

Resident Evil 4 para Sistema Daemon



Netbook escrito por Josias "Kxote",
Editado por Thiago Luiz "Guerrad"
Equipe RPG Anime Brasil 2013
www.rpganimebrasil.blogspot.com

RESIDENT EVIL 4 RPG está sendo o RPG mais baixado no nosso servidor até o momento. Naquela ocasião eu quis adaptar o jogo somente para o sistema Ação (d20) porque eu achava que esse era o melhor sistema. Pois bem, meu amigo Josias (que já escreveu os netbooks de Armas e Monstros para Doom, que pode ser baixado em nosso site) me pediu se poderia adaptar os monstros de d20 para Sistema Daemon. O resultado você vê logo abaixo.

A seguir estará listado para o Sistema Daemon os monstros de RE4, as armas do jogo e as fichas dos personagens principais. Quem gostaria de ver uma versão deste RPG para o Sistema Daemon, já pode começando preparar suas armas para matar os Ganados que estarão em seu caminho!

1.GANADOS

Don José: CON 13 FOR 16 DEX 14 AGI 13 INT 8 WILL 12 PER 12 CAR - PVs: 19
IP: 0 Machadinha 30/30 1D6+2, Arremesso de machadinha 30% 1D6+2, Agarrar 30%
(ver agarrão dos ganados)

Isabel: CON 12 FOR 13 DEX 14 AGI 13 INT 10 WILL 8 PER 12 CAR - PVs: 14 IP:0
pancada 20/20 1D3, Agarrar 30% (ver agarrão dos ganados)

Maria: CON 12 FOR 13 DEX 14 AGI 14 INT 10 WILL 10 PER 8 CAR – PVs: 12 Faca
30/20 1D6, Agarrar 30% (ver agarrão dos ganados)

Don Manuel: CON 13 FOR 14 DEX 16 AGI 14 INT 8 WILL 12 PER 12 CAR – PVS: 16
Garfam 35/35 1D8, Agarrar 30% (ver agarrão dos ganados)

AGARRÃO DOS GANADOS: quando um Ganado agarrar o alvo, ele provoca dano de 1D3+ bônus de FOR por turno enquanto estiver neste estado.

GANADO TIPO A: quando um Ganado chega à METADE dos Pontos de Vida, surge da cabeça do Ganado uma espécie de foice viva, com alcance de até 3m (Coloque na ficha Foice 40/20, dano 2d8). Neste estado, qualquer ataque de luz é mortal para o Ganado.

Bella Sisters (Mulher da Serra): CON 13 FOR 14 DEX 14 AGI 15 INT 10 WILL 11 PER 8 CAR- PVS: 20 IP: 1 Serra elétrica 45/25 3D6

Dr. Salvador (Homem da Serra): CON 16 FOR 14 DEX 13 AGI 13 INT 10 WILL 13 PER 12 CAR – PVS: 22 IP: 1 Serra elétrica 45/35 3D6

Sobre o Vírus La Praga

Las Plagas é uma forma de vida primitiva fictícia do jogo Resident Evil 4. Utilizada por Osmund Saddler numa tentativa de dominar o mundo. E posteriormente alterada em Resident Evil 5 pela empresa farmacêutica fictícia Tricell.

As Plagas são seres que aparentam ser algo entre os filos: cordata, artropoda e moluscha, pois possuem características presentes nos 3. Podem se encontrar em 3 fases de vida. Ovo, Larva e Plaga Adulta. (Sem contar com a capacidade de permanecer como esporos que se inalados por algum ser vivo irão eclodir).

Um ovo de Plaga é formado por reprodução sexuada de 2 plagas adultas fora de seus hospedeiros. Quando ingeridos ou injetados na corrente sanguínea, o ovo vai até a cavidade torácica onde se instala até chocar. Então ele se prende a coluna e estabelece uma ligação nervosa com o hospedeiro, sentindo tudo o que ele sente e influenciando suas ações. Após algum tempo a Plaga começa a assumir o controle do hospedeiro até a vontade desta prevalecer sobre o infectado. Plagas são seres que vivem em sociedade, ao contrário de outros parasitas, elas fazem que seus hospedeiros vivam em comunidades perfeitamente harmônicas. Possuem um tipo de inteligência comum, pois quando um hospedeiro está em perigo, os outros vão ao seu encontro. Elas se comunicam através de ondas sonoras de alta frequência. Assim as chances de uma Plaga chegar a idade adulta aumentam e então elas se reproduzem. É importante destacar que uma plaga jovem pode viver pouco tempo fora de seu hospedeiro pois são muito sensíveis à luz (a forma mais rápida e eficiente de matar uma Plaga fora do hospedeiro é com algum tipo de luz forte ou radiação) mas mesmo assim se o hospedeiro sofreu muitos danos a Plaga pode sair do corpo parcialmente ou completamente. Algumas Plagas permanecem apenas ligadas ao hospedeiro mas outras alteram e se unem a este permanentemente tornando-se literalmente parte do hospedeiro. Alguns hospedeiros desenvolvem certa resistência ao controle da Plaga (dependendo do tipo desta) como é o caso de Jack Krauser, Saddler ou, como dizem alguns boatos, o Mercador Ambulante. Existem algumas variações das Plagas resultantes das experiências de Saddler, tais como os Regenerators (regeneradores), El Gigante (o gigante) ou os Novistadores.

Lord Osmund Saddler possui um bastão com uma praga que ele usa para mandar ondas sonoras e controlar outras pragas, controlando assim seus hospedeiros. Ramon Salazar também diz controlar as pragas livremente com o poder concedido a ele por Saddler. Quando a praga está fora de seu hospedeiro, ela pode mudar para um modo de animação suspensa e até pode se fossilizar na forma de esporos. Mas se um humano inalar os esporos, ele será contaminado normalmente.

Qualquer monstro desse livro pode ser vítima do La Praga. Existem 3 tipos de La Praga:

TIPO A: surge um monstro na cabeça do alvo que ataca com uma foice de alcance de 2m, com perícia de 50% e dano de $1d8 + \text{bônus de Força}$.

TIPO B: igual ao anterior, mas esse pode engolir o alvo (agarrar com perícia 50%). Caso acerte o ataque, defina a Força do La Praga como valor de força +5 e provoca dano dobrado (dano de $2d6 + \text{bônus de força}$)

TIPO C: ataca com golpe ácido de $3d6$ em um ataque com perícia 60%. Ao morrer, essa arma se transforma em uma aranha, conforme ficha abaixo:

Aranha La Praga; CON 10 FOR 3 DEX 17 AGI 16 INT – WILL – PER 10 CAR – PVS: 8 Mordida 30% $1D3 + 1d6$ (ácido)

NOTA: quando um desses tipos estiverem alojados em alguns dos Ganados, quando eles chegarem a metade dos Pontos de Vida, esses La Pragas (Tipo A, B e C) irão se revelar.

2. ABERRAÇÕES

DEL LAGO (Peixe enorme): CON 18 FOR 26 DEX 15 AGI 17 INT 3 WILL 13 PER 10 CAR- PVS: 80 IP: 5 Mordida 60% $2D6 + 6$, Agarrar 70% Luta às cegas

EL GIGANTE (monstro grande): CON 25 FOR 32 DEX 10 AGI 15 INT 6 WILL 11 PER 5 CAR- PVS: 110 IP: 5 Pancada 80/60 $1D10 + 9$, Agarrar 75 ($1D6 + 9$ por turno), qualquer arma que ele possa pegar 75/50

PONTO FRACO: a cada 20 pontos de dano El Gigante irá se entortar mostrando sua parte vital as costas: um tipo de gavinha ou raiz. Enquanto estiver neste estado, (só é possível acertar a gavinha de longe ou também pode tentar escalar e bater da maneira que quiser, só depende da coragem do jogador) cada dano na gavinha é DOBRADO! (ignorando o IP). No entanto, apenas 1 rodada El Gigante permanece assim.

COLMILLOS (cachorro ganado): CON 17 FOR 16 DEX 15 AGI 16 INT 2 WILL 12 PER 16 CAR- PVS: 24 IP: 1 Mordida 45/25 $1D6 + 1$, chicote (x4) 20% $1D3 + 1$

GARRADORS (humanoide com garras): CON 18 FOR 18 DEX 12 AGI 14 INT 9 WILL 9 PER 16 CAR- PVS: 70 IP: 10* Garras 70/70 2D6+3, OBS*: **CEGO** – Garradors são cegos e se limitam a atacar seus inimigos pelos ruídos que os mesmos fazem.

PONTO FRACO – Garradors tem Redução de Dano 10 em todos os ataques, a menos que forem atacados nas costas, que é o único local do Garradors que não possui Redução de Dano.

NOVISTADORS (inseto gigante): CON 14 FOR 16 DEX 13 AGI 13 INT 6 WILL 15 PER 11 CAR – PVS: 30 IP:1 Pancada 50/50 1D6+1, sopro de ácido 60% 2D6 (ignora IP), agarrar 60% Invisibilidade: O Novistador pode ficar invisível. Nesta condição, todos os testes feitos contra ele serão difíceis, a menos que tenha “luta às cegas”.

REGENERATORS (humano deformado): CON 16 FOR 21 DEX 16 AGI 14 INT 5 WILL 19 PER 10 CAR - PVS: 67 Pancada 90/0 1D6+3, mordida 80% 2D6+3

Regeneração: O Regenerators regenera 10 PVS por rodada (e também recupera membros perdidos quase que instantaneamente) devido a uns 4 parasitas que tem em seu corpo, que só pode ver com visão Infravermelha. Destruindo esses 4 ele perde a regeneração.

IRON MAIDEN (humano deformador cheio de espinhos): CON 16 FOR 22 DEX 16 AGI 14 INT 5 WILL 19 PER 10 CAR –PVS: 67 Agarrar 90% 2D6+3 (devidos aos espinhos pelo corpo todo)

Regeneração: O Regenerator regenera 10 PVS por rodada (e também recupera membros perdidos quase que instantaneamente) devido a uns 4 parasitas que tem em seu corpo, que só pode ver com visão Infravermelha. Destruindo esses 4 ele perde a regeneração.

U3 (mutante grande): CON 23 FOR 26 DEX 16 AGI 17 INT 14 WILL 20 PER 15 CAR – PVS: 121 IP: 4 Tentáculos (x2) 40/30 2D6+6, Mandíbula cortante 90% 3D6+6

ENTERRAR: A cada 5 rodadas, o U3 pode enterrar na terra para um ataque surpresa. Neste estado, é possível saber a localização do U3 fazendo um simples teste de PER. Caso o alvo erre o teste, vai tomar um ataque surpresa do U3. Depois que estiver na metade dos PVS ele pode se enterrar a cada 5 pontos de dano.

VERDUGO (mutante parecido com inseto): CON 19 FOR 20 DEX 19 AGI 18 INT 12 WILL 18 PER 12 CAR – PVS: 90 IP: 6 Pancada 100/100 1D10+3, Chicotadas (x3) 40% 1D6+3

3. ILLUMINADOS

“Illuminados” é a seita maldita que quer dominar o mundo controlando todos com o parasita “La Plagas”. É uma seita religiosa e poderosa, que mistura ocultismo e ciência. O líder da seita é Osmund Saddler, que mostra sua forma modificada do La Plaga no final do jogo (a ficha dele nesta forma está aqui neste livro) e é um ser

bastante poderoso. Diferente em muitos dos Ganados, os Illuminados são mais poderosos em combate, além de muitos deles receberem versões mais poderosas e menos abusivas do vírus La Plaga. Eles serão os inimigos que os personagens irão enfrentar logo depois de encontrarem mais indícios sobre o paradeