

Sanidade



Devil's Cry

AGRADECIMENTOS

-Em primeiro lugar ao meu pai e a minha mãe por terem me colocado nesse mundo cruel, porque se eles não tivessem feito isso eu não conheceria o RPG.

-Agradeço também a minha namorada Emanoela por me aturar e me apoiar em continuar jogando pra que eu não fique sozinho nesse fim de mundo onde moro (Belford Roxo)

-Agradeço ao Carlosley por ter me ensinado a jogar esse jogo cheio de mistérios e divertimentos

-Agradeço a mim mesmo, por ter tido vontade e determinação para ter escrito algo desse tipo, mesmo que não tenha saído uma das sete maravilhas do mundo.

-Agradeço aos cangurus da Austrália, porque eu adoro cangurus.

-E em último e não menos importante, agradeço a vocês que puxaram esse net-book do Arcanorum, pois sem vocês aquele site não seria nada.

Todos nós sentimos falta de regras especializadas para arkanun. Mas seus problemas acabaram! O sistema DAEMON, um dos melhores na minha preferência, foi liberado, para ajudar aos jogadores.

Com essa liberação vieram dezenas de net-books utilizando o sistema DAEMON, para a sorte dos jogadores desse sistema.

Eu não poderia de deixar de participar e divulgar o net-book que eu desenvolvi: Sanidade. Abaixo seguem as regras para serem utilizadas em momentos de desespero dos personagens

Sanidade

A regra de sanidade foi desenvolvida para ser utilizada no jogo Arkanun. Mas pode ser utilizada em todos os outros Rpg's que utilizem o sistema DAEMON.

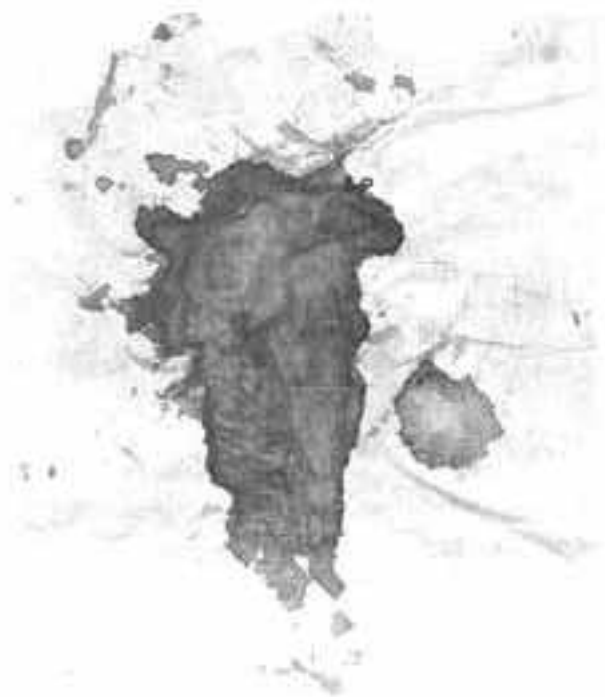
Todos os personagens estão sujeitos a estarem loucos um dia, sejam eles heróis ou vilões (?!). Heróis podem cair do topo dos castelos mais altos e sobreviverem a esse acontecido (apesar de Arkanun não tratar de temas tão heróicos como esse), mas será que esse acontecimento não causará nenhuma seqüela psicológica ao personagem? Heróis que desenvolvem o poder máximo estão sujeitos a serem corrompidos pelo mesmo. Vilões que se acham os mais poderosos do mundo (apesar de Arkanun não ter esse conceito de vilão e mocinho) e ficar traumatizado com o simples fato

de um pc terem vencido ele e não tê-lo matado esperando que ele se redima de seus atos. Com certeza você já viu algum desses fatos acontecerem em suas aventuras e nunca souberam o que fazer depois... Agora vocês saberão...

Todo personagem terá um atributo chamado SANIDADE que será calculado da seguinte forma:

Força de vontade
(will)+inteligência (int)/
2(arredondado pra baixo)= atributo sanidade

No nosso exemplo criaremos o personagem Emanoela, que trabalha numa taverna como garçonete. Emanoela possui Força de vontade 16 e inteligência 13 nesse caso era terá 14 no seu atributo sanidade.



Trauma

Depois de desenvolvido o atributo sanidade, teremos que calcular o subatributo TRAUMA, utilizado para testes envolvendo fatos já acontecidos em seu passado.

No nosso caso Emanoela em uma certa noite de folga na taverna (que é do seu pai) viu uma estrela descer do céu e cair numa fazenda próximo dali, chegando ao local havia uma pequena cratera no chão, ao aproximar-se Emanoela foi tomada pelo poder de um antigo espírito de guerra obrigando-a a vestir a armadura que se encontrava naquele local. Desde então Emanoela passou a ser tomada constantes vezes pelo espírito e obrigada a usar a armadura que se chama Devil's Cry. Devido ao acontecido Emanoela tem trauma de coisas encontradas de forma estranha e luzes muito fortes .

Todo personagem deveria ter um trauma, no mínimo, para auxiliar o mestre na criação da história.

Depois de ter escolhido o trauma o mestre deve classificá-lo como: Leve, Médio e Pesado.

Todos os traumas devem ser classificados:

Leve-Traumas que causaram dano psicológico no pc: medo de pessoas em específico, medo de

lugares específicos, medo de atos ou ações: afogamentos, etc;
Médio-os traumas médios são os traumas que causaram dano físico nos pc's: acidentes em geral, quedas muito altas, etc;
Pesado-são aqueles que causaram morte de algum ente querido ou do próprio pc (É ué, demônios também têm traumas, alguém lembra do Spawn ou do Corvo?): acidentes com morte de familiares, morte de forma brutal (estupro), perda terrível (veja mais além "envolvendo bruxaria"), etc;

*No caso de Emanoela envolvem-se dois tipos de traumas: médio e leve;
Médio: por causa de seu encontro com Devil's Cry Emanoela tornou-se mais frágil por ser constantemente tomada pelo espírito que faz ela passar noites e noites acordadas.
Leve: por causa da luz que ela viu no céu, Emanoela passou a não gostar de luzes muito fortes, mais ainda as suporta.*

ATENÇÃO: Os traumas adicionam personalidades e medo aos personagens, o mestre deve identificar quais as aversões que um personagem possui usando o bom senso para não prejudicar a interpretação dos jogadores.

Trauma espiritual

Nem todos os traumas são adquiridos de forma convencional, quantas pessoas tem medo de uma coisa e não sabem por que o tem. Esse tipo de trauma é o chamado trauma espiritual, que além de ser mais fácil de escolher, é só você falar que tem e pronto, ainda dá idéia de aventura ao mestre, que tal uma aventura de regressão no pc, ele tendo que voltar até o século XV (no caso de uma campanha iniciada no séc. XX) para descobrir que seu medo irracional de baratas vem de um acontecimento onde ele encontrou seu pai morto e coberto de baratas num celeiro abandonado.

Esse trauma é bem mais fácil de ser utilizado e conta da mesma forma que os outros traumas.

TRAUMA ENVOLVENDO:

-BRUXARIA: um dos mais normais em aventuras de Arkanun, uma vez que esse sistema trata de casos assim. Nesse caso o pc desenvolverá uma certa aversão a fatos que envolvam bruxaria.

-OVNIS: apesar de não tratar desse assunto em arkanun, os jogadores podem querer usar as regras de sanidade em aventuras de invasão. Nesse caso, o pc pode adquirir alguma reação estranha em relação a algum objeto.Ex: água, fogo, facas e coisas pontiagudas, etc.

-VIAGENS ASTRAS: alguns pc's podem viajar pelos mundos com o auxilio de algum objeto ou magia, nesse caso o pc pode ser

atormentado com imagens de sua viagem mais tenebrosa e coisa e tal.
-AGENTES DE ALGUMA ENTIDADE: tipo MIB, FBI e coisa parecida, em arkanun existe a inquisição que pode atuar como essas entidades, sendo assim o pc perderá a confiança nessas entidades e pode se tornar um vingador.
-entre outros tipos de traumas específicos.

Sanidade

Voltando ao assunto sobre sanidade, já descobrimos o valor do atributo, mas quando deveríamos usar e como?

Em resposta à primeira pergunta, o atributo sanidade deve ser usado sempre que o personagem estiver diante de problemas além de sua



concepção humana, lembrando que a profissão influencia muito na hora de fazer o teste, afinal um demonologista resiste bem mais a uma visão “diferente” do que um mendigo.

Então, sempre que o personagem se encontrar diante de problemas que sua condição humana não permita resolvê-lo o pc estará sujeito a um teste de sanidade. Como realizá-lo? É simples, vejam só:

Toda criatura terá um número que será um atributo causador do medo, o atributo TEMOR.

O atributo temor é calculado da seguinte forma:

Constituição da criatura (CON) + carisma da criatura (CAR)/2 = Temor

Sempre que houver necessidade da realização do teste de sanidade, o jogador deve subtrair o seu valor do atributo sanidade do valor do temor de inimigo, calculando o resultado por margem de diferença.

Ex:

O atributo sanidade de Emaloela é igual a 14. Se Emaloela se confrontasse com um hobgoblin (temor 12) teria uma margem de diferença de 2, uma vez que Emaloela obteve esse resultado, o mestre deve compara na tabela abaixo o que aconteceu em reação ao fato (de ter se confrontado com o hobgoblin).

Lembrando-se de que nem todas as pessoas se assustam ao encontrar-se com um hobgoblin, ou outras criaturas do tipo.

Toda vez que uma pessoa se confrontar com uma criatura da qual ela não esta acostumada a se encontra, o jogador deve fazer um teste de sanidade, como nos atributos.

Ex:

Sanidade x 4.

No caso de Emaloela ela terá 48% no valor de teste, já que $12 \times 4 = 48\%$.

Avaliando através da margem de diferença (MD) nós chegamos às seguintes ações:

MD	Ações
1-3	O personagem apenas se assusta com a criatura
4-6	O personagem leva um susto que o deixa sem ação no próximo turno (desde que não comprometa a vida do personagem)
7-8	O susto é tão grande que o personagem tem alguns sonhos assustadores por 1d6 dias
9-10	O pc não dormirá na noite do ocorrido, tendo dificuldade para dormir nas próximas 1d6+2 noites.
14-15	O pc receberá um trauma relativo ao acontecido
14-16	O pc começa a achar que a criatura a qual o assustou está perseguindo-o constantemente por 2d6 dias
17-18	O pc adquire uma desvantagem que tenha a ver com o seu medo, causado pela criatura que o assustou.
19-20	O pc se sentirá compelido a ficar recluso do mundo para não ferir seus colegas por 2d6 dias
21-22	O pc entrará em coma profunda por 2d6 dias
23-24	O pc entrará em coma profunda por 3d6 dias
25-26	O pc não acordará mais do susto

OBS: o atributo constituição a ser contado na avaliação de um demônio, por exemplo, é sempre o atributo original, afinal o aumento de atributo dá um tipo de

constituição mágica, ou seja, mesmo que seu demônio tenha constituição 73 o que contará será a constituição inicial.

ATENÇÃO: se o jogador quiser evitar esses acontecimentos descritos na tabela acima, o jogador deverá fazer um teste de sanidade (%).

SANIDADE E CORRUPÇÃO

Há também o teste de sanidade contra poder. Nesse caso o mestre deve estipular um número referente ao TEMOR do objeto que está causando o trauma. Se o possuidor do objeto não resistir ao teste de corrupção o pc passará a perder o controle de seu pc em horas de risco. Normalmente muitos vilões existem porque não passaram no teste de corrupção, temos como

exemplo a personagem do exemplo desse net-book, Emanoela está sendo possuída pelo espírito da armadura que ela achou. **OBS:** normalmente esse teste de corrupção só acontece com objetos malignos e não com qualquer objeto.

OBSERVAÇÃO: Lembre-se que essa regra deixa os personagens muito vulneráveis aos inimigos, por isso você mestre que deseja implantar essa regra em suas aventuras, verifique-se de que isso não diminuirá a diversão dos jogadores. Se alguma coisa desse livro não te fizer feliz, você é livre para alterar o que quiser, e se possível me mande a sua alteração que eu ficarei feliz de saber que as pessoas estão utilizando o meu trabalho.

Meu icq é 175138833

Meu e-mail é devilscri@ig.com.br

Fique a vontade para enviar sugestões, críticas, fotos, qualquer coisa que possa me interessar.