- 1,5 pontos:** 1d10 de dano.
- 2 pontos:** 2d6 de dano.
- 2,5 pontos:** 2d10 de dano.
- 3 pontos:** 3d6 de dano.
- 3,5 pontos:** 3d10 de dano.
- 4 pontos:** 4d6 de dano

Criando Novas Características

Anteriormente foram citadas apenas as Características mais comuns para a criação de mascotes. Muitos jogadores, entretanto, podem preferir criarem novas habilidades para seus bichinhos, o que é muito bom.

Cabe ao Mestre mediar a construção de novos poderes, corrigindo o que considerar injusto ou melhorando o que julgar necessário. Sua palavra é decisiva, então qualquer abuso por parte dos jogadores deve logo ser barrado pelo Mestre.

Como existem infinitos poderes que poderíamos atribuir à nossa mascote, daremos aqui uma maior ênfase ao processo de criação de poderes exclusivos e quais as melhores maneiras de simulá-los no jogo.

Um dos exemplos básicos que usaremos para auxiliá-los a constituírem novas Características é a famosa Bola de Fogo. Então, vamos usar como ver como tornaríamos real a capacidade que gostaríamos que nossa mascote possuísse: o poder de cuspir bolas incendiárias contra nossos inimigos.

Em primeiro lugar, é preciso estimá-la sob a forma de “degraus de poder”, isso é, o que nossa Bola de Fogo causa em níveis mais baratos de Características e o que ela causa nos níveis mais caros. No nosso caso, supomos que uma Bola de Fogo comum causaria 1d6 de dano, enquanto uma extremamente mais forte causaria 5d6.

Depois, precisamos pensar no período em que esta Característica poderá ficar ou ser ativada. Caso trate-se de alguma habilidade que permaneça permanentemente ativa (como **Aumento de Atributos**, por exemplo), não é preciso calcular nada mais.

Neste tipo de Característica devem ser levadas em conta as conseqüências maiores para o jogo que o seu uso poderá trazer. Afinal, alguns poderes, em graus muito elevados, podem alterar completamente o rumo de uma aventura (uma mascote com Resistência a Magia 1D, por exemplo, pode ser até mesma desconsiderada pelo Mestre quando ele elaborar o terrível feiticeiro-vilão que possui diversos Caminhos da Magia poderosos que fariam, certamente, aquela mascote parecer inútil; porém, se essa mesma mascote possuísse Proteção Total contra Magia, isso é, sendo completamente invulnerável a feitiço, bem, isso certamente teria que fazer o Mestre repensar o custo que atribuirá a tal capacidade).

Porém, como sabemos que nenhum Mestre em sã consciência permitiria que uma mascote possuísse Bolas de Fogo ilimitadas, teremos que estipular algum tipo de controle sobre isso. Existem diferentes maneiras de fazermos isso. Uma delas é criar um segundo ramo de pontos a serem gastos dentro da Características, que será responsável pela limitação de cargas de Bola de Fogo que nossa mascote possuirá.

Dessa forma, para utilizar tal Característica seria preciso pagar pontos de mascote de acordo com dois parâmetros: Dano e Cargas. Neste caso, a característica Bola de Fogo ficaria assim:

Bola de Fogo

Dano

- 1 ponto:** 1d6 de dano
- 2 pontos:** 2d6 de dano
- 3 pontos:** 3d6 de dano
- 4 pontos:** 4d6 de dano
- 5 pontos:** 5d6 de dano

Cargas

- 1 ponto:** 1 vez por dia
- 2 pontos:** 3 vezes por dia
- 3 pontos:** 5 vezes por dia
- 4 pontos:** 7 vezes por dia
- 5 pontos:** **10 vezes por dia**Zoológico

Esta é a mesma lista contendo alguns exemplos de animais para uso no Sistema Daemon que encontra-se disponível para download no site <http://www.daemon.com.br>, vamos utilizar a própria apenas para não causar possíveis desencontros entre as estatísticas de cada criatura.

O valor entre parênteses (*) indica o mínimo de Focus necessário para conjurar (chamar) e/ou controlar o animal descrito, desde que existam espécies na área próxima. O ritual será Criar Animal X, onde X corresponde ao Focus necessário. Para animais criados a partir do nada (conjurados a partir da Forma Astral), acrescente +1 no valor de Focus.

Note que estes valores são para animais de tamanho médio. Sinta-se à vontade para aumentar ou diminuir os Atributos, Ataques e danos, se você utilizar animais menores ou maiores de uma determinada espécie.

(1) **1d3 Ratos:** Peso: 100 a 300g, PV 1, IP 0
#at: 1 (Mordida 10% cada, dano 1d2)
CON 1 FR 1 DEX 0 AGI 12 INT 0 WILL 0 PER 15 CAR 0

(1) **Gato:** Peso: 400g a 2kg, PV 2, IP 0
#at: 1 (Mordida 15%, dano 1d3)
CON 3 FR 2 DEX 2 AGI 16 INT 1 WILL 1 PER 18 CAR 3

(1) **Cachorro:** Peso: 2kg a 50kg, PV 2-20, IP 0
#at: 1 (Mordida 15%, dano 1d3 a 1d10)
CON 3 FR 2 DEX 2 AGI 16 INT 1 WILL 1 PER 18 CAR 3

(1) **Coruja:** Peso: 200kg a 350g, PV 2-4, IP 0
#at: 1 (Mordida 25%, dano 1d3 a 1d10)
CON 3 FR 1 DEX 1 AGI 10 INT 2 WILL 3 PER 18 CAR 4

(2) **Raposa:** Peso 20 a 30kg; PV 25; IP 0
#At: 1 (Mordida 40% dano 1d6)
CON 12 FR 10 DEX 5 AGI 20 INT 4 WILL 4 PER 25 CAR 3

(3) **Leopardo:** Peso 60 a 80kg; PV 25; IP 0
#At: 2 (Mordida 60% dano 1d6, Garras 50% dano 1d6+4)
CON 22 FR 22 DEX 5 AGI 18 INT 3 WILL 3 PER 25 CAR 3

(3) **Lobo:** Peso 50 a 70kg; PV 28; IP 0
#At: 2 (Mordida 60% dano 1d6, Garras 50% dano 1d6+4)
CON 22 FR 25 DEX 5 AGI 20 INT 3 WILL 5 PER 25 CAR 3

(3) **Javali:** Peso 75 a 90kg; PV 28; IP 1
#At: 2 (Cabeçada 40% dano 2d6+4, Mordida 35% dano 1d6+2)
CON 20 FR 20 DEX 3 AGI 15 INT 3 WILL 5 PER 15 CAR 2

(3) **Burro ou Asno:** Peso 275 a 400kg; PV 28; IP 1
#At: 1 (Mordida 30% dano 1d6+4 ou coice 40% dano 2d6)
CON 25 FR 25 DEX 0 AGI 10 INT 4 WILL 5 PER 15 CAR 2

(5) **Leão:** Peso 180 a 220kg; PV 30; IP 1
#At: 3 (Mordida 50% dano 1d10, Garras 70% dano 1d6+6)
CON 25 FR 25 DEX 5 AGI 20 INT 3 WILL 5 PER 25 CAR 1

(5) **Tigre:** Peso 250 a 270kg; PV 34; IP 1
#At: 3 (Mordida 60% dano 1d10, 2x Garras 70% 1d6+7, 1d6+7)
CON 28 FR 28 DEX 5 AGI 21 INT 3 WILL 3 PER 26 CAR 1

(5) **Gorila:** Peso 190 a 250kg; PV 34; IP 2
#At: 2 (Patatas 50/50 dano 1d6+8)
CON 25 FR 32 DEX 10 AGI 15 INT 5 WILL 5 PER 20 CAR 5

(5) **Cavalo/Zebra:** Peso 350 a 500kg; PV 32; IP 1
#At: 1 (Mordida 25% dano 1d6+4 ou Coice 40% dano 2d6+5)
CON 30 FR 32 DEX 5 AGI 15 INT 5 WILL 5 PER 20 CAR 5

(5) **Antílope:** Peso 350 a 500kg; PV 30; IP 1
#At: 1 Chifre 35% dano 1d6+3 ou Coice 30% dano 2d6+5)
CON 30 FR 22 DEX 2 AGI 12 INT 4 WILL 5 PER 20 CAR 5

(6) **Camelo:** Peso 450 a 690kg; PV 35; IP 1
#At: 1 (Mordida 45% dano 1d6+2)
CON 30 FR 35 DEX 5 AGI 10 INT 4 WILL 4 PER 20 CAR 3

(6) **Urso branco:** Peso 450 a 600kg; PV 40; IP 2
#At: 3 (Mordida 50% dano 1d10, Garras 45% 1d6+10)
CON 35 FR 35 DEX 10 AGI 10 INT 3 WILL 4 PER 25 CAR 3

(7) **Boi/Touro/Búfalo:** Peso 700 a 690kg; PV 45; IP 1
#At: 1 (Chifres 10 a 45% dano 1d6+5)
CON 30 FR 35 DEX 5 AGI 10 INT 4 WILL 4 PER 20 CAR 3

(7) **Urso Kodiak:** Peso 800 a 900kg; PV 45; IP 2
#At: 3 (Mordida 50% dano 1d10, Garras 45% 1d6+13)
CON 35 FR 40 DEX 10 AGI 10 INT 3 WILL 4 PER 25 CAR 2

(7) **Girafa:** Peso 900 Kg a 1,2 ton; PV 35; IP 1
#At: 1 (Mordida 25% dano 1d6)
CON 30 FR 25 DEX 5 AGI 10 INT 3 WILL 4 PER 22 CAR 3

(7) **Crocodilo do Nilo:** Peso 1 ton; PV 35; IP 5
#At: 2 (Mordida 40% dano 2d10, Rabo 45% 1d6+8)
CON 30 FR 32 DEX 10 AGI 10 INT 2 WILL 4 PER 15 CAR 0

(8) **Rinoceronte:** Peso 2 ton; PV 35; IP 6
#At: 1+ (Corrida+Chifre 50% dano 3d6+15)
CON 35 FR 40 DEX 3 AGI 10 INT 3 WILL 3 PER 10 CAR 0

(9) **Elefante Africano:** Peso 7 ton; PV 50; IP 4; V.máx. 40km/h
#At: 2 (Presas 45% dano 1d10+5, Patadas 50% 2d6+16)
CON 40 FR 46 DEX 10 AGI 5 INT 4 WILL 4 PER 15 CAR 3

Assim como os personagens dos jogadores, suas mascotes também são beneficiadas conforme sobrevivem às novas experiências. Utilize as mesmas regras de Experiência vistas no Sistema Daemon, porém, como a Mascote é um personagem controlada pelo Mestre, faremos valer uma pequena regra: a mascote recebe metade dos pontos de experiência do personagem ao qual ela acompanha.

Apesar de Nível ser um conceito humano, criado para Personagens mortais que não dispõem da eternidade para desenvolver seus poderes, ele também pode ser facilmente empregado para animais e criaturas de vida relativamente curta. O nível máximo que uma Mascote pode chegar é o 10º nível.

O avanço de nível é feito pelo seguinte método: a Mascote ganha 1 PV, 25 pontos de perícias e 0,5 ponto de mascote (para adquirir novas Características ou ampliar aquelas que ela já possui) por nível.

