

A Sith Lord, seen from behind, stands on a dark, rocky ledge. He wears a long, flowing red cape and holds a glowing red lightsaber in his right hand. The blade of the lightsaber extends diagonally across the lower right portion of the frame. In the background, a sprawling, futuristic city with numerous tall, spire-like buildings is visible under a dramatic, sunset-colored sky of deep reds and oranges. The city lights are dim, and a body of water is visible in the distance. The overall mood is dark and ominous.

STAR WARS RPG

CRIADOR: CLERON

ÍNDICE

1 SISTEMA DAEMON

- 1.1 Um Sistema Livre
- 1.2 Star Wars RPG

2 Personagens

- 2.1 Cavaleiro Jedi
- 2.2 Guerreiro Sith
- 2.3 Soldado
- 2.4 Caçador
- 2.5 Trapaceiro
- 2.6 Piloto
- 2.7 Nobre

3 Aprimoramentos

4 Aprimoramentos Negativos

5 Perícias

6 A Força

- 6.1 Divisões da Força (Jedi)
- 6.2 Divisões da Força (Sith)
- 6.3 Poderes da Força
- 6.4 Concentração
- 6.5 Legendas da Tabela

7 Poderes da Força (Neutros)

8 Poderes da Força (Jedi)

9 Poderes da Força Parte 2(Jedi)

10 Poderes da Força (Sith)

11 Poderes da Força Parte 2 (Sith)

12 Construindo veículos

- 12.1 Explicações
- 12.2 Construindo Veículos
- 12.3 Vantagens para Naves
- 12.4 Vantagens para Naves Parte 2
- 12.5 Regras de Combate
- 12.6 Explicação de Armas e Equipamentos
- 12.7 Tabela de Armas
- 12.8 Explicação das Armas
- 12.9 Tabela de Armas Brancas
- 12.10 Tabela Equipamentos
- 12.11 Raças Alienígenas
- 12.12 Aprimoramentos de Raças (Positivos)
- 12.13 Aprimoramentos de Raças (Negativos)
- 12.14 Cibernéticos
- 12.15 Lista de Cibernéticos
- 12.16 Lista de Cibernéticos Parte 2

13 Combate

- 13.1 Rajada
- 13.2 Explosões
- 13.3 Mira
- 13.4 Cobertura
- 13.5 Ação, Movimento e Combate
- 13.6 Armas de Fogo

14 Pontos Heroicos

- 14.1 Pontos Heroicos Star Wars

SISTEMA DAEMON

UM SISTEMA LIVRE

Todos nós sabemos que o sonho de todo Mestre é um dia poder ver seu Universo de Jogo publicado em algum livro ou net-book, para que todos possam apreciar sua criação, visitar seus países e mundos imaginários e enfrentar seus Monstros e NPCs mais perigosos. O único problema é que todos estes mundos precisam falar a mesma língua, para que possam se entender! O grande problema com isso é que as grandes editoras nunca permitiram que seus sistemas fossem utilizados pelos jogadores em publicações, por causa dos Direitos autorais. A própria TSR, detentora dos direitos do Dungeons & Dragons, chegou a processar judicialmente muitos Mestres que utilizavam seu sistema em livros e net-books, acusando-os de pirataria e aplicando pesadas multas sobre eles! Isso acabava frustrando os Mestres que queriam mostrar ao mundo seu material de jogo, que eram obrigados a inventar seus próprios sistemas, muitas vezes sem conhecimentos matemáticos suficientes para fazê-los funcionar direito, e os Jogadores, que, quando encontravam algo interessante na internet, eram obrigados a decifrar o sistema caseiro no qual estava escrito e adaptá-los para suas regras favoritas antes de poder usá-lo. Também recebemos sempre muitas propostas de novos escritores interessados em publicar seus livros e universos de jogos, mas quase nunca esses projetos vão para frente por causa das incompatibilidades de sistemas. E por outro lado, temos muitos Mestres com universos inteiros escritos em casa, sem chance de publicá-los porque não possuem nenhum sistema de regras próprio. Como na DRAGÃO e na Daemon, o RPG sempre foi considerado uma forma de diversão acima de tudo, nós decidimos liberar o Sistema Básico para que os Mestres de todo o Brasil possam utilizá-los em suas criações e adaptações. Com isso, os jogadores passam a contar com dois sistemas inteiros para desenvolverem suas campanhas: o 3D&T para campanhas baseadas em anime e videogames e o Sistema Daemon para Campanhas mais realistas e sérias. Agora, as chances de você publicar e tornar conhecido seu universo de RPG, seja na forma de fanzines, livros ou sites na internet aumentaram muito...

STAR WARS RPG

Nesse livro estamos usando Sistema Daemon com algumas adaptações para o cenário, tentamos facilitar algumas coisas e acabamos gerando outras complexidades, mas achei melhor que apenas criar próprio sistema e forçar jogadores a aprenderem novos. Então se você já conhece o básico do sistema Daemon, então você já sabe jogar Star Wars RPG. Editora Daemon ainda vende seus livros no site www.daemon.com.br, e as regras básicas podem ser encontradas em sites wikia:

https://wiki.daemon.com.br/index.php?title=Sistema_Daemon

Apesar disso, você não precisa de nenhum outro livro para jogar Star Wars Daemon, somente esse Netbook já é suficiente para começar suas sessões de RPG.

Star Wars é cenário perfeito para uma mesa de RPG, ele é considerado Space Western, foco não é a ficção científica, ou melhora tecnológica e sim a história os relacionamentos e a aventura em um local as vezes inexplorada numa Galáxia muito distante.

Aqui mostrarei como fazer personagens, explicarei itens, armas, Jedis, Siths e como usar a Força. Espero que gostem, Que a Força Esteja com vocês...

PERSONAGENS

Aqui é personagem, ele pode ser de qualquer raça alienígena que pode ser criada pelo jogador, combinando Aprimoramentos.

FICHA DE PERSONAGEM

Nível: 1.

Nome: .

Pontos de Vida: (Força + Constituição) / 2.

Raça:

Atributos: 110 pontos de distribuídos.

Atributo	Valor	%
Força(FR)		Valor X 4
Agilidade(AGI)		Valor X 4
Dextreza(DEX)		Valor X 4
Constituição(CON)		Valor X 4
Inteligência(INT)		Valor X 4
Força de Vontade(WILL)		Valor X 4
Percepção(PER)		Valor X 4
Carisma(CAR)		Valor X 4

Perícias: 200 + Inteligência X 5.

Aprimoramentos: 5 pontos para distribuir e até -3 em Aprimoramentos Negativos.

Equipamentos: varia com recursos e kits.

Dinheiro Inicial: 2000 Créditos

EXPLICANDO A FICHA

Aqui uma ficha genérica, mas personagem pode criar aliens ou escolher Kits que já vem com aprimoramentos e perícias prontos. Nas próximas páginas você verá Kits. Jogador pode escolher não usar os Kits, fica a decisão dele.

CAVALEIRO JEDI

São uma ordem de monges guerreiros que servem como guardiões da paz e da justiça no universo fictício da série. Os Jedi servem o Lado da Luz da Força, em contraposição aos Sith, que se dedicam ao Lado Sombrio da Força. Os Cavaleiros Jedi são uma ordem de indivíduos que têm a habilidade de trabalhar em conjunto com a Força, afastando-se do Lado Sombrio. A ordem começou dezenas de milhares de anos antes da ascensão do Império Galáctico. O planeta de origem da Ordem Jedi é Ahch-to, localizado nas Regiões Desconhecidas. Aqui é kit para Cavaleiro Jedim recém formado.

CAVALEIRO JEDI

Custo: 5 Pontos Aprimoramento e 250 Pontos de Perícia

Aprimoramentos: Usuário da Força 5, Patrono 2 (Ordem Jedi), Pontos Heroicos 4, Código do Jedi -1

Perícias: Sabre de Luz 50/50, Artes Marciais 40/40, Salto 40%, Acrobacia 40%, Interrogatório 40%, Concentração 50%, Esquiva 50%, Religião 40%, Intimidação 30%, Natação 30%

Pontos de Força: 8 pontos de Força para distribuir em Sentir, Controlar e Alterar.

Poderes da Força: começa com 7 poderes a escolha. Nenhum pode ser do Darkside

Equipamentos e Dinheiro: Sabre de Luz, 1000 créditos

Jedi Mantra:

Não há emoção; há paz.

Não há ignorância; existe conhecimento.

Não há paixão; há serenidade.

Não há caos; há harmonia.

Não há morte; existe a Força.



GUERREIRO SITH

Os Guerreiros Sith, descritos como "uma força imparável das trevas", eram especialistas em combate do Império Sith reconstituído e serviram como campeões do campo de batalha, com a tarefa de destruir os inimigos do Império e impor o domínio Sith em toda a galáxia. Treinados para confiar baseando-se nas emoções de medo, raiva e ódio para melhorar sua conexão com o lado negro da Força, eles canalizaram seu poder através de seus corpos e expurgaram a fraqueza de si mesmos.

GUERREIRO SITH

Custo: 5 Pontos Aprimoramento e 250 Pontos de Perícia

Aprimoramentos: Usuário da Força 5, Patrono 2 (Imperio Sith), Saque Rápido 2, Ataque Poderoso 2, Devoção -1 (poder)

Perfícias: Sabre de Luz 60/60, Artes Marciais 40/40, Salto 20%, Acrobacia 40%, Tortura 30%, Concentração 50%, Esquiva 50%, Religião 40%, Intimidação 40%, Natação 30%

Pontos de Força: 8 pontos de Força para distribuir em Sentir, Controlar e Alterar.

Poderes da Força: começa com 7 poderes a escolha. Nenhum pode ser do Lado da luz.

Equipamentos e Dinheiro: Sabre de Luz, 1000 créditos



SOLDADO

Também conhecido como Trooper, independente da raça, é um guerreiro nato. Com habilidade excepcional para armas, um Soldado bem equipado é uma verdadeira máquina de matar. Ele pode trabalhar para um país, planeta ou organização (se tiver patrono) ou ser por contrato como um Mercenário.

SOLDADO

Custo: 3 Pontos Aprimoramento e 170 Pontos de Perícia

Aprimoramentos: Armas de Fogo 1, Pontos Heroicos 5

Perfícias: Artilharia 30%, Blasters 50%, Armas Pesadas 30%; Armas de Projétil 30%; Escolha uma Manobra de Combate (30 pontos); Sobrevivência 30%

Equipamentos e Dinheiro: 5 mil créditos iniciais



CAÇADOR

Treinado para atuar no espaço e em outros planetas, o Caçador é o rastreador perfeito. Ele pode ser um caçador de criaturas, objetos ou mais conhecido caçador de recompensas.

CAÇADOR

Custo: 3 Pontos Aprimoramento e 200 Pontos de Perícia

Aprimoramentos: Armas de Fogo 3, Contatos e aliados 1, Pontos Heróicos 2

Perícias: Armadilhas 40%; Armas Brancas: escolha uma 40/40; Camuflagem 40%; Espécies Alienígenas 40%; Furtividade 30%; Rastreo 50%; Sobrevivência 40%, Blaster 40%

Equipamentos e Dinheiro: Tem 5 mil Créditos iniciais para comprar equipamentos.



TRAPACEIRO

Sempre à margem da sociedade, um trapaceiro sobrevive como pode, seja através de pequenos roubos, seja com grandes golpes. Aqui estão inclusos os ladrões, trapaceiros e contrabandistas.

TRAPACEIRO

Custo: 2 pontos de Aprimoramentos e 180 pts. de Perícias

Aprimoramentos: Recursos e Dinheiro 2, Pontos Heróicos 2

Perícias: Manuseio de Fechadura 30%; Furtar 40%; Furtividade 50%; Lábria 40%, Escapismo 30%, Hacker 20%, Avaliação de Objeto 30%, Disfarce 30%, Procura 30%, Blaster 30%

Equipamentos e Dinheiro: Tem 8 mil Créditos iniciais para comprar equipamentos. ((já contando o aprimoramento Recursos))



PILOTO

Pode ser piloto de naves de carga, piloto de caça, ou outras naves. Seu foco é pilotar e você é bom nisso. Você pode trabalhar para uma organização ou planeta, ou ser contratado independente.

PILOTO

Custo: 3 pontos de Aprimoramentos e 150 pts. de Perícias

Aprimoramentos: Pontos Heroicos 3, Veiculos 3 ou Patrono 2

Perícias: Pilotagem 50, Construção e Reparos 40, Navegação Planetária 50%, Artilharia 50%, Blaster 30%

Equipamentos e Dinheiro: Tem 3 mil Créditos iniciais para comprar equipamentos.



NOBRE

Um membro da nobreza, apesar de habituado à uma vida de luxo em suas coberturas em Coruscant, muitas vezes tem que se deslocar para locais hinóspitos, afim de cotatar novas culturas, forjar novas alianças ou simplesmente negociar

NOBRE

Custo: 3 Pontos de Aprimoramentos e 160 pts. de Perícias

Aprimoramentos: Recursos 3, Classe Social 3

Perícias: Burocracia 40%, Espécies Alienígenas 40%; Lábria 40%, Liderança 50%, Manha 30%; Avaliação de Objetos 40%, Etiqueta 30%, Diplomacia 50%

Equipamentos e Dinheiro: Tem 20 mil Créditos iniciais para comprar equipamentos (já todos aprimoramentos contabilizados)



APRIMORAMENTOS

Ambidestria (2 pontos): o Personagem pode manusear armas e instrumentos tanto com a mão direita quanto com a esquerda, com igual eficiência. Também pode usar duas armas brancas ao mesmo tempo, se forem pequenas o bastante para o uso com uma única mão. Estão fora dessa categoria arcos, bestas, lanças, a maioria dos machados e martelos e as grandes espadas. A ambidestria afeta apenas Perícias baseadas em Destreza, não em Agilidade: boxe, artes marciais e outras não recebem benefícios pela ambidestria.

Acrobático (1 ponto): O personagem é mais ágil que o normal. Para ele, todos os Testes de AGI que envolvam acrobacia ou movimentos corporais recebem um bônus de 10%. O Personagem recebe a perícia Acrobacias com 30% e recebe +5% por nível sem precisar gastar pontos de perícia para aumentá-lo. Personagem não pode colocar pontos de Perícia em Acrobacia quando comprar esse aprimoramento.

Aparência Inofensiva (1 ponto): você não aparenta ser perigoso. Na verdade, os oponentes menosprezam sua presença, ninguém acredita que você seja capaz de realizar algum grande feito e dificilmente o tomarão como uma ameaça (a não ser aqueles que já conhecem o Personagem há tempo suficiente para saber se isso é verdade ou não). Considere que o personagem automaticamente vence a Iniciativa quando um combate começar. Porém, depois de enfrentar um adversário uma vez, ele poderá já estar ciente do seu potencial e não lhe permitirá nenhuma vantagem (então a Iniciativa deve ser testada normalmente).

Ataque Desarmado Aprimorado:

(1 Ponto): Os ataques podem ser com punhos alternadamente ou mesmo com cotovelos, joelhos e pés. Este aprimoramento aumenta o dano natural do personagem. Ele causa dano de $1d6$ +bônus de FR quando faz um ataque desarmado.

(2 Pontos): Idem ao nível anterior, mas o dano é de $1d10$ +bônus de FR quando faz um ataque desarmado.

(3 Pontos): Idem ao nível anterior, mas o dano é de $2d6$ +bônus de FR quando faz um ataque desarmado.

Ataque Poderoso (X Ponto): O personagem torna-se capaz de deferir ataques físicos ou com armas (brancas ou corpo a corpo) mais poderosos. Durante sua ação, antes de fazer sua jogada de ataque, ele decide executar o ataque, caso acerte ele causa $1d6$ de dano extra para cada ponto de aprimoramento. Porém ele demora uma quantidade específica de turnos para executar um novo ataque. Exemplo: Um personagem de Ataque Poderoso 2 pontos, executa um ataque mais forte que causa dano extra de $+2d6$, então ele precisa esperar dois turnos para executá-lo de novo. Sempre na proporção de X turnos de espera sendo que X é ponto gasto no aprimoramento. Um personagem pode escolher causar dano menor que seu valor comprado de ataque especial quando quiser, seguindo as regras de espera.

Ataque Múltiplo (X pontos): Personagem pode executar uma quantidade de ataques extras em um determinado turno, os ataques são normais e dependendo da quantidade de pontos comprados ele pode dar mais ou menos ataques. Eles podem ser executados a cada turno, mas cada nível tem gasto diferente de Aura.

1 Pontos: +1 Ataque Extra

2 Pontos: +2 Ataques Extras

3 Pontos: +3 Ataques Extras

E Assim por diante...

Personagem não tem uma ação extra, apenas ataques extras, estes ataques só podem ser ataques corpo a corpo ou com armas brancas. Quando usa os ataques o personagem só pode usá-lo de novo depois de três turnos.

Armas de Fogo: Não importa o quão rico ou poderoso seu Personagem possa ser, para carregar armas de fogo, uma destas duas condições deve ser satisfeita: ou seu Personagem as adquiriu legalmente, possui certificados e licença (o que não é uma desculpa para entrar em um tiroteio). Além disso, pessoas com esse aprimoramento tem acesso e conhecimento local de onde comprar e vender essas armas.

1 ponto: o Personagem tem permissão para usar as armas que são vendidas oficialmente e sabe como localização de lojas de armas e equipamentos em todas as cidades populosas e conhecidas da Galáxia.

2 pontos: personagem sabe onde se encontra as lojas e mercados ilegais de vendas de itens proibidos.

Cirurgia (1 ponto): Seu Personagem é capaz de executar procedimentos cirúrgicos no intuito de curar ferimentos. O Personagem pode usar a perícia Primeiros Socorros para realizar a cirurgia sem penalidade.

Contatos e Aliados Lembre-se que os aliados podem morrer com o passar do tempo (bom, até mesmo seres sobrenaturais podem morrer...). Quando isso ocorrer, assume-se que o Personagem conseguiu outro aliado no mesmo ramo, passou a conhecer os descendentes dele ou seu sucessor. O Mestre deve sempre se lembrar que os contatos e aliados do Personagem também tem seus próprios problemas, não estando à disposição de seu Personagem sempre que acontecer algum problema e que ocasionalmente também cobrarão favores ou pedirão ajuda a ele (isso pode ser usado como fonte de Aventuras pelo Mestre). Cada Ponto de Contato equivale a alguns pequenos contatos (o Jogador deve especificar quais, dentro das áreas abaixo) ou a um contato importante (um NPC), de acordo com os Pontos gastos. Cada subgrupo deve ser comprado separadamente.

1 ponto: um aliado importante.

2 pontos: dois aliados importantes.

3 pontos: quatro aliados importantes.

4 pontos: oito aliados importantes.

Classe Social: Trata-se de um local especial que você possui, um tipo de imóvel que lhe foi dado como herança ou mesmo construído por você. Não é preciso ter Recursos e Dinheiro para ter Classe Social, nem vice-versa. Esse local é símbolo de nobreza do seu planeta ou Reino. Isso o torna membro da Nobreza de um planeta ou realeza de alguma cultura ou povos da Galaxia.

2 pontos: O personagem possui uma mansão, com cerca de 5 ou 6 empregados, ou um comércio qualquer. Pode, ainda, trabalhar a serviço de um outro Nobre ou Realeza.

3 pontos: O personagem possui um prédio ou feudo, ou é relacionado com Pode ainda possuir vários comercios ou uma companhia de navegação. Dinheiro Inicial x 5

5 pontos: O personagem pertence à nobreza de um planeta, podendo ser um embaixador com vários serviso e auxiliares. Dinheiro Inicial x 7

Duro de Matar (1 ponto): seu Personagem é mais resistente que uma pessoa normal e consegue aguentar mais pancadas. Ele possui +3 Pontos de Vida e pode ir a até -8 antes de morrer (o normal é -5).

Eloquente (1 ponto): você fala bem, com força ou doçura, conforme a ocasião exige, trazendo outras pessoas para o seu lado com discursos audaciosos. Você recebe um bônus igual a +20% em qualquer Teste envolvendo Etiqueta, Impressionar, Lábria e Liderança.

Expert em Combate Corporal O Personagem possui um talento natural para armas brancas e lutas em geral. Quando escolhe este aprimoramento, o Jogador marca na ficha de seu Personagem as perícias nas quais ele é um expert e, conforme o Personagem vai avançando em níveis, as perícias escolhidas vão aumentando também. No primeiro nível, as perícias escolhidas estão em 30/30 (este aprimoramento não permite somar o valor de DEX à perícia) e cada nível que ele avança, recebe automaticamente +5/+5 em cada uma delas.

1 ponto: 3 perícias.
2 pontos: 5 perícias.
3 pontos: 7 perícias.

Expert Armas de Fogo O Personagem possui um talento natural para armas de fogo em geral. Normalmente, o personagem não treina estas perícias, apenas possui um domínio natural sobre elas. Quando escolhe este aprimoramento, o Jogador marca na ficha de seu personagem as perícias nas quais ele é um expert e, conforme vai avançando em níveis, as perícias escolhidas vão aumentando também. No primeiro nível, as perícias escolhidas estão em 50/0 (este aprimoramento não permite somar o valor de DEX à perícia) e cada nível que ele avança, recebe automaticamente +5% em cada uma delas. Contudo, o Jogador não pode crescentar pontos de perícia que recebe com o avanço de níveis a estas perícias.

1 ponto: 3 perícias.
2 pontos: 5 perícias.
3 pontos: 7 perícias.

Evasão (1 ponto): O personagem pode evitar ataques mágicos ou explosões com grande agilidade. Se resistir por Agilidade contra um ataque que normalmente causa metade do dano a quem resistir, ele ao invés não toma dano. Um Personagem indefeso não ganha o benefício de evasão.

Empatia com Animais (1 ponto): os animais não veem ameaça algum no personagem, chegando até a verem-no como um semelhante. Sua presença não afugenta animais selvagens e sua aproximação não os fará atacá-lo (a menos que estejam sendo controlados).

Patrono (2 pontos): um patrono é alguém ou uma organização para qual o Personagem trabalha. Pode ser um governador, um vampiro, uma ordem militar religiosa, um clube de caça, etc. O seu patrono fornece, dentro de certo limites, todo o tipo de equipamento, armamento e financiamento que o personagem precisar, mas em troca ele deve realizar todas as missões, cumprir ordens e obter todos os resultados que lhe forem solicitados.

Pontos Heroicos: Pontos Heroicos funcionam como Pontos de Vida a mais que um personagem possui, mas que só podem ser gastos quando ele executa atos heroicos (durante uma briga com mais de um oponente, quando cai de uma janela, atacado pelo sopro de um dragão, recebe flechadas ou outros atos dignos de um Aventureiro). Cabe ao Mestre aprovar o uso de Pontos Heroicos em uma campanha. Assim, se ele permitir o uso de Pontos Heroicos, tanto personagens quanto NPCs poderão possuí-los. Personagem ganha valor de Pontos Heróicos que compra todo Nível que sobe. Pontos Heróicos só podem ser comprados na criação do Personagem.

1 ponto: Corajoso. 1 Ponto Heroico por nível.
2 pontos: Valoroso. 2 Pontos Heroicos por nível.
3 pontos: Intrépido. 3 Pontos Heroicos por nível.
4 pontos: Herói. 4 Pontos Heroicos por nível.

Prontidão (2 pontos): o Personagem não pode ser pego de surpresa. Ele está sempre preparado pra qualquer emboscada e nunca perde o direito de fazer um teste de defesa quando é atacado, mesmo se for um ataque surpresa de seus oponentes. Ele ganha também +3 em testes de Iniciativa.

Resistência à Dor (2 pontos): o personagem possui alta resistência à dor, não importa quanto dano físico sofra, ele não sentirá os ferimentos com a mesma intensidade que as demais pessoas sentem, e nem receber penalidades correspondentes por isso. Considere que o personagem mantém-se consciente mesmo quando seus PVs atingirem o valor 0, e só desmaiará (morrer) quando chegarem a - 5 (à exceção de golpes localizados na cabeça, desferidos para atordoa-lo).

Recursos e Dinheiro É quanto de dinheiro, jóias e posses seu Personagem conseguiu reunir ao longo de seus anos de vida. Inclui propriedades e outras fontes de renda que levam tempo até serem convertidas em dinheiro. O Personagem possui ao todo cerca de 50 vezes o valor de sua renda.

1 ponto: Renda de até 2000 Dolares.
2 pontos: Renda de até 4000 Créditos.
3 pontos: Renda de até 8000 Créditos.
4 pontos: Renda de até 16000 Créditos.
5 pontos: Renda de até 32000 Créditos.

Sábio (1 ponto): existe uma Perícia (exceto Perícias de combate) na qual seu Personagem conhece absolutamente tudo o que existe a respeito. Considere que ele tenha 90% nessa Perícia, além de experiência, contatos e conhecimentos relacionados a essa área. Cada Personagem pode escolher este Aprimoramento somente UMA vez e no máximo dois Personagens de cada grupo podem escolhê-lo. Durante o Jogo, o Mestre pode ajudar o Personagem em questões relacionadas a Perícia escolhida, com ideias, sugestões e o melhor procedimento a ser tomado. A perícia nunca irá subir acima de 90%.

Saque Rápido (2 ponto): Em geral sacar uma arma exige um movimento (ou dependendo da arma uma ação), com esse aprimoramento você pode sacar uma arma como uma ação livre. Um personagem que selecione este Aprimoramento pode usar armas de alcance na sua taxa normal de ataques (assim como um personagem com arco). Em um stand of esse aprimoramento garante vitória na Iniciativa inicial. Em regras ele ganha +3 em Iniciativa.

Saúde de Ferro (1 ponto): seu Personagem recupera 3 Pontos de Vida a cada dois dias, ao invés dos dois normais. Pontos Heroicos são recuperados normalmente (um por dia). Além disso, ele normalmente nunca fica doente ou incapacitado e tem uma resistência natural a doenças comuns. Seus testes de Constituição descem uma dificuldade.

Sedutor (1 ponto): seu Personagem recebe +25% em qualquer Teste envolvendo sedução. Além disso, ele exerce uma sedução natural em qualquer membro do sexo oposto (e em algumas pessoas do mesmo sexo também!).

Senso de Direção (1 ponto): seu Personagem sabe se orientar, mesmo sem bases visuais. Ele não precisa de bússola, do Sol, estrelas ou outros pontos de referência para saber onde ficam os pontos cardeais. Sempre será capaz de lembrar-se de um caminho que tenha percorrido.

Sono Leve (1 ponto): seu Personagem possui sono leve e pode acordar com qualquer barulho, movimento brusco ou agitação próximo do local onde ele está dormindo. Muito bom para os que não querem ser pegos de surpresa durante o descanso.

Sortudo (2 pontos): este personagem é portador de uma sorte incrível. Uma vez por aventura (definida pelo narrador), o jogador pode escolher um Teste e declarar que foi um sucesso crítico — o melhor resultado possível —, sem precisar jogar os dados. Ele deve anunciar essa decisão ANTES de rolar os dados.

Talento (1 ponto por Arte): todos os Testes Normais ligados a uma determinada Arte (Perícia) são feitos como se fossem Testes Fáceis e Testes Difíceis são feitos como Normais. A critério do Mestre, outras Perícias podem ser escolhidas pelo Jogador, desde que não sejam Perícias de Combate.

Tiro Certeiro (1 ponto): Você ganha um bônus de +10% nas jogadas de ataque e +1 nas jogadas de dano com armas de ataque à distância brancas (não pode ser armas de Fogo).

Usuário da Força: A Força, energia que permeia todo o universo, é mais forte em seu personagem. Esse aprimoramento só pode ser comprado na criação do Personagem e não pode ser aumentado depois.

1 ponto: Adepto. A Força existe dentro de você, porém em pequena quantidade, você é considerado aqueles chamados de “Adeptos”, algumas pessoas que usam a Força sem treinamento, mas não são fortes suficientes para se tornarem Jedi ou Sith. Ganha 1 ponto de Focus na Força e pode escolher 1 poder da Força (neutro)

3 pontos: Padawan. O poder é forte em você, você começou treinamento, podendo ser um Padawan (jedi em treinamento). Começa com 5 Pontos de Focus em Força e pode escolher 3 poderes da Força (neutro)

5 pontos: Cavaleiro Jedi ou Guerreiro Sith. Recém formado, começa com 8 pontos de Focus em Força e pode escolher 5 poderes da Força.

Vontade de Ferro (2 pontos): o Personagem tem uma inabalável perseverança e força de vontade. Por mais difícil que a situação se apresente, ele sempre tentará encontrar força para seguir adiante. Acrescente um bônus de +25% em qualquer Teste envolvendo Resistência mental (WILL).

Veículo O Personagem possui algum tipo de veículo especial com equipamentos, armas e defesas específicas, que devem ser aprovadas pelo Mestre. Dependendo dos pontos ele tem veículo simples terrestre ou até naves e caças espaciais. Vide Capítulo Veículos e Naves.

1 ponto: 5 pontos de equipamento.

2 pontos: 10 pontos de tecnologia.

3 pontos: 20 pontos de tecnologia.

4 pontos: 50 pontos de tecnologia.

5 pontos: 100 pontos de tecnologia.

Cibernéticos Seu Personagem possui algumas partes de seu corpo na forma mecânica. Pode variar desde um simples olho-biônico até todo um exoesqueleto de metal. Você pode comprar os cibernéticos utilizando os pontos de cibernético, no capítulo correspondente. Esses implementos são somente os "especiais" que possuem algum tipo de vantagem para a ficha do Personagem. Implementos normais apenas de substituição não estão incluídos aqui.

1 ponto: 3 pontos de Cyber.

2 pontos: 5 pontos de Cyber.

3 pontos: 7 pontos de Cyber.

4 pontos: 9 pontos de Cyber.

5 pontos: 15 pontos de Cyber.

6 pontos: 20 pontos de Cyber

7 pontos: 30 pontos de Cyber.

APRIMORAMENTOS NEGATIVOS

Alcoólatra (-1 ponto): O personagem é viciado em álcool, ou uma bebida específica. Sempre que ele estiver próximo da bebida, o Mestre deve exigir um Teste de WILL caso ele queira evitá-la. Para um personagem bêbado, TODOS os Testes são Difíceis.

Alucinado (-1 ponto): o Personagem sofre constantes alucinações. Nem tudo que seu Personagem vê está mesmo ali e nem tudo que está ali ele vê. Vai precisar de constantes Testes de Inteligência (não de Percepção) para discernir a realidade de suas alucinações. Podem ser visões, sons misteriosos ou vultos.

Analfabeto (-1 ponto): por algum motivo, o Personagem não aprendeu a ler e escrever. Pode ser um marginal de rua, um trabalhador rural, ou apenas alguém que nunca teve chance de ir à escola. Um analfabeto não tem perícias que tenham valor inicial baseado em INT: perícias do subgrupo Ciências, por exemplo, têm para ele valor inicial 0. Qualquer conhecimento que ele possua terá sido conseguido de forma oral, jamais através de livros ou revistas. Perícias como Redação, Literatura, Computação, Criptografia e outras são impróprias para ele. Outras proibições para Personagens analfabetos caberão ao Mestre.

Código de Honra (-1 ponto cada): o personagem segue algum rígido código de conduta e jamais poderá desobedecê-lo, nem mesmo que sua vida dependa disso. Existem muitos códigos de honra, como o Código dos Cavalheiros (que impede o personagem de atacar, sob quaisquer circunstâncias, mulheres ou fêmeas de qualquer espécie), o Código de Combate (nunca usar armas superiores ao do seu adversário, nem atacar oponentes caídos ou em desvantagem numérica), o Código do Caçador (nunca abandonar uma caça abatida ou matar filhotes ou fêmeas grávidas de qualquer espécie, no máximo combater e capturá-los, desafiar sempre a fera mais forte de um local) e o Código dos Heróis (sempre cumprir sua palavra, sempre proteger qualquer pessoa ou criatura mais fraca que você, jamais recusar um pedido de ajuda).

Cleptomaniaco (-2 pontos): seu personagem PRECISA roubar alguma coisa de todos os lugares que visita. Pode ser algum tipo específico de objeto, coisas aleatórias, e até mesmo objetos de muito valor. Muitas vezes a cleptomania funciona de maneira inconsciente – o personagem não se lembra de ter roubado o objeto.

Devoção (-1 Pontos): Sua vida é devotada a algum objetivo específico. O Personagem persegue incessantemente esse objetivo, e todos seus atos são guiados por ele. Toda a vida dele é regida por esta causa e nada o fará desistir dela, pois ele acredita que valha qualquer sacrifício em seu nome. Pode ser fanatismo religioso, nacionalismo fervoroso, a busca incansável por um artefato lendário, uma vingança pessoal, etc.

Defeito de Ryoga (-1 ponto): o personagem é algum perdido no mundo. Ele não possui o menor senso de direção e distância, sendo que os sentidos de direção (norte, sul, horizontal, vertical) regras métricas e até mesmo o tempo para transpô-las não lhe significam nada. Para ele não há diferença entre norte ou sul, ou entre um metro e um km, além do que, ambos demoram mais de um mês para serem percorridos!

Indiferente (-1 ponto): o Personagem faz seu trabalho, ignorando qualquer tipo de pedido de ajuda, choro ou sofrimento. Ele não se comoverá com as vítimas da guerra. Qualquer tipo de teste social será feito com penalidade de 20%

Excesso de Confiança (-1 ponto): Você se enxerga mais forte, sábio e competente do que realmente é. Estará sempre se gabando de sua superioridade e procurando oportunidades para demonstrá-las a todos à sua volta. Sempre que você se envolver em uma situação onde suas habilidades não são capazes de resolver o problema, ou você estiver em desvantagem numérica, só vai abandonar a tarefa ou a luta se for bem-sucedido num teste de Força de Vontade e mesmo assim vai culpar algum fator externo pelas coisas não terem saído certo.

Fanfarronice (-1 Ponto): O personagem é um trovador. Sempre está contando vantagem de si mesmo. Conta histórias absurdas sobre coisas que fez (ou que os outros fizeram, dizendo que foi ele mesmo), se julga superior aos outros e não gosta que lhe olhem atravessado. Quer se demonstrar o maior e isso geralmente incomoda os outros (não é um Megalomaniaco, mas às vezes pode agir como tal).

Má Fama Intergaláctica (-3 ponto): Existem pessoas muito odiadas em toda a galáxia, mas você supera... Por algum motivo, sua cabeça está a prêmio, seja por que você é alvo da obsessão doentia de Darth Vader, seja por que você deve dinheiro a Jabba, the Hutt. Durante boa parte do seu tempo, você é atacado por caçadores de recompensa que o querem levar até o seu algoz, vivo ou morto. Personagem pode aparecer em público sem problema se mantendo discreto, mas no momento que cham atenção, como briga de bar ou confusão na praça, todos imediatamente o reconhecem.

Fobia

-1 ponto: você teme algo (lugares fechados ou altos, aranhas, espinhos, mortos, cobras, fogo, demônios), e quando se vê próximo ao objeto de seu temor, deve fazer um Teste de WILL. Caso falhe, todos os Testes seguintes que forem Fáceis passam a serem Normais, os Normais passam a serem Difíceis e os Difíceis serão considerados falhas automáticas. No caso de uma falha crítica, você simplesmente entra em desespero e foge imediatamente.

-2 pontos: idêntico ao anterior, mas aqui você sente um pavor indescritível por algo, e caso se depare com a causa deste medo irracional, deverá fazer um Teste de WILL. Em caso de uma falha, o personagem foge em pânico. Se for uma falha crítica, ele fica paralisado e impedido de realizar qualquer ação por 3d6 rodadas.

Fúria (-1 pontos): se o Personagem receber uma quantidade elevada de dano físico em um único ataque (mais de 5 pontos de dano), ele deve fazer um Teste de WILL para não entrar em um estado de fúria cega. Nesse estado, o Personagem perde a noção dos seus atos, atacando inconscientemente TODOS que estiverem em seu caminho, sejam aliados ou inimigos.

Inimigo (-1 ponto): o personagem representa perigo para alguém, ou alguém o quer morto por algum motivo. Seu inimigo sempre será bem mais forte que você, e caso o vença, ele será substituído por outro ainda mais forte. O Mestre deve criar os inimigos e utilizá-los como NPCs durante as aventuras.

Mania de Perseguição (-1 ponto): para este Personagem paranoico, ELES estão sempre de olho. Extraterrestres, demônios, fantasmas, vampiros, agentes secretos, comunistas, mafiosos, terroristas... Membros de um destes grupos (ou mais de um) perseguem o Personagem aonde quer que ele vá. Pelo menos, é nisso que ele acredita com todas as forças.

Megalomaniaco (-2 ponto): você não se considera mais uma pessoa, e sim um deus! Sua motivação é poder e sua ambição é o poder total. Não importam o que digam, para você ninguém mais é tão forte ou digno da supremacia. Esse excesso de confiança pode variar de sentido, desde a inocente compulsão por ser o garoto mais forte do bairro, até a auto elevação para um patamar de invulnerabilidade e invencibilidade. Um personagem com Megalomania precisa realizar um Teste de WILL para não se enfurecer toda a vez que sua “divindade” for posta à prova.

Sanguinário (-1 ponto): quando o personagem entra em uma batalha, esta será até o fim. Não existe misericórdia ou rendição: um dos dois lados deve perder obrigatoriamente. Para o Personagem, a luta se prolongará até que ele reduza seus inimigos à poças de sangue. Assim como não aceita rendições, o próprio personagem nega-se a desistir, preferindo morrer em combate a entregar-se.

Sem Memória (-1 ponto): o Personagem não possui lembrança de nenhum fato ou acontecimento de determinada parte de sua vida. Estas memórias podem ter sido apagadas propositalmente (por alguma experiência da qual o Personagem foi vítima) ou acidentalmente.

Pacifista Existe algum forte motivo, que deve ser explicado no background do personagem que o leva a evitar as situações de combate. Pode ser algum fator cultural, religioso ou ético.

-1 ponto: o personagem é misericordioso com seus oponentes, permitindo que vivam depois de derrotá-los.

-2 pontos: o personagem só lutará se for a última saída, preferindo sempre encontrar um meio de fugir ou contornar a situação.

-3 pontos: o personagem jamais luta. Pode defender-se dos golpes dos oponentes, mas em hipótese alguma atacará.

Viciado em Jogos (-1 ponto): seu Personagem perde muito dinheiro em jogos de azar. Está atolado até o pescoço em dívidas de jogo e talvez sendo perseguido por agiotas. Quando tiver algum dinheiro sobrando, será difícil resistir à chance de apostar (Teste Difícil de WILL).

Código do Jedi (-1 ponto)

Jedi são os guardiões da paz na galáxia.

Os Jedi usam seus poderes para defender e proteger, nunca para atacar os outros.

Os Jedi respeitam toda a vida, em qualquer forma.

Os Jedi servem aos outros, em vez de governá-los, para o bem da galáxia.

Os Jedi buscam se aprimorar por meio do conhecimento e do treinamento.

Código dos Sith (-1 ponto):

A paz é uma mentira, só existe paixão.

Através da paixão, ganho força.

Através da força, ganho poder.

Através do poder, eu ganho a vitória.

Através da vitória, minhas correntes foram quebradas.

A Força me libertará.

PERÍCIAS

Animais* Alguns subgrupos possíveis: Treinamento de animais (0), Montaria (AGI), Doma (0), Veterinária (0).

Androides e robôs (0): Conhecimentos lógicos para a construção e programação de andróides.

Armadilhas (PER): É a capacidade de armar e preparar qualquer tipo de armadilha. Também pode ser usada para desarmar armadilhas, mas, nesse caso, precisa estar ciente da existência da mesma.

Arremesso (DEX): usado para lançar machadinhas ou facas ou bombas.

Armas Brancas* (DEX/DEX) Alguns subgrupos possíveis: Facas, Adagas, Punhais, Espadas, Machados, Chicotes, Manguais, Maças, Martelos, Lanças. Existem armas brancas que não se encaixam nesses subgrupos, como nunchakus, armas orientais bizarras ou armas demoníacas. Neste caso, cada arma será considerada um subgrupo próprio.

Armas Brancas Longa distância* (DEX/0) Armas brancas de longo alcance incluem arco e flecha, bestas e fundas, entre alguns outros. Em geral elas seguem as mesmas regras que as demais Armas Brancas, mencionadas a cima. Entretanto, elas são um pouco diferentes. Toda arma branca de longo alcance tem Defesa 0; ou seja, o Personagem nunca pode usar seus pontos para aumentar a Defesa, pois estas armas não podem ser usadas para se defender, apenas atacar. Uma arma branca de longo alcance é mais difícil de ser utilizada. Em regras, ela custa mais pontos para ser aprendida. Para ter 1% no Ataque com uma arma branca de longo alcance o Personagem deve gastar 2 pontos de Perícia. Ou seja, cada 2 pontos oferecem 1%. Então, para ter 10% no Ataque deve-se gastar 20 pontos de Perícia!

Armas de Projétil* (DEX/0) Personagem sabe usar qualquer arma que dispara projéteis físicos. Segue as mesmas regras de armas de fogo, valor da perícia custa dobro. Então para ter 30%, gasta 60 pontos.

Armas Pesadas (DEX): qualquer arma pesada que não pode ser carregada por um humano facilmente, como canhões, também inclui lança granadas, lança misseis etc. Segue as mesmas regras de armas de fogo, valor da perícia custa dobro. Então para ter 30%, gasta 60 pontos.

Artilharia (DEX): Usada para armas de grande cadência de tiro e pouca (ou nenhuma) mobilidade, como os canhões das naves ou de veículos. Segue as mesmas regras de armas de fogo, valor da perícia custa dobro. Então para ter 30%, gasta 60 pontos

Artes: Alguns subgrupos possíveis: Arquitetura (0), Atuação (CAR), Canto (CAR), Crítica de Arte (PER), Culinária (PER), Dança (AGI), Desenho e Pintura (DEX), Escapismo (AGI), Escultura (DEX), Fotografia (PER), Ilusionismo (DEX), Instrumentos Musicais (DEX), Joalheria (DEX), Prestidigitação (DEX), Redação (INT).

Artífice* (DEX) Alguns Subgrupos Possíveis: Carpinteiro (Madeira), Costureiro (Tecidos), Coureiro (Couros), Ferreiro (Metais), Pedreiro (Pedras), Joalheiro (Gemas), Armeiro (Armas)

Blaster (DEX): personagem sabe usar qualquer arma estilo blaster (disparo de energia). Segue as mesmas regras de armas de fogo, valor da perícia custa dobro. Então para ter Blaster 30%, gasta 60 pontos.

Burocracia (INT): Usada para resolver problemas envolvendo as leis da República, Império ou de quem estiver no comando.

Camuflagem (PER): Permite ao Personagem esconder-se ou esconder pessoas em falsos compartimentos, esconderijos ou coberturas especiais. Um Teste de Perícia bem-sucedido esconde o Personagem de alguém que não o esteja procurando. Se ele estiver sendo procurado, faça um Teste de Perícia Camuflagem vs. Perícia Procura.

Construção e Reparos (0): Mostra a habilidade de concertar armas, veículos e naves (desde que esteja com as peças, ferramentas e tempo a disposição), ou mesmo construí-los (muitas, peças, muitas ferramentas e MUITO tempo!)

Ciências* (INT) Alguns subgrupos possíveis: Agricultura, Anatomia, Antropologia, Arqueologia, Astronomia, Botânica, Direito ou Jurisprudência, Ecologia, Filosofia, Física, Genética, Geografia, Geologia, Heráldica, Herbalismo, História, Literatura, Matemática, Meteorologia, Pedagogia, Psicologia, Química, Sociologia, Teologia ou Religião, Ufologia, Zoologia.

Concentração (WILL) Esta Perícia determina a capacidade de um Personagem em manter-se concentrado. É especialmente útil para usuários da Força para ativar seus poderes especiais.

Disfarce (INT) Esta Perícia reflete a habilidade de um Personagem em se parecer com outra pessoa – ou, ao menos, ocultar a própria aparência. Coisas simples, como pegar uma caixa e se ocultar entre os carregadores, pode ser considerado um Teste Fácil, mas quando o alvo conhece bem a pessoa o Teste pode se tornar Difícil. Testes de Disfarce geralmente são usados em Testes Resistidos contra a PER de um outro Personagem, especialmente se ele estiver sendo procurado.

Esquiva (AGI): Esta Perícia deve prevalecer sobre um Teste de Agilidade em determinadas situações nas quais o Personagem pode usar sua técnica e instintos treinados para se safar de um problema. Permite usar essa perícia para esquivar de golpes corpo a corpo ou longa distância e as vezes até magias.

Esportes* Outros subgrupos possíveis: Acrobacia (AGI), Alpinismo (AGI), Arremesso (DEX), Basquete (DEX), Caça (PER), Corrida (CON), Natação (AGI), Salto (AGI), Pesca (PER).

Etiqueta (CAR): Esta Perícia permite ao Personagem saber como falar, vestir-se e comportar-se educadamente de acordo com a situação. É útil em festas, bailes e discussões diplomáticas. Um Teste bem-sucedido de Etiqueta não garante que o Personagem vai livrar-se de uma encrenca, mas pelo menos evita que seja mal interpretado. A Perícia garante apenas que ele diga as coisas da maneira correta. O conteúdo do diálogo deve ser resolvido através da atuação do Jogador por seu Personagem.

Especies Alienigenas(0): Conhecimentos básicos de costumes, habitat, cultura, etc de variadas raças.

Falsificação (INT): Técnica usada para criar cópias convincentes de cartas, documentos, obras de arte e demais objetos.

Furtar (DEX): É a arte (?) de retirar objetos da posse das pessoas sem que elas percebam. Também chamado Punga.

Furtividade (AGI): A habilidade de se esconder e escapar do campo visual de alguém. Também permite ao Personagem se mover em silêncio. Costuma ser usada em conjunto com Camuflagem.

Idiomas (0): Para aprender outro idioma é preciso comprá-lo com pontos de Perícia. Cada idioma é considerado uma Perícia.

Hacker (0): No mundo de Star Wars, todos já sabem usar computador para ativar equipamentos (pelo menos o básico) a não ser que o personagem tenha alguma desvantagem específica. Porém Hackear ou umtrapassar sistemas computacionais exige essa perícia.

Jogos: Em todos os cenários de RPG existem diversos tipos de jogos de azar. Esta Perícia, dividida em vários Subgrupos, permite ao Personagem conhecer alguns jogos simples, que não chegam a ser considerados esportes. Alguns Subgrupos Possíveis: Cartas (PER), Dados (DEX), Tabuleiro (INT), Adivinhas (INT).

Manipulação: Alguns subgrupos possíveis: Empatia (CAR), Hipnose (0), Impressionar (CAR), Interrogatório (INT), Intimidação (WILL), Lábria (CAR), Liderança (WILL), Manha (CAR), Sedução (CAR), Tortura (INT).

Manuseio de Fechaduras(DEX): É a habilidade que um Personagem tem em trancar, destrancar, instalar, consertar e compreender diversos mecanismos de fechaduras e cadeados. Embora esta habilidade seja muito útil para grupos de Aventureiros, seus praticantes geralmente não são vistos com bons olhos pela sociedade.

Manobras de Combate*

Esta categoria de Perícias é um caso excepcional. São apresentadas aqui algumas manobras especiais de combate. Elas não são utilizadas como Perícias, na medida em que não se faz Teste de Manobra. O Personagem simplesmente sabe realizá-la. As manobras têm um custo fixo em pontos de Perícia, listados entre parênteses. Não há valor inicial nem limitante.

Bloqueio de Armas (30): Personagem consegue bloquear golpe de armas cortantes ou perfurantes usando apenas as mãos sem se ferir. Ele poderia segurar a lâmina de uma espada sem problemas em uma manobra defensiva.

Lutar com duas Armas (25): Personagem consegue usar duas armas, desde que elas sejam do mesmo tipo e uma seja menor que a outra (exemplo, espada longa e espada curta, espada curta e adaga etc). Se combinado com o Aprimoramento Ambidestria, pode se usar armas maiores de uma mão (exemplo duas espadas longas), mas nunca armas de duas mãos (exemplo duas montantes ou nodachis).

Lutar as Cegas (20): Personagem consegue lutar cego ou na escuridão total sem penalidades, vale apenas para combate corpo a corpo e físico (armas ou briga).

Imobilização (20): Personagem usa seu próprio corpo ou alguma técnica de luta própria para imobilizar o oponente. Personagem anuncia o ataque para imobilizar (quando é possível), faz ataque normal, se tiver sucesso não causa dano, mas imobiliza o inimigo. Inimigo no seu turno pode fazer teste de Força x Força do personagem, se tiver sucesso ele escapa (perde sua ação pra isso), fracasso ele continua preso e perde a ação (essa é a manobra básica para tentar escapar).

Chave de Membro (20): segue as mesmas regras de imobilização, mas prende um membro do inimigo, como segurar um braço etc.

Quebramento (+10): Complemento para Chave de Membro, nesse caso personagem pode tentar quebrar os ossos do oponente (membro preso), com um teste de Força VS Constituição do alvo.

Projeção (25): O Personagem pode deslocar o ponto de equilíbrio de seu oponente e arremessá-lo com esse esforço longe, só pode ser usado para combates corpo a corpo (Briga ou Artes Marciais), exige teste de ataque bem sucedido E um teste de Força X Força do alvo (se qualquer um falhar o ataque é anulado). O oponente será projetado à 1 metro a cada ponto de dano causado, ele precisa fazer teste de Agilidade, se falhar, perde o seu movimento no seu próximo turno.

Ricochete (25): Usado para personagens que tem ataques de longa distâncias arco e flecha, arremesso etc. Personagem faz o ataque ricochetear em alguma coisa (parede, piso, etc) tentando pegar oponente despercebido. Personagem declara o ataque dessa forma, fazendo a Esquiva do oponente se tornar difícil (ou defesa dependendo do que acontece). Porém ao fazer isso o dano do ataque se reduz a metade.

Ataque Furtivo (25): Ataques furtivos são executados quando personagem consegue esconder sua presença do alvo e apenas é revelado quando o ataque é bem sucedido. Em regras alguém furtivo não pode ser visto ou detectado pelo alvo (usando furtividade ou camuflagem), nesse caso personagem tem ataques fáceis contra ele (inimigo tem direito um teste de PER para tentar defender no último minuto). Quando isso acontece personagem causa dano, tendo essa manobra, o dano é dobrado.

Mira Aprimorada (20): quando personagem usa a manobra mirar (gasta turno mirando para ter acerto mais fácil no próximo turno), quando utiliza essa manobra, ele pode somar bônus de sua Percepção ao dano da arma. Segue as mesmas regras de mirar, personagem não pode se mover e se for atacado perde a mira. Essa habilidade só serve para Revolveres e Pistolas

Tiro Certo (20): personagem consegue acerto mais preciso no primeiro turno (serve apenas no primeiro turno), podendo somar bônus de sua Destreza no dano da arma. Só serve para armas que acertam um alvo por vez apenas (revolveres, pistolas ou Arco e Flechas, Adagas Arremessadas, etc).

Tiro em Movimento (30): Atirar em quanto está montado a cavalo, correndo ou em carro em alta velocidade é considerado teste difícil, mas com essa perícia o personagem não tem essa penalidade.

Navegação Planetaria (INT): Conhecimentos sobre a localização de planetas e luas (Tatooine, Coruscant, Hott, Endor, etc).

Pesquisa/ Investigação (PER) Esta Perícia esta relacionada à obtenção de informações. Ela pode ser usada em uma biblioteca para encontrar os livros certos sobre o assunto, nas ruas para encontrar a pessoa ou lugar que se procura, ou em uma sala onde estão as provas de um crime. Uma falha pode significar não achar tais informações, enquanto uma falha crítica pode dar ao Personagem informações erradas ou pistas falsas.

Primeiros Socorros (INT) O Personagem sabe fazer curativos em ferimentos, imobilizar fraturas, deter sangramentos, aplicar curativos e outros procedimentos que devem – ou NÃO devem – ser tomados em caso de acidentes com vítimas. A Perícias permite restaurar 1d4 Pontos de Vida de uma vítima sob seus cuidados, ou o dobro disso em caso de um Acerto Crítico. É permitido apenas um Teste por pessoa para cada acidente ou ferimento. Golpes diferentes de um mesmo combate são considerados como uma única ocorrência. Além disso a Perícia não pode ser usada em combate ou em movimento, deve-se estar concentrado e dedicado ao procedimento. Observação: Um Teste de Primeiros Socorros não pode restaurar mais Pontos de Vida do que o ferimento causou.

Pilotagem (DEX): Perícia necessária para conduzir naves, veículos e outros. No universo de Star Wars Pilotagem serve para qualquer veículo, desde naves, speeder bikes, navios ou qualquer veículo tecnológico.

Procura(PER) Esta Perícia reflete a atenção de um Personagem ao procurar por alguma coisa. Testes de Procura podem ser realizados para que o Personagem encontre um item escondido, ou até mesmo uma pessoa Camuflada. Caso esteja procurando alguém, geralmente deve-se realizar um Teste Resistido entre a Perícia Procurar e a Perícia Camuflagem.

Rastreio(PER) Esta é a habilidade de encontrar e seguir pistas e pegadas. Para que uma pista seja seguida, é preciso que a pessoa, criatura ou veículo (carruagem, carroça, etc) sendo seguido deixe uma pista. Rastrear em trilhas de barro, areia ou alguém arrastando algo é um Teste Fácil; rastrear em terra batida, grama ou mata fechada é um Teste Normal; o Teste será Difícil em terrenos rochosos, sob chuva ou neve, ou quando a criatura seguida tenta disfarçar a trilha. A Perícia deve ser testada novamente se o Personagem interrompeu o rastreio por qualquer motivo. Uma falha crítica leva a uma trilha errada.

Sabre de Luz (DEX/DEX): Habilidade na manuseio de uma das armas mais mortais da galaxia, de uso exclusivo dos Jedi.

Sobrevivência(PER): O Personagem sabe o que é preciso para sobreviver em um ambiente selvagem, longe da civilização. Testes bem sucedidos desta Perícia permitem construir um abrigo, encontrar água ou comida, orientar-se, fazer uma armadilha para animais e assim por diante. Um Personagem com esta Perícia pode garantir não apenas a própria sobrevivência, mas também a de um pequeno grupo (até 4 pessoas).

Venefício (INT) Venefício é apenas um tipo de Conhecimento. Um Personagem com esta Perícia será capaz de identificar, manipular e até mesmo fabricar venenos de todos os tipos. O Personagem sabe, até mesmo, como proceder em casos de envenenamento ou até como retirar o veneno de uma criatura morta ou imobilizada. É preciso fazer um teste de Venefício por dose do veneno. Venenos podem ser aplicados às armas, mas só terão efeito no primeiro ataque, se causarem algum dano (para venenos sanguíneos) ou acertarem de alguma forma a pele da vítima (para venenos de contato). Três ataques mal sucedidos com a arma também acabam com o veneno. Obter uma falha crítica num teste de Venefício quer dizer que o próprio personagem acaba se envenenando. Fabricar veneno depende do material disponível que pode ser proibido de vender ou raro de encontrar.

A FORÇA

A força, energia que se existe em todo universo, em tudo que gera ou contém vida, algumas pessoas são capazes de acessar essa força e se tornarem poderosos, no mundo existem os "sensitivos a força", pessoas com pequenas habilidades da força, mas não suficientemente para serem treinadas. E aqueles que tem acesso a Força suficiente para serem treinados, se tornando Jedis, ou Siths.

Regras gerais: regra geral dos poderes da força, um personagem não pode ativar mais de um poder da força ao mesmo tempo, e quando estiver sob efeito de uma habilidade da força (duração estendida) ele não pode acumular outros efeitos, um deve ser cancelado para que outro seja ativado. Todos os usuários de Força precisam da perícia Concentração (WILL), para ativar certos poderes. A força tem duas divisões, na visão de um Jedi e na visão de um Sith quando são treinados. Apesar da diferença de nomes, elas são similares e em geral necessárias para ter acesso aos poderes tanto do darkside quanto do lado da luz. Existem poderes Neutros que qualquer um, tanto jedi quanto Sith podem acessar. Poderes da Força só podem ser aprendidos com um Mestre. Você não os acessa apenas subindo de Nível.

DIVISÕES DA FORÇA (JEDI)

Sentir: capacidade de se mesclar ou entender o ambiente a sua volta, melhorando seus sentidos pela Força ao seu redor.

Alterar: capacidade de alterar a vida, objetos e ambiente a sua volta compartilhando ou usando a Força.

Controlar: indica o poder da força de controlar o corpo e a mente do próprio Jedi.

Em regras cada um desses aspectos é separado em caminhos onde Personagem adiciona pontos na sua criação ou conforme avança de nível.

DIVISÕES DA FORÇA (SITH)

Ofensa: uma das três escolas, ou focos, de combate usando a Força ensinada pelos Sith. Abrange poderes que poderiam ser aplicados fácil e imediatamente com pouco esforço e que tinham aplicações para combate com sabre de luz.

Corpo: Extrai da Força viva das próprias células para afetar fisicamente outro ser, ao possível custo de danificar o próprio corpo do usuário.

Mente: recorrendo à Força unificadora para agir sobre o pensamento e a memória, em vez de sobre o reino físico do corpo. Ao contrário do Ofensa, intensa concentração e força psíquica eram exigidas pelas habilidades

PODERES DA FORÇA

Próximas páginas terão uma lista de poderes da Força, cada poder tem uma exigência de Nível da Força naquele caminho específico (Alterar, Controlar ou Sentir) e se o poder é "neutro", "lado da luz" ou "lado negro". Lembrando que os equivalentes da Força de um Sith para Jedi são Alterar = Ofensa, Corpo = Controle e Mente = Sentir. Limites da Força variam com a Tabeça na próxima página, semelhante a Tabela de Magia em Daemon.

CONCENTRAÇÃO

Alguns poderes da Força funcionam automaticamente, outros exigem teste da perícia Concentração, seja normal, ou disputa em caso de ataques e combate. Certos poderes não exigem teste, MAS exigem gastar uma ação ou rodada completa. Dependendo da situação, com permissão do Narrador, o usuário da Força pode ativar poder Instantaneamente (sem gastar ação ou turnos), fazendo teste de Concentração difícil. Porém caso falhe no teste de Concentração, ele perde esse turno.

LIMITES DA FORÇA

Focus	Atributo	Alcance	Dano Direto	Proteção	Peso	Raio de Efeito
1	1d6	10 metros	1d6	IP 1	25 Kg	-
2	2d6	25 metros	2d6	IP 2	50 Kg	-
3	3d6	50 metros	3d6	IP 3	100 Kg	1 metro
4	4d6	100 metros	4d6	IP 4	200 Kg	2 metros
5	5d6	200 metros	5d6	IP 5	400 Kg	4 metros
6	6d6	400 metros	6d6	IP 6	800 Kg	8 metros
7	7d6	800 metros	7d6	IP 7	1600 Kg	16 metros
8	8d6	1600 metros	8d6	IP 8	3200 Kg	32 metros
9	9d6	3200 metros	9d6	IP 9	6400 Kg	64 metros
10	10d6	6400 metros	10d6	IP10	12800 Kg	128 metros

LEGENDAS DA TABELA

Focus: Valor de Nível de Força em cada caminho que o usuário possa ter.

Atributo: Em caso de usar atributos ou aumentar atributos específicos do usuário.

Alcance: Alcance dos seus poderes de Força.

Dano Direto: Quando a força é usada para Dano Direto.

Peso: quanto de peso usuário pode empurrar, puxar, controlar com a Força.

Raio de Efeito: Quando se usa a Força em área a volta do usuário, esse é limite de alcance.

PODERES DA FORÇA (NEUTROS)

Controle Físico:

Exigências: Controle 1 / Corpo 1

Descrição: Usuário controla a Força em seu corpo, melhorando suas capacidades físicas. A técnica tem duração estendida e adiciona valor do focus de Controle em dados em um dos atributos físicos (apenas um), Força, Constituição, Destreza ou Agilidade. Então se o usuário tiver Controle 2, pode adicionar +2d6 em um atributo a sua escolha. Ativar esse poder consome uma ação. Esse valor não afeta pontos de vida.

Controle Físico Avançado:

Exigências: Controle 3 / Corpo 3

Descrição: Diferentemente do outro Controle físico, esse poder, soma valor do Focus direto em todos os atributos físicos. Então se usuário tem Corpo/Control 5, ele pode somar +5 em todos os atributos físicos. Esse valor não afeta pontos de vida.

Telecinese:

Exigências: Alterar 1 / Ofensa 1

Descrição: Permite mover objetos ou até pessoas com a mente. A força gerada para mover objetos, depende do Focus em Alterar/Ofensa. Exemplo, Alterar 5, gera uma Força física de 5d6 (semelhante ao atributo Força normal). Se usado para empurrar, permite empurrar apenas um alvo por vez. O Alvo faz teste de Força contra a Força gerada pelo usuário. Se o alvo falhar, é jogado para trás e perde o próximo turno.

Onda de Força:

Exigências: Telecinese

Descrição: Permite usar a telecinese para empurrar vários alvos a sua frente, Maior número de alvos que ele pode empurrar é igual a seu Nível de Personagem.

DEFESA COM SABRE

Exigências: Sentir 1 ou Controle 1

Descrição: Permite usar sabre de Luz para defletir disparos contra o usuário. Ele pode usar perícia de defesa contra o inimigo atirando. Em caso de sucesso crítico contra Blasters, o disparo volta contra o atirador.

Melhorar Sentido:

Exigências: Sentir 1

Descrição: Permite melhorar os sentidos do usuário. Esse poder gasta uma ação e permite aumentar o valor da Percepção igual ao valor do focus em Sentir. Então se o usuário tiver Sentir 3, pode aumentar sua Percepção + 3d6. Poder de duração estendida.

Onda de Choque:

Exigências: Telecinese e Onda de Força

Descrição: Semelhante a Onda de Força, mas ao invés de empurrar, ele causa dano contusivo a alvo ou alvos. usuário pode escolher mirar em um alvo ou vários (sempre a sua frente, e pega um número de alvos igual ao Nível do Personagem). Diferente de empurrar, esse ataque gera energia visível então alvos tem direito a defesa ou esquiva (Jedi usa a perícia Concentração para atacar). Em caso de ataque em área, os alvos tem direito a teste de AGI (ou Esquiva) para reduzir dano a metade.

Prima Vitae:

Exigências: Sentir 1 / Mente 1

Descrição: isso permitiu que um sensível à Força sentisse a presença de coisas ou seres vivos e detectasse suas posições a longa distância. Exige teste de Percepção, quanto maior a Percepção do usuário, maior sua capacidade de sentir vida e com mais detalhes. Limite é baseado no Alcance e Raio de Efeito na Tabela de Limites da Força.

TRUQUE DA MENTE

Exigências: Sentir 1 / Mente 1

Descrição: Um truque mental que usa a Força para alterar as percepções de um alvo ou para plantar uma sugestão em sua mente. As sugestões não podem ser muito complexas ou pesadas. Alvo tem direito a teste de Força de Vontade contra Atributo do Usuário. O Atributo que usuário usa é valor de Focus em Sentir. Então se o usuário da Força tem Sentir 5, ele tem atributo de 5d6.

PODERES DA FORÇA (JEDI)

CURATO SALVA

Exigências: Controle 4

Descrição: Com foco na auto cura, essas são técnicas da Força desenvolvida pelos primeiros Mestres Jedi como uma forma de permanecer em forma e manter a resistência, prolongar sua expectativa de vida evitando a decomposição e eliminar quaisquer venenos ou doenças de sua corrente sanguínea. Com teste de concentração o Jedi pode retirar venenos de seu corpo, com teste difícil ele pode curar seu valor de Controle em pontos de vida (Controle 5, cura 5 pontos de vida), esse teste é apenas durante combate ou situações de tensão. Fora de combate, um Jedi pode descansar e se concentrar usando esse poder, podendo se regenerar totalmente (todos pontos de vida com descanso de 4 horas).

ALTUS SUPOR

Exigências: Controle 5

Descrição: Permite que um praticante se conecte com Força para que se torne invisível para os outros, mesmo para aqueles com os sentidos mais aguçados. Em regras ele fica invisível, ocultando até mesmo a Força sua volta. Tem duração estendida.

TUTAMINIS

Exigências: Controle 6

Descrição: Os usuários dessa técnica permite absorver energia contra ele e dissipa-la. Além de desviar armas de energia, essa habilidade poderia eliminar os efeitos nocivos de outros poderes da Força baseados em energia, como os relâmpagos da Força. Essa técnica permite absorver qualquer forma de energia e dissipa-la, calor, frio, eletricidade, luz, som etc. Em caso de combate, exige teste de Concentração contra perícia de ataque do inimigo. Em caso de sucesso, usuário dissipa danos energéticos igual ao seu calor de focus em Controle.

TACTUS OTIUM

Exigências: Sentir 4

Descrição: Permite que um indivíduo sentir a Força em uma determinada área. Não pode usado para detectar seres sencientes, mas permite que um indivíduo sinta a magnitude da Força em uma área ou objeto, e mesmo se essa Força estivesse alinhada com o lado escuro da Força, ou a luz.

TELEPATIA

Exigências: Sentir 5

Descrição: A habilidade básica de ler e interagir com outras mentes, comunicar-se mentalmente e projetar os pensamentos do usuário em distâncias pequenas ou vastas com outros indivíduos. Máximo de pessoas que personagem pode se comunicar é igual ao seu Nível de Personagem. Os alvos podem fazer teste de Força de Vontade contra focus Sentir do usuário (exemplo Sentir 5, Atributo 5d6 contra Força de Vontade do alvo).

TAI VORDRAX

Exigências: Sentir 6

Descrição: Uma técnica mental de captar impressões e vestígios de informações sobre o objeto tocado e os eventos que o cercaram. Tocando objeto ele pode sentir e ter uma vaga visão sobre aquele objeto, quem o teve, onde esteve etc. Quando mais informações usuário quer, mais difícil é teste de Concentração.

ALTERAR AMBIENTE

Exigências: Alterar 6

Descrição: Um poder da Força que envolvia diversas técnicas de manipulação da natureza, possibilitando a criação de fenômenos como redemoinhos de Força ou neblina que poderiam ser usados para atacar ou proteger o usuário dos oponentes. Esta habilidade utilizava a a Força presente em todo lugar, para manipular, amplificar ou reduzir. Exemplo, se tiver uma fogueira, pode aumentar o calor do ambiente ou diminuir. Pode controlar as chamas em mandar contra inimigos com dano igual o valor de focus em Alterar (Alterar 6, causa 6d6 de dano por fogo). pode manipular temperaturas, criando temperaturas abaixo de zero em segundos, ou calor escaldante que pode queimar. Com essa habilidade, um usuário pode gerar descargas elétricas em amplas extensões de solo, desocupar áreas de ar ou aumentar a pressão do ar para estourar os tímpanos. O poder permite que um usuário da Força formasse pequenos terremotos e fissuras ou reunir a umidade do ar para provocar inundações repentinas. Além disso, Alterar o Ambiente poderia influenciar as ocorrências naturais existentes. Por exemplo, uma tempestade pode ser manipulada para desencadear uma explosão de relâmpagos, ou nuvens de chuva para iniciar chuvas torrenciais ou granizo. Mares varridos pelo vento poderiam ser persuadidos a formar ondas enormes ou formar redemoinhos. Em outras palavras, essa técnica permite controlar energia e movimentos existentes, aumenta-los ou diminui-los. Para ataques, exige teste de Concentração. Dependendo do quanto ele pode manipular, o teste fica mais difícil.

PODERES DA FORÇA PARTE 2 (JEDI)

BARREIRA DE FORÇA

Exigências: Alterar 7

Descrição: A Barreira de Força é uma técnica defensiva que permitia ao usuário criar uma barreira ou parede de energia da Força ao redor do alvo pretendido, seja ele próprio, amigo ou inimigo. Esta barreira poderia ser isolada tanto contra matéria física quanto contra energias, a ponto de uma barreira forte o suficiente poder defender contra ataques sônicos. Obi-Wan Kenobi usou essa técnica quando um caçador de recompensas estava atirando nele com um lançador de granadas sônico. No entanto, a resistência da barreira pode eventualmente enfraquecer com os constantes ataques. Em regras ele gera barreira com Pontos de Vida igual a valor e Alterar ao máximo, ou seja, Alterar 7 é valor máximo de 7d6, igual a 42. A Barreira continua atia enquanto o Jedi se concentrar nada, quando ela chega a zero de vida, todo dano depois disso acerta o Jedi e a barreira se desfaz.

SHATTERPOINT

Exigências: Sentir 7

Descrição: Uma técnica complexa da Força, com imenso foco e concentração perceptíveis por parte do usuário da Força. Os Shatterpoints eram semelhantes a falhas geológicas, semelhantes a diferentes caminhos de ação. Os usuários da Força foram capazes de perceber essas falhas através da Força e influenciá-las. Quando aplicados a itens físicos, os pontos de quebra funcionavam da mesma maneira. Um indivíduo veria um item através da Força, observando onde ele se juntava e também notando pontos fracos em sua composição. Ao permitir que a Força passe através deles até o ponto fraco, os indivíduos poderiam efetivamente "quebrar" o objeto, fazendo com que ele se quebrasse em vários fragmentos. Como a Força concedia habilidades sobrenaturais àqueles que eram adeptos de seu uso, materiais considerados quase indestrutíveis eram facilmente destruídos. Esse foi o caso da Cavaleiro Jedi Jaina Solo, que quebrou sem esforço um disco de puro ferro Mandaloriano enquanto praticava a técnica com seu tio, Luke Skywalker. Shatterpoints também podem ser descobertos na fisiologia dos seres vivos. Cade Skywalker foi capaz de perceber pontos de ruptura em Darth Talon e Nyna Calixte, a quem ele já havia curado de ferimentos mortais. Ao focar através da Força onde a cura ocorreu, Skywalker foi capaz de ver onde estavam suas antigas feridas e reabri-las. Em regras permite causar dano direto igual ao valor do Sentir (Sentir 7 causa 7d6 de dano), direto sem direito a redução, esquiva ou IP. Porém é extremamente difícil de executar, a técnica exige teste de Sentir contra atributo Constituição do alvo (Sentir 7 gera atributo de 7d6). Em caso de sucesso o Jedi pode usar a técnica em 3 rodadas, esse é tempo que leva para a Força "localizar" a falha e o Jedi influenciar no próximo turno.



PODERES DA FORÇA (SITH)

INÉRCIA

Exigências: Ofensa 4

Descrição: Permite usar a força para melhorar suas capacidades acrobáticas, evitando inércia. Ativar esse poder gasta uma ação, ao fazer isso o Sith consegue correr pelas paredes, tetos, ganha maior capacidade de velocidade e movimento. Todos testes que envolvem atributo Agilidade ficam mais fáceis.

CEGUEIRA

Exigências: Ofensa 5

Descrição: Permite Sith usar a Força para gerar um flash de luz tão poderoso capaz de cegar e atordoar oponentes próximos máximo igual ao seu Nível de Personagem). Alvos tem direito a teste de Constituição contra atributo formado pelo focus Ofensa, se tiver Ofensa 5, gera atributo 5d6. Em caso de falha fica cego por 2d6 rodadas.

SUFOCAR

Exigências: Ofensa 6

Descrição: Usando a Força para esmagar o pescoço e sufocar o alvo. Enquanto o Sith estiver se concentrando no alvo, ele continuará sendo sufocado. Alvo tem direito a teste de Constituição VS dados de focus de Ofensa (se tiver Ofensa 6, terá atributo de 6d6). Em caso de fracasso ele começa a sufocar. O alvo sofre 1d6 de dano por turno de sufocamento, ele pode gastar turno fazendo novo teste de Constituição para resistir o dano ou fazer alguma outra ação (todos teste difíceis). Fora isso, o Sufocamento continua enquanto o Sith se manter concentrado na técnica. Enquanto Sith estiver usando Sufocar, ele não poderá fazer mais nada.

DESTRUIÇÃO DA FORÇA

Exigências: Ofensa 7

Descrição: A Destruição da Força é um enorme campo de energia que poderia se manifestar em uma esfera capaz de cobrir um grande raio, vaporizando aqueles em seu caminho. Foi gerado a partir da energia do lado negro acumulada e armazenada dentro do corpo do usuário até ser liberada, normalmente através do braço ou da mão. Mesmo aqueles que escaparam do contato direto com a explosão seriam despedaçados pela reação do poder. Em regras acerta número de alvos a frente do Sith igual ao seu Nível e causa dano igual ao valor do Focus em Ofensa (Ofensa 7, causa 7d6 de dano). Alvos tem direito a teste de Agilidade ou Esquiva para reduzir dano a metade (em caso de ataque em área, em ataques de apenas um alvo, ele evita todo dano). Alvos que chegam a zero pontos de vida com essa técnica, são desintegrados totalmente. Essa técnica é poderosa e exige teste de Concentração difícil. Uma vez usada o Sith não consegue usar outras técnicas de Força por 1d10 rodadas.

CRUCITORN

Exigências: Mente 4

Descrição: Técnica que permite Sith transcender a dor, aumentar sua tolerância a ela ou usar a Força para reduzi-la. Muito usado para suportar torturas. Quando usado em combate, o Sith continua lutando mesmo se chegar a Zero Pontos de Vida. Ele só para quando morre, e só morre quando chega a um valor negativo de Pontos de Vida baseado em seu Nível. Um Sith de Nível 10, pode chegar até -10 pontos de vida, só aí ele morrerá. Quando desativa o poder, todos os benefícios dela cessam.

ÓDIO

Exigências: Mente 5

Descrição: Deixando o darkside tomar conta do corpo e mente, o Sith chega ao nível de poder e fúria muito alto. Em regras em combate, todos seus ataques de Ataque se torna mais fáceis (não funciona para defesa ou esquiva). Uma vez poder desativado, efeitos cessam.

PODERES DA FORÇA PARTE 2 (SITH)

FRAGMENTAR MENTE

Exigências: Mente 6

Descrição: Permite ao usuário da Força fragmentar a mente de um oponente, destruindo a vítima com dor. Isso pode fazer com que um oponente perca o foco em um poder da Força e faça com que ela se dissipe. O Alvo tem direito a teste de Força de Vontade contra atributo do focus Mente (Mente 6, gera atributo 6d6). Se alvo falhar, sente tanta dor que qualquer técnica da Força que ele esteja usando, se dissipa.

MEMÓRIA NEGATIVA

Exigências: Mente 7

Descrição: Habilidade que afeta a mente e força um alvo a reviver suas piores lembranças. Usado como forma de tortura mental pelos Siths. Alvo tem direito a teste de Força de Vontade para resistir, contra atributo do focus Mente (Mente 7, gera atributos 7d6)

RELÂMPAGO DA FORÇA

Exigências: Corpo 4

Descrição: Habilidade bem conhecida da Força, usada para disparar raios elétricos perigosos, na maioria das vezes por praticantes do lado negro da Força, especialmente os Sith. A habilidade era comumente chamada de relâmpago Sith devido às afiliações de seus usuários típicos e à manipulação de relâmpagos. Em regras é um ataque cujo dano (tipo elétrico) é igual aos dados no focus Corpo (Corpo 5, causa 5d6 de dano). Ataque é rápido, testes de esquiva e agilidade para evadir são sempre difíceis (defesas não são afetadas). Só pode se focar em um alvo.

CONVECÇÃO

Exigências: Corpo 5

Descrição: Poder da Força que permite ao usuário da Força alterar a química do corpo, fazendo com que a pele queimasse com um calor incrível. Embora tal concentração de energia da Força não tenha causado danos permanentes ao lançador, ela poderia ser usada para prejudicar um oponente. Em regras o calor envolto do usuário aumenta seus danos físicos. Aumenta dano igual ao seu valor de focus em Corpo (Corpo 5, causa dano extra de +5d6 por calor/fogo). Qualquer alvo que tocar o usuário também recebe o dano do calor.

CRIOCINESE

Exigências: Corpo 6

Descrição: Poder de força que permite ao usuário da Força retirar o calor do objeto, fazendo com que sua temperatura caía rapidamente. Essa técnica causava hemorragia na vitalidade térmica da vítima, mas era impossível para o lançador canalizar essa vitalidade para seu próprio corpo ou manipular o gelo, apesar do nome. O alvo ficaria frio ao toque e mais frágil. Caso seja usado contra alvo vivo em combate, o alvo tem direito a teste de Constituição contra atributo do Focus da Força (Corpo 6, gera atributo de 6d6). Em caso de falha o alvo tem penalidade em todos os atributos físicos igual ao valor do Focus do Sith (Coro 5, gera penalidade de -5). O efeito tem duração por 2d6 rodadas.

DRENAR FORÇA

Exigências: Corpo 7

Descrição: Usa o lado negro da Força para explorar os pontos fortes de um alvo orgânico. O domínio de cada técnica poderia aumentar a área de efeito, às vezes dramaticamente, ou exaurir as vítimas quase instantaneamente. Em regras ele se concentra em um alvo e esse alvo tem direito a teste de Constituição contra atributo do focus Corpo (Corpo 7, gera atributo de 7d6). Em caso de falha o alvo perde uma quantidade de pontos de vida igual ao Focus em Corpo e o Sith ganha o mesmo valor (Corpo 7, alvo perde 7 Pontos de Vida e Sith ganha 7 pontos de vida). Sith não pode ganhar mais pontos de vida que seu limite máximo.

CONSTRUINDO VEÍCULOS

Os veículos de Star Wars, adaptados para o sistema Daemon, são como fichas de personagem, com atributos. No caso os atributos são Força, Destreza, Agilidade, Constituição.

- **Força (FR):** Potência. Veículos utilizam potência para resistir a pressões, forças que os estejam atraindo ou repelindo. Também envolve a quantidade de armas do veículo, o bônus de Força é a quantidade de armas que o veículo pode ter, ou seja, uma nave com Força 30, pode ter 8 armas diferentes. Também forma Pontos de Vida da Nave
- **Destreza (DEX):** Manobrabilidade dos veículos, capacidade de desviar ataques, asteroides, virar, etc. Esse atributo é somado a perícia Pilotagem relacionada ao veículo usado (podendo superar 100% apenas para testes relacionados a batalhas de veículos).
- **Agilidade (AGI):** Velocidade total, maior velocidade que a nave chega em linha reta. Também soma a perícia de Pilotagem caso seja necessário testar.
- **Constituição (CON):** Capacidade de resistir a danos e quantidade de carga capaz de carregar e pessoas necessárias para fazê-lo funcionar. O IP também depende do bônus do atributo Constituição contra ataques.

EXPLICAÇÕES

Resistência a danos: Veículo pode resistir a qualquer dano, com valor de IP (Índice de Proteção) igual ao bônus de Constituição, ou seja, um veículo de Constituição 30, pode resistir a 8 pontos de dano (IP8).

Pontos de Vida: $(\text{Constituição} + \text{Força}) / 2$.

Recuperação de danos: veículos não regeneram naturalmente exigem consertos que só podem ser executados fora de combate em tranquilidade, feito com pessoas usando perícias Reparos.

Criando veículos: Um engenheiro pode criar seu navio, contanto que tenha tempo e material disponível.

Destruição: Veículo com zero de vida é automaticamente destruído em uma pequena explosão (ou maior dependendo do tamanho).

CONSTRUINDO VEÍCULOS

Criamos aqui um sistema que envolve gastar Pontos de Tecnologia, cada ponto de tecnologia para comprar as vantagens abaixo assim formando um veículo. Pontos de tecnologia representam material usado para algum engenheiro construir o veículo. Material também pode ser comprado e jogador criar sua própria nave, mas cada ponto tem custo de créditos.

1 Ponto de Tecnologia = 50 mil Créditos.

Escala: Atributos da nave são diferentes dos atributos de personagem em uma escala de 5:1, ou seja, Nave com Força 20, tem Força 100 em relação a um Personagem, mesmo vale para armas, uma arma da nave de 1d6, contra um alvo humana causa 5d6.

VANTAGENS PARA NAVES

Força (X Pontos): Cada ponto dá Força 5 para o veículo, então 3 pontos gera veículo de Força 15.

Constituição (X Pontos): Cada ponto dá Constituição 5 para o veículo, então 3 pontos gera veículo de Constituição 15.

Agilidade (X Pontos): Cada ponto dá Agilidade 5 para o veículo, então 3 pontos gera veículo de Agilidade 15.

Destreza (X Pontos): Cada ponto dá Destreza 5 para o veículo, então 3 pontos gera veículo de Destreza 15.

Blaster (X Pontos): Armas de blaster acopladas ao veículo, cada ponto é uma arma de 1d6 (até máximo 3d6). Mais pontos pode indicar mais armas na nave, então Blaster 6, pode indicar três armas de 2d6 ou duas armas de 3d6, varia com a ideia do jogador.

Terrenos (1 ponto para cada terreno): Compra indica terrenos que o veículo consegue passar, Ar, Areia, Terra, Espaço, Água, Gelo etc. Então uma nave interestelar teria Terreno 2, voar pela Atmosfera normal E Espaço Sideral.

Dobra (2 pontos): Apenas para Naves Espaciais Permite a nave usar motor de dobra podendo ir para hyper espaço, chegando em qualquer ponto da Galaxia em minutos.

Computador de Bordo (1-5 Pontos): Computador que permite fazer cálculos para pulo no hyper espaço (dobra) de forma segura, não deixando a nave bater em asteroides ou estrelas. Cada ponto indica maior velocidade no cálculo do computador, terminado os cálculos a dobra pode ser feita.

1 ponto – 5 rodadas

2 pontos – 4 rodadas

3 pontos – 3 rodadas

4 pontos – 2 rodadas

5 pontos – 1 rodada

Dróides de Reparo (2 Pontos): Um acessório muito útil em veículos, estes Dróides consertam avarias no veículo. Considere que eles reparam 1 PV do veículo por turno (até um máximo de 10 Pvs).

Aparelhagem de Comunicação (1 Ponto): Veículo equipado com o que há de melhor em tecnologia comunicativa, permite comunicações em velocidades maiores que a da luz.

Controle Central (X Pontos): Quanto maior o veículo maior a quantidade de pessoas usadas para fazê-lo funcionar, esse aprimoramento envolve tecnologia para reduzir o número de pessoas no comando. Em regras cada ponto reduz a quantidade de pessoas pela metade. Então uma nave com Constituição 30, exige 8 pessoas, comprando 3 pontos dessa vantagem, reduz o número de pessoas para 1 (8 para 4, 4 para 2, 2 para 1).

Escudo Energético (2 Pontos): Dispositivo que dobra o IP do veículo contra ataques de Blaster (energia).

VANTAGENS PARA NAVES PARTE 2

Escudo Cinético (2 pontos): Dispositivo que dobra o IP do veículo contra ataques de projétil (físicos).

Mísseis de Íons (X Pontos): Armas de projéteis ionizados acopladas ao veículo, cada ponto é uma arma de 1d6 (até máximo 10d6). Mais pontos pode indicar mais armas na nave, então Mísseis de Íons 6, pode indicar três armas de 2d6 ou duas armas de 3d6, varia com a ideia do jogador. Cada arma tem carga de 5 projéteis. Esses mísseis ignoram o IP da Nave contra danos, caso a NAVE tenha os dois Escudos (cínéticos e energético), então o IP da nave funciona normal.

REGRAS DE COMBATE

Atacar: naves tem suas armas, e perícia específica para disparar é Artilharia, então o jogador soma o valor de sua Perícia, e soma a Destreza do Veículo, podendo superar 100%.

Movimentação: A movimentação de uma nave e sua velocidade é medida em Movimentos por hora. Sempre sendo valor da sua Agilidade, uma nave com Agilidade 30, se move a 30 movimentos. Porém apenas quando ele está em linha reta, usando máximo de sua velocidade. Caso ele mude isso por qualquer motivo, sua velocidade e distância cai para METADE, exemplo, ao manobrar pra evitar disparos de nave inimigas. Para esquivar de ataques, se faz teste de Pilotagem + Agilidade da Nave contra a Ataque do inimigo (em geral Artilharia + Destreza da Nave)

Manobras: Seja para escapar de obstáculos ou locais estreitos, as manobras são feitas por testes de Pilotagem, evitar ataques é sempre teste entre Pilotagem contra a Perícia de Armas do inimigo. Mesmo vale para usar “contra manobras” para tirar vantagem da localização das naves, seria um teste de Pilotagem VS Pilotagem. Nesse caso se soma Destreza da Nave quando são Manobras contra outro Piloto. Quando são obstáculos, então se soma a Agilidade da Nave na perícia do Piloto.

Saraivadas: Uma nave pode executar dependendo da disposição das suas armas, uma Nave com Força 30, pode ter até 8 armas, separadas pelas áreas naves. No caso o criador da nave escolhe a localização delas. Cada arma pode ser controlada por no mínimo uma pessoa. (Uma pessoa não pode controlar mais de duas armas ao mesmo tempo).

EXPLICAÇÃO DE ARMAS E EQUIPAMENTOS

Blasters: mantidos por carregador de energia ilimitada, ele não precisa ser recarregado, mas quando trava (erro crítico) ele se torna inútil até ser consertado.

Armas de Projétil: Armas que usam balas, projeteis físicos, redes, dardos etc, apesar de nunca travarem, precisam ser carregadas.

Armas Pesadas: Canhões e artilharia pesada, em geral com tanques e ou que exigem gente muito forte carregando, como Lança foguetes e bazookas.

Artilharia: armas muito grandes que são acopladas a naves e tanques, não podendo ser carregadas por pessoas (não importando quão forte são). perícia suada em geral para usar em tanques e espaço naves.

Militar: quer dizer que não está a venda em nenhum lugar, e só é fornecido por um exército oficial, como a República ou Império

Especial: venda é proibida ou são muitos raros a ponto de só ser encontrado em mercado negro. Ou seja, não é encontrado com facilidade.

TABELA DE ARMAS

Armaa	Dano	Peso	Custo
Pistola Blaster Leve	1d6	1	650
Pistola Blaster Pesado	2d6	2	750
Rifle Blaster	3d6	4	2200
Rifle Pulso	Atordoante área maior	3	4000
Decksweeper	Atordoante área menor	2	500
Embaralhador ABQ	Atordoante (desmaio) área maior	1	500 cada
Pistola de Som	1d6 (atordoar)	1	3000 (especial)
Lança Redes	Prisão (área)	3	900
Pistola Disruptora	2d6 (desintegração)	2	5000 (especial)
Rifle Lança Projétil	2d6	3	1500
Inibidor Neural	Paralisia	2	5000
Rifle Blaster leve	2d6	3	
Blaster Pesado de Repetição	4d6	6	Militar
Detonador Têrmico	4d6	1	Militar
Armadura Completa Soldado	IP 4	4	Militar
RPS-6 Lança Foguetes	6d6	6	Militar
Armadura Mandaloriana	IP 8	5	20 000 (especial)
Pistola Ionizada	1d6	1	Militar
Rifle Ionizado	2d6	3	Militar
Lança Chamas	4d6	2	3000

EXPLICAÇÃO DAS ARMAS

Lança Redes: dispara uma rede que prende uma pessoa a curta ou média distância, ao atingir o alvo é presa pelos fios, para sair, exige teste de Força contra Força 25. É um disparo lento, então pode ser esquivado, usando perícia esquiva ou testes de Agilidade. Carga de apenas um disparo, novos disparos custam 100 Créditos.

Rifle de Pulso: dispara rajadas de ions em 60 graus, pegando até 5 pessoas próximas (ou lado a lado). A curta a média distância, pessoas atingidas precisam de teste de Constituição, caso contrário fica atordoado por 1d6 rodadas (todos testes ficam difíceis durante essas rodadas para os alvos). Usa a perícia Blaster.

Deck-sweeper: semelhante ao rifle de pulso, porém com menor área (até 3 pessoas lado a lado), usa a perícia Blaster.

Embaralhador ABQ: granada que pega em área (média distância), soltando som e produtos químicos no ar que causam irritação e atordoamento. Exige teste de Constituição, caso alvo falhe, alvos passam mal e desmaiam.

Pistola de Som: Arma simples capaz de causar 1d6 de dano a base de som, porém não pode ser bloqueado por Sabres de Luz e nem mesmo Armadura Mandaloriana. A arma tem dois modos, atordoar o alvo, se acertar tem direito a teste de Constituição, em caso de falha o alvo fica atordoado por 1d6 rodadas (todos testes do alvo ficam difíceis durante essas rodadas). Ou dano direto (ignora qualquer IP). Criada pelo Gacerites, ela é extremamente rara e seu uso é proibido.

Pistola Blaster Leve: disparo de energia, só permite um disparo por rodada.

Pistola Blaster Pesada: disparo de energia, só permite um disparo por rodada.

Rifle Blaster: disparo de energia, só permite um disparo por rodada.

Pistola Disruptora: dispara rajada de energia que desintegra alvos, se alvo chegar a zero de vida com disparo dessas armas é desintegrado, sobrando cinzas ou ossos apenas. É considerado um Blaster e é proibido, sua venda é contra lei. Ou seja, você não a encontra para vender em qualquer lugar.

Rifle Lança Projétil: rifle que dispara projétil com tecnologia de feixe de luz que mantém no alvo, permite um ataque específico sem penalidade, alcance de 2 Km. Disparo único, necessita recarregar a cada disparo (disparar e recarregar leva uma rodada completa), Pente com 10 balas custa 200 Créditos.

Inibidor Neural: dispara dardos com toxinas a longa distância, paralisando os músculos do alvo. Carga de 10 disparos, cada carga custa 750 Créditos. Usa a perícia de Armas de Projétil. Pessoas com Resistência a venenos podem superar as toxinas com teste de Constituição.

Blaster Pesado de Repetição: carregada como uma "mini gun", faz 5 disparos de laser a cada turno, exige Força 20 para carregar sozinho, em geral é usado por dois soldados ao invés de um.

Detonador Térmico: granada de energia explosiva, pega em uma área de 5 metros de raio.

Armadura Completa Soldado: armadura completa de Soldados seja da República ou Império, ela protege contra ataques cinéticos e projéteis (ataques de energia o IP é reduzido a metade). Usar reduz Destreza e Agilidade em -2.

Armadura Mandaloriana: armadura completa criada pelos mandalorianos, mas não exclusiva deles, feita de Beskar, ela protege contra ataques cinéticos, projéteis e blasters, mas é bem pesada, a armadura reduz Destreza e Agilidade em -5.

Pistola Ionizada: pistola com projéteis ionizados, em caso de acerto crítico, ele causa dobro do dano. Munição de 10 projéteis cada pente. Usa perícia Arma de Projétil.

Rifle Ionizado: rifle com projéteis ionizados, permite cadência de tiros maior de 5 por turno (regra de rajada). Munição 30 projéteis cada magazine. Usa perícia Arma de Projétil.

RPS-6 Lança Foguetes: Bazooka que dispara 3 tipos de foguete, incendiário (dano por fogo), explosivo (área de 5 metros de raio) e Teleguiado que se foca apenas em bases e veículos. Esse último pode ser usado contra naves também. Disparo único, leva 1 rodada para carregar.

Lança Chamas: acoplado no braço e pulsos, pega apenas um alvo a curta média distância com jato de 4d6 de dano. Usuários de Sabre de Luz não conseguem defletir pelas chamas se espalharem. Tem somente 3 cargas, cada 3 cargas (máximo possível) custa 400 Créditos

TABELA DE ARMAS BRANCAS

Armaa	Dano	Peso	Custo
Bastão Elétrico	2d6	3	2000
Vibroknife	2d6	3	500
Vibrosword	3d6	6	2000
Sabre de Luz	2d6	3	Especial
Beskade	2d6	3	10000 Especial
Espada de Cortosis	3d6	4	1000

Bastão elétrico: bastão de combate energizado com carga que se mantém ativa, causando dano maior pelo impacto e a energia. Ele é capaz de bloquear Sabres de Luz. Exige perícia de combate Bastão.

Vibroknife: uma lâmina que usa gerador interno para fazer a lâmina vibrar. Essas vibrações podem transformar até mesmo um golpe superficial em um golpe enorme e horrível, tornando-a uma arma muito mais eficaz em combate corpo a corpo ou como ferramenta. Estas pequenas armas foram usadas abertamente por todos os habitantes da República Galáctica, desde comandos até cidadãos comuns. Ela causa dano híbrido físico e energia, então quando acerta uma proteção específica contra um dos dois (exemplo armadura que só protege contra ataques físicos), ela ignora metade do valor daquele IP. Infelizmente o usuário fica vulnerável a choques caso a faca entre em contato com algum mecanismo, a crente passa diretamente ao usuário nesses casos. Por isso é usada mais em locais selvagens do que dentro de bases. pode ser usada para se defender de Sabres de Luz. Exige perícia Adaga para usar.

Vibrosowrd: segue as mesmas regras da vibroknife, mas é uma espada que causa muito mais dano. Infelizmente devido a bateria ela é muito pesada e exige Força 18 para carregar uma delas. Exige perícia Espada para usar.

Sabre de Luz: Arma específica de Jedis e Siths, seu ataque ignora qualquer IP (incluindo energético) com exceção de aço mandaloriano. Só pode ser feito pelos jediso Siths, ter um sabre desses com alguém que não é nenhum dos dois gera um alvo na cabeça do usuário. Indicando que ele matou o Jedi/Sith anterior e o roubou. Sabre de luz pode bloquear disparos de projétil e energéticos.

Beskade: uma faca usando aço mandaloriano, ela pode cortar sobre outras defesas, minando o IP de alguma armadura incluindo armadura mandaloriana.

Espada de Cortosis: espada especial feita com minério mais forte que aço. Muito usada por tribos menos civilizadas ou em locais selvagens e caçadores. Exige perícia espada para usar.

TABELA EQUIPAMENTOS

Armaa	Dano	Peso	Custo
Respirador	-	1	500
Life Scanner	-	2	1000
Comunicador Espacial	-	3	2000
Jetpack	-	6	7000
Data Breaker	-	1	5000 (especial)
Lock System Override (LSO)	-	1	3000 (especial)
Ração	-	1	100

Respirador: pequeno aparelho, se coloca na boca e permite o usuário respirar debaixo da água por até 2 horas. Depois exige recarga pelo menos 30 minutos.

Life Scanner: detecta formas de vida (do tamanho de um lobo ou maio, qualquer coisa menores não é detectada) em uma área de 1 Km de raio.

Comunicador Espacial: permite se comunicar com outra pessoa que tenha esse comunicador em uma distância de até 100 Km de distancia.

Jetpack: permite voar e ter movimento adicional a cada turno. Possui 10 cargas, depois exige recarga de pelo menos 2 horas. Recarga é automática, durante a recarga ele não pode ser usado (fica em stand by).

Data Breaker: aparelho para se conectar em sistemas e facilita testes da perícia Hacker (impossíveis ficam difíceis, difíceis ficam normais, normais ficam fáceis e fáceis ficam sucesso automático). Exige alguma conexão para funcionar, sua venda é proibida.

LSO: aparelho para se conectar em portas, entradas e portões facilitando testes de Manuseio de Fechadura ou Arrombamento (impossíveis ficam difíceis, difíceis ficam normais, normais ficam fáceis e fáceis ficam sucesso automático). Exige alguma conexão para funcionar, sua venda é proibida.

Ração: um tablete com vários nutrientes, muito usado em momentos de guerra. Alimenta um adulto por um dia inteiro, tem validade de 10 anos.

RAÇAS ALIENÍGENAS

Cenário de Star Wars é cheio de vida e várias raças aliens. Existem tantos que é impossível adaptar todas elas, então pênse em uma forma diferente e criativa para esse problema. Nas próximas páginas terão uma lista de aprimoramentos positivos e negativos que podem ser combinados para que jogador possa criar sua própria raça alien. Esses aprimoramentos contam nos pontos totais de aprimoramento de um personagem jogador, mas podem ser combinados com as desvantagens formando um "aprimoramento único" que representa aquela raça alien que o jogador está criando. Ele pode criar sua história origem e até seu nome. Obviamente, ele não pode inventar que seja líder ou coisa assim sem ter que comprar aprimoramentos corretos (como Status e Riqueza). Porém existe uma regra ABSOLUTA. Ao criar esse aprimoramento único, O PERSONAGEM NÃO PODERÁ SE PARECER COMO UM HUMANO NORMAL, SEMPRE TERÁ ALGUMA COISA DIFERENTE VISÍVEL, como uma cauda, cor diferente (azul, verde) etc etc etc.



APRIMORAMENTOS DE RAÇAS (POSITIVOS)

Aumento de Atributos (X pontos): a raça do personagem tem mais atributos que um simples humano. Em regras cada 1 ponto nesse aprimoramento confere +3 em um Atributo a escolha do personagem (qualquer Atributo). Quanto mais aprimoramentos ele gastar, mais pontos ele tem, então por exemplo, ele poderia comprar Aumentos de Atributo 3, e somar +9 em sua Força.

Ambiente Favorável (1 ponto): a raça do personagem age melhor em certos ambientes diferentes. Nesses ambientes todos os seus testes de perícia e atributo são considerados mais fáceis. Essa vantagem não funciona se personagem estiver dentro de uma nave ou veículo. Ele pode escolher entre os seguintes ambientes, mas só pode escolher UM: Florestas, Locais Extremo Frio, Locais Extremo Calor, Desertos, Água, Cavernas Escuras etc. Ambiente não pode ser "dentro de naves" ou "ambientes urbanos".

Asas (2 pontos): raça do personagem tem asas (a forma e cor que ele decidir) e permite voar. em regras ele pode voar e se movimentar valor total de sua Agilidade em Metros (em regras personagem só se movimentam METADE do valor de sua Agilidade em metros). Combinando com aprimoramento Sobreviver no Espaço, o personagem poderia "voar" no espaço.

Capaz de Enxergar Auras (2 pontos): o personagem é capaz de enxergar a aura das pessoas (através de um Teste de Percepção), obtendo assim varias informações sobre as emoções e estado de espírito delas.

Pele resistente (X Pontos): A raça do personagem possui uma pele muito resistente, carapaças ou escamas (seja o que for) Para cada ponto de aprimoramento, personagem ganha IP 1 contra qualquer tipo de dano (exceto Sabres de Luz).

Não Precisar Beber ou Comer (3 pontos): a raça do personagem é capaz de sobreviver absorvendo energia a sua volta como luz do sol e não precisa beber ou comer.

Infravisão (1 ponto): o personagem possui uma visão especial, além da visão normal. Esta é a habilidade de enxergar no escuro através do calor dos corpos. Ele vê tudo que emita qualquer forma de temperatura corporal, de modo que ele visualiza os corpos quentes sob formas avermelhadas e corpos frios em tons azulados. Essa visão, porém, só mantém-se ativa quando existe pouca claridade, pois qualquer fonte de luz que produz calor atrapalha a infravisão, transformando tudo em uma grande mancha avermelhada. Um personagem também não consegue distinguir as pessoas simplesmente através do calor de seus corpos.

Garras: A raça do personagem tem garras grandes suficientes para serem usadas como armas, em regras ele usa sua própria perícia de Briga ou Artes Marciais para usar as Garras. O dano depende do aprimoramento, maior o aprimoramento MAIOR são as garras.

1 ponto: 1d6 de dano + bônus de Força do Personagem.

2 ponto: 2d6 de dano + bônus de Força do Personagem.

3 ponto: 3d6 de dano + bônus de Força do Personagem.

Sentidos Aguçados (1 ponto para cada sentido): o Personagem possui sentidos mais aguçados do que os outros Personagens. Sua visão, audição, tato, olfato e/ou paladar são muito mais desenvolvidos. Em Testes de Percepção que utilizem esses sentidos, o Mestre deve reduzir a dificuldade em um nível (um Teste Difícil torna-se Normal; um Teste Normal torna-se Fácil; e para um Teste Fácil não é preciso rolar os dados).

Visão Noturna (2 pontos): tanto à noite quanto em ambientes fechados, o personagem pode ver normalmente sem sofrer qualquer penalidade devido ao escuro do ambiente. No entanto, deve haver algum tipo de iluminação, como uma tocha ou vela, dentro do campo de visão do personagem. Sem isso torna-se impossível enxergar na escuridão total.

Vida Longa : A raça do personagem vive MUITO mais que o normal da maioria das raças da Galáxia. Por causa disso você ganha mais experiência em forma de pontos de perícia.

3 pontos: o personagem já viveu cerca de 100 a 150 anos, e recebe um bônus de +100 pontos de Perícias.

4 pontos: o personagem já viveu cerca de 200 a 250 anos, e recebe um bônus de +150 pontos de Perícias.

5 pontos: o personagem já viveu cerca de 300 a 400 anos, e recebe um bônus de +200 pontos de Perícias.

Imunidade a Venenos:

2 pontos: por algum motivo, seu Personagem nasceu imune a venenos naturais e recebe um bônus de 1D contravenenos mágicos ou artificiais.

3 pontos: além dos venenos naturais, seu Personagem também possui imunidade a venenos artificiais, criados através de tecnologia ou química

Presa Peçonhenta (2 pontos): A raça do personagem tem a capacidade de inocular veneno através de suas garras ou mordidas, dependendo do valor do aprimoramento, o veneno tem efeitos maiores. Personagem precisa causar dano com seu ataque (seja mordida ou garras) para inocular. Alvo tem direito a teste de Constituição contra o Atributo de veneno do personagem (ele escolhe o Atributo pra comparar, uma vez escolhido não pode mais mudar, pode ser Força, Constituição, Destreza etc), se o alvo falhar, receberá 1d6 pontos de dano por rodada até cair a zero OU penalidade nos atributos igual ao Nível do Personagem (Nível 3, gera -3 em todos atributos físicos). Veneno é natural e pode ser retirado pelos métodos normais.

Resistir a Elementos (2 pontos cada): A raça do personagem é bem mais resistente a certos climas ou efeitos. Então além de não se prejudicar pelo clima intenso, ele também resiste a dano daquele elemento. Existem apenas essas opções: Climas quentes (IP igual a Constituição contra danos de Fogo), Climas Frios (IP igual Constituição contra danos de Frio e Gelo), Climas carregados (IP igual Constituição contra danos elétricos). Essas proteções não protegem o alvo contra ataques de blasters, iônicos ou Sabres de Luz.

Sobreviver no Espaço (2 pontos): a raça do personagem consegue sobreviver as pressões, radiações e falta de ar do espaço, podendo viver normalmente.

Anfíbio (2 pontos): raça que evoluiu debaixo da água, então pode nadar, se mover e se comunicar debaixo da água sem penalidades, exatamente como tritões ou sereias.

Cauda: A raça do personagem possui uma cauda ou rabo, que pode ser utilizada como arma ou um quinto membro podendo pegar coisas e se mover.

2 Pontos: cauda tem dano 1d6 + bônus de Força do personagem.

3 Pontos: cauda tem dano 1d6 + bônus de Força do personagem e permite ataque extra a cada turno sendo ataque com a cauda.

Usuário da Força: Algumas raças já nascem com maior aptidão a Força, em sua cultura as vezes é conhecida como magia, feitiçaria ou coisas do tipo. Exatamente por causa disso, eles podem tender ao neutro, lado negro ou lado da luz. Então pela raça, o personagem pode escolher poderes iniciais independentemente do lado, porém a mesma regra segue, se escolher poderes do Lado Negro, não pode escolher do lado da luz e vice versa.

1 ponto: Ganha 1 ponto de Focus na Força e pode escolher um poder da força apenas.

3 pontos: Começa com 5 pontos em Força e pode escolher 2 poderes da Força.

5 pontos: Começa com 8 Pontos em Força e escolhe 3 poderes da Força.

APRIMORAMENTOS DE RAÇAS (NEGATIVOS)

Pelo (-1 ponto): a raça do personagem é visivelmente toda peluda, isso pode trazer problemas principalmente lidando na água ou com fogo.

Vulnerabilidade (-1 ponto cada): raça do personagem devido a sua biologia e ambiente é mais fraca contra certos tipos de dano ou ambiente. Para cada -1 ponto ele tem penalidade por clima. Em regras o personagem sempre se sente fatigado em climas intensos desse elemento e sofre 50% mais dano quando atingido por esses elementos em forma de ataque. São esses: Fogo, Frio, Eletricidade e Som.

Código de Honra (-1 ponto cada): a raça do personagem tem código em sua cultura que ele NUNCA quebra não importa a situação, não é algo individual, TODOS os membros dessa raça seguem esse código até a morte. Em geral baseado em sua cultura, uma raça de caçadores terá código do caçador etc. O Código tem que seguir background da raça criada (Narrador julgará). Existem muitos códigos de honra, como o Código dos Cavaleiros (que impede o personagem de atacar, sob qualquer circunstâncias, mulheres ou fêmeas de qualquer espécie), o Código de Combate (nunca usar armas superiores ao do seu adversário, nem atacar oponentes caídos ou em desvantagem numérica), o Código do Caçador (nunca abandonar uma caça abatida ou matar filhotes ou fêmeas grávidas de qualquer espécie, no máximo combater e capturá-los) e o Código dos Heróis (sempre cumprir sua palavra, sempre proteger qualquer pessoa ou criatura mais fraca que você, jamais recusar um pedido de ajuda).

Visão Monocromática (-1 ponto): seu personagem enxerga apenas em preto, branco e tons de cinza.

Péssima Reputação (-2 pontos): a raça do personagem fez algo muito ruim no passado e ficou conhecido por toda galáxia (olha ele é sayajin, eles destruíram vários planetas, olha ele é mandaloriano eles são mercenários sem honra). Personagem não é perseguido, mas todos testes sociais e de Carisma são sempre difíceis e as pessoas tendem a culpar você por tudo de ruim que acontece e que você esteja próximo.

Forma Diferente (-1 ponto): a forma e tamanho do corpo da raça do personagem é tão diferente que não existe armaduras ou veículos que se vendem normalmente que servem para o personagem. Armaduras e veículos para ele devem ser feitos sob encomenda e especial.

Idioma Desconhecido (-1 ponto): personagem é de uma raça tão antiga ou quase extinta que seu idioma é totalmente desconhecido pela maioria. Se ele não tiver as perícias idiomas 30% Comum (linguagem comum) ele precisa usar gestos ou outras formas das pessoas o entenderem. Até mesmo Aparelhos Tradutores Universais desconhecem o idioma dessa raça.

Cego (-1 ponto): a raça do personagem vive em cavernas, locais de escuridão completa ou subterrâneo, não usando a visão e evoluindo sem olhos. Apesar de se comunicar e identificar o mundo sem necessidade da visão (vai depender das vantagens escolhidas pelo jogador), ele não consegue entender o conceito de imagem.

CIBERNÉTICOS

Lista abaixo tem vários tipos de partes cyber, com custo de Pontos de Cyber baseado no aprimoramento. Porém eles podem ser comprados em mesa em caso personagens quiserem ou perderem partes do corpo (tipo com sabres de luz). Cada ponto de cyber corresponde a 5 mil em créditos para comprar. Não é todo local que faz esse tipo de modificação. cyber são divididos em dois tipos: Normal, Especial. Cada cyber tem valor dele em parenteses (). Cibernéticos não custam Pontos de Peso. Apesar da facilidade, cibernéticos podem quebrar e serem afetados por certos ambientes, causando mal funcionamento. Esses implementos são somente os "especiais" que possuem algum tipo de vantagem para a ficha do Personagem. Implementos normais apenas de substituição não estão incluídos aqui e cstam metade do preço.

Normal: encontrado em quase todas as cidades modernas na Galáxia

Especial: venda disso é ilegal e não é fácil de encontrar, somente em Mercado Negro e mesmo assim é pouco confiável.

LISTA DE CIBERNÉTICOS

Amplificador de Sentido (1): acoplado para cada um dos sentidos (Visão, Audição, Olfato), personagem ganha +20% nos testes de Percepção envolvendo esses sentidos. Cada sentido é comprado separadamente por 1 ponto.

Biomonitor (1): Controla batimentos cardíacos, pressão, hormônios. Dá + 20% para Testes de Constituição.

Dispositivo Comunicação(2): conectado dentro do ouvido e cérebro do personagem, é um simples comunicador, capaz de conectar com qualquer comunicador numa área de 10Km.

Hacker (3, Especial): conector via rádio ou cabo saindo pelo braço do usuário, que permite hacker sistemas. Ele não facilita como Data Breaker, mas substitui todo set up e computador movel para carregar.

Bolso debaixo da Pele (1 ponto cada): É recoberto com pele sintética e totalmente à prova de detecção em uma inspeção visual. Permite colocar objetos de até Pontos de Peso 2 pelo valor de Peso 1, ligado a torso, costas, pernas ou braços (dependendo do objeto). Máximo que um personagem pode ter desses bolsos são três por todo corpo.

Olho Cibernético (1 ponto cada): olho acoplado (que fica visível) que permite não só visão normal, mas visão especial descritas abaixo: Cada visão especial custa 1 ponto, máximo que um Olho pode ter são 3 visões.

Infravisão: visão de calor

Visão Noturna: permite ver no escuro, mas não na escuridão total.

Visão Noturna: permite ver no escuro, mas não na escuridão total.

Visão Raio X (especial): permite ver através de paredes e outros objetos que não são tão densos.

Visão Longa distância: permite focar sem penalidades a distância de valor da Percepção do usuário em quilômetros. Então alguém com PER 15, pode focar em até 15 Km, se ficar imóvel.

LISTA DE CIBERNÉTICOS PARTE 2

Mão Cyber (variável): substitui a mão do personagem por mão especial com vários tipos de vantagens de acordo com custos abaixo: Personagem só pode ter UM deles por mão.

Ferramentas (1 ponto): mão possui ferramentas que são ativadas nos dedos e palma, facilitando consertos. +30% nos testes de Engenharia e Reparos.

Elétrica (1 ponto): mão gera carga elétrica capaz de causar dano extra de +1d6 (elétrico) quando personagem soca usando essa mão. Ativando funciona por 5 rodadas, depois exige recarga (time out).

Pesada (1 ponto): mão é feita de um liga mais pesada, deixando ataques com essa mão mais fortes. Em regras ele aumenta dano basico de socos dessa mão. 1d4 para 1d6, ou 1d6 para 1d10 ou 1d10 para 2d6.

Braço Cyber: substitui um braço do personagem, ele pode implantar com certos efeitos cumulativos de acordo com pontos.

- **Resistente (2 pontos):** feito de uma liga resistente, pode ser usado para bloquear ataques de armas brancas.
- **Forte (2 pontos cada bônus):** feito de uma liga e mecanismo mais fortes, aumentando a Força básica do personagem em +3 (somente naquele braço). Cada vez que se compra isso a força vai se acumulando.
- **Rápido (2 pontos):** feito de uma liga de conexão neural mais rápida, aumenta a Destreza base do Personagem em +3 (somente naquele braço). Cada vez que se compra isso a força vai se acumulando

Arma Acoplada (Variável, Especial): braço cyber tem arma acoplada que sai pelo antebraço para ser usada normalmente. Dependendo dos pontos usados a arma é diferente ou pode ser mais forte. Esse cyber não é vendido legalmente. A arma ainda usa as perícias normais para atirar.

- **Blaster leve (3 pontos):** blaster de 1d6 de dano
- **Blaster pesado (4 pontos):** 2d6 de dano.
- **Arma de Projétil (3 pontos):** feito com projéteis de liga pesada, causa 2d6 de dano e espaço para 10 tiros.

Pernas Cyber: substitui uma perna do personagem, ele pode implantar com certos efeitos cumulativos de acordo com pontos.

- **Veloz (3 pontos):** feito de uma liga de conexão neural mais rápida, aumenta a Agilidade base do Personagem em +2.
- **Saltador (3 pontos):** permite executar saltos muito maiores que o normal, podendo ir mais longe ou mais alto (de acordo com Força base do personagem para salto, dobre o alcance ou altura). Dá +20% em testes de Salto.
- **Pesada (2 ponto):** perna feita de um liga mais pesada, deixando ataques com ela mais fortes (perícia Artes Marciais). Em regras ele aumenta dano basico dos chutes com essa perna. 1d4 para 1d6, ou 1d6 para 1d10 ou 1d10 para 2d6.

Exoesqueleto (10 pontos, Especial ou Militar): fios e partes de de uma liga de metal Cortosis, cobrindo ossos do personagem por completo. Deixa personagem mais resistente, porém mais pesado (50% mais pesado, Força +3, Constituição +3, IP+3 (ataques físicos e balísticos). Esse ainda pode ser disfarçado sob a pele do personagem.

Corpo Cyborg (20 pontos), Especial ou Militar: Também chamado Robô, as implementações ficam visíveis pelo corpo do personagem, se assemelhando a General Grievous ou Robocop, ele fica muito mais pesado (dobro do peso normal do personagem). Força +10, Constituição +10, IP 10 (balístico e cinético).

COMBATE

As regras de combate de Daemon continuam as mesmas, aqui apenas mostrando principal envolvendo armas de fogo E adicionando novas regras para Star Wars RPG

RAJADA

Algumas armas de fogo automáticas permitem o uso de rajadas curtas ou longas. Porém é importante frisar que existem dois tipos de rajada: frontal ou em arco. A rajada frontal é realizada quando o Personagem dispara todos os tiros contra o mesmo oponente. O excesso de tiros torna a arma mais difícil de segurar, o que dificulta o acerto, mas, se acertar, o dano é violentamente maior. A rajada em arco é realizada quando o Personagem faz um movimento em círculo enquanto dispara contra um grupo. As chances de acertar pelo menos um oponente são maiores, mas o dano será pequeno pois apenas uma ou outra bala acertará. Quando for realizada uma rajada, há uma regra simplificadora. Considere como valor de ataque apenas a dezena da Perícia com Armas. No lugar de 1d100, jogue 1d10. As chances de acerto são um pouco menores do que jogar normalmente. Considere a redução como sendo a penalidade por uso de rajada. Isto lhe permite agilizar o jogo. Para uma rajada frontal, jogue todos os tiros que tem direito de uma vez (usando a regra de 1d10 para rajadas). Verifique quantos acertaram e proceda o cálculo do dano. Para uma rajada em arco, jogue todos os tiros que o Personagem tem direito de uma vez. Verifique os acertos e quantos são os possíveis alvos (tanto os amigos quanto os inimigos). Sorteie cada tiro certo entre os possíveis alvos (note que mesmo os amigos PODEM ser acertados). Proceda o cálculo do dano.

EXPLOSÕES

Explosões possuem uma característica técnica chamada pulso, além, é claro do dano. Em geral exige teste de Agilidade ou Esquiva (jogador escolhe) para reduzir dano a metade, que significa se afastar o máximo possível do centro da explosão. Personagens com o Aprimoramento Evasão, conseguem evitar o dano total com sucesso no teste e metade do dano com falha no teste.

MIRA

Um Personagem pode perder uma rodada inteira mirando um inimigo e, com isso, receber bonificações. As condições são as seguintes: O atacante não pode estar envolvido em combate próximo. Se estiver acontecendo uma batalha, recomenda-se que ele se afaste pelo menos 10 metros. Durante a rodada em que está mirando e na rodada em que vai atacar, o Personagem não pode sofrer nenhum tipo de ameaça ou distração (na rodada do ataque, ele não poder ser atacado por ninguém com Iniciativa maior que a dele. Se a Iniciativa for menor, um eventual ataque não atrapalha o ataque que aconteceu antes). O defensor também não pode estar envolvido em combate próximo na rodada em que está sendo feita a mira. Se estas condições forem satisfeitas, o atacante faz um teste Fácil para o Ataque mirado. Esta técnica é utilizada por snipers em seus tiros com rifles.

COBERTURA

Não existe forma de esquivar de disparos de armas de fogo, mas é possível achar Cobertura. Antes de começar os ataques e disparos, e tiver algo que possa esconder e evitar os tiros (ou pelo menos dificultar), como uma parede, mesa, canto, lata de lixo etc. Personagem faz teste de Agilidade contra Destreza dos inimigos, se ele passar ele pulou na cobertura antes deles atirarem.

A cobertura as vezes não aguenta tanto, como uma mesa ou móvel de madeira, nesse caso enquanto a cobertura existir, cada acerto do inimigo, o narrador joga 1d10 e jogadores escolhem um número cada, ele joga, se o número de um jogador for sorteado ele foi atingido pelo ataque. Caso a cobertura seja forte (como parede de tijolos ou metal) tais testes não são necessários, mas elas tem tempo para aguentar os danos, então sua proteção não dura para sempre.

AÇÃO, MOVIMENTO E COMBATE

Em um turno o personagem tem um movimento e uma ação. Ele se movimenta em metros igual a metade do seu valor de Agilidade.

Sacar uma arma (seja de fogo ou branca) gasta um movimento, ou seja, caso personagem saque sua arma ele não poderá se movimentar (ou se movimenta gastando sua ação).

Uma ação pode ser para pegar algo, atacar, disparar, ativar algum objeto ou se movimentar (gasta a ação para se movimentar).

Durante um tiroteio personagem pode atirar (usando a ação) e voltar para cobertura com o movimento

Durante um tiroteio personagem pode sacar sua arma (gastando um movimento) e com sua ação atirar (ficando exposto) ou usar a ação para se jogar na cobertura, não atirando, mas não ficando exposto aos ataques inimigos.

Desviar de golpes corpo a corpo ou armas brancas (como tacos, espadas e facas) exige a perícia Esquiva, não pode ser feito apenas com atributo Agilidade. .

ARMAS DE FOGO

Recarregar uma arma de fogo gasta um movimento, quando em um disparo de arma de fogo tem erro crítico (valor 100 no dado rolado), a arma "trava" exigindo turno completo para destravar, coisa que é bem difícil em um tiroteio. Isso é claro varia para cada arma

Quem tem Saque Rápido ganha a iniciativa em um combate de armas de fogo (até armas brancas dependendo da situação) quando todos estão com as armas guardadas, ou seja, nenhum tem armas em mãos). Caso tenha mais de um personagem com Saque Rápido, então eles disputam iniciativa separadamente dos outros.

PONTOS HEROICOS

Pontos Heróicos funcionam como uma medida abstrata de heroísmo; eles não são exatamente Pontos de Vida extras, mas funcionam como tal. Eles são uma espécie de “aura heróica” ou “sorte” que protege o corpo físico do aventureiro de danos quando ele executa atos sobre-humanos (ou insanos) como pular de um prédio para outro, tentar desviar de flechas ou setas, enfrentar diversos capangas ou outros atos que um humano normal não seria capaz de fazer (e sair inteiro).

Pontos Heróicos funcionam como Pontos de Vida a mais que um Personagem possui, mas que só podem ser gastos quando ele executa atos heróicos (durante uma briga com mais de um oponente, quando cai de uma janela, quando é arrastado em velocidade, atacado pelo sopro de um dragão, recebe flechadas ou outros atos dignos de um aventureiro). O uso de Pontos Heróicos não é considerado ação, nem tampouco existem limites no número de vezes que podem ser usados. Sempre que a situação de jogo permitir, o Jogador pode declarar o uso de Pontos Heróicos de modo a evitar danos físicos ao Personagem. Eles NÃO podem ser usados em condições de não heroísmo (por exemplo, se o seu Personagem estiver dormindo e alguém cortar a garganta dele). As situações que não permitem o uso de Pontos Heróicos incluem envenenamento, ataque surpresa, quando o Personagem está refém de alguém, completamente indefeso, quando está dormindo, inconsciente, amarrado ou quando o Personagem não tenta se defender.

PONTOS HEROICOS STAR WARS

Porém aqui é uma mesa de Star Wars, então os Pontos Heroicos são mais do que ser simples pontos de vida. Abaixo todas as novas opções que um personagem com Pontos Heroicos pode fazer nessas mesas.

Matrix!!: Desviar de balas normalmente não é possível, mas as vezes Herói consegue fazer isso em situações incríveis, ele gasta 3 Pontos Heroicos e naquele turno de ataque (apenas naquele turno de ataque do inimigo), personagem pode fazer teste de Agilidade (Ou Esquiva, o que jogador escolher) contra a perícia de disparo dos inimigos para evitar os disparos. Isso só é possível se ele ter espaço para correr e se mover, não pode ser feito em local fechado sem espaço.

Super Samurai!!: Jedis são únicos que podem bloquear ataques de armas de fogo com seus Sabres, em geral é teste de defesa contra perícia de Disparo dos inimigos. Mas ele pode ir além e ter sucesso automático gastando 1 ponto heróico por cada defesa. Esse caso ele não faz teste, a defesa é automática. Porém nesse caso não existe chance do Jedi "refletir" o disparo de volta ao inimigo.

Meu Herói!!! em geral quando um aliado é atacado e jogador usa seu personagem para salva-lo ou defender ataque por ele, perde seu próximo turno fazendo isso. Porém gastando 2 Pontos heroicos, ele pode fazer isso SEM perder seu proximo turno.

Deixa comigo!!! na hora do aperto, a batalha final, muitos inimigos, salvando o refém, escapando da bomba, a sorte do heroi sempre conta, e nesse caso conta mesmo. Gastando 3 Pontos Heroicos, personagem tem Sucesso Automático em qualquer teste de Perícia ou Atributo que ele escolha (seja ataque, defesa, disparo, esquiva, outras perícias ou Atributos) sem necessidade de rolagem dos dados. Porém essa habilidade não pode ser feita em qualquer situação. Sempre tem que ser em uma situação de ação (combate) ou tensão, como perseguição, fuga, a bomba está prestes a detonar, temos apenas alguns segundos para fugir etc etc. Situações onde está tudo sob controle, não há riscos iminentes, essa habilidade NÃO pode ser usada. NArrador decide quando essa habilidade poderá ser usada.

Um Sistema Livre

Todos nós sabemos que o sonho de todo Mestre é um dia poder ver seu Universode Jogo publicado em algum livro ou net-book, para que todos possam apreciar sua criação, visitar seus países e mundos imaginários e enfrentar seus Monstros e NPCs mais perigosos. O único problema é que todos estes mundos precisam falar a mesma língua, para que possam se entender! O grande problema com isso é que as grandes editoras nunca permitiram que seus sistemas fossem utilizados pelos jogadores em publicações, por causa dos Direitos autorais. A própria TSR, detentora dos direitos do Dungeons & Dragons, chegou a processar judicialmente muitos Mestres que utilizavam seu sistema em livros e net-books, acusando-os de pirataria e aplicando pesadas multas sobre eles! Isso acabava frustrando os Mestres que queriam mostrar ao mundo seu material de jogo, que eram obrigados a inventar seus próprios sistemas, muitas vezes sem conhecimentos matemáticos suficientes para fazê-los funcionar direito, e os Jogadores, que, quando encontravam algo interessante na internet, eram obrigados a decifrar o sistema caseiro no qual estava escrito e adaptá-los para suas regras favoritas antes de poder usá-lo. Também recebemos sempre muitas propostas de novos escritores interessados em publicar seus livros e universos de jogos, mas quase nunca esses projetos vão para frente por causa das incompatibilidades de sistemas. E por outro lado, temos muitos Mestres com universos inteiros escritos em casa, sem chance de publicá-los porque não possuem nenhum sistema de regras próprio. Como na DRAGÃO e na Daemon, o RPG sempre foi considerado uma forma de diversão acima de tudo, nós decidimos liberar o Sistema Básico para que os Mestres de todo o Brasil possam utilizá-los em suas criações e adaptações. Com isso, os jogadores passam a contar com dois sistemas inteiros para desenvolverem suas campanhas: o 3D&T para campanhas baseadas em anime e videogames e o Sistema Daemon para Campanhas mais realistas e sérias. Agora, as chances de você publicar e tornar conhecido seu universo de RPG, seja na forma de fanzines, livros ou sites na internet aumentaram muito...

Crie seu próprio Universo!

Utilizando as regras genéricas do Sistema Daemon, você será capaz de desenvolver seu próprio mundo de RPG, seja ele fantasia medieval, ficção futurística, adaptações de seriados, filmes e quadrinhos, suplementos, complementos, guias de equipamentos e manuais de monstros, criaturas, deuses e entidades. Para o Mestre, uma grande vantagem, já que toda a parte de regras já está pronta: resta a ele apenas a parte CRIATIVA do processo de desenvolvimento do universo de jogo... bolar intrigas, aventuras e situações, criar NPCs, magias e rituais, desenvolver raças fantásticas, monstros e deuses, projetar vilas, cidades, regiões, países e até mesmo mundos inteiros. O Sistema Daemon também apresenta grandes vantagens para o Jogador, que possui agora um sistema simples, prático e barato para ensinar novos adeptos as maravilhas do RPG!

— Módulo Básico Sistema Daemon v1.01, pág. 1.

Criador: Cleron O Andarilho

https://www.instagram.com/cleron_o_andarilho/

https://www.youtube.com/@Cleron_O_Andarilho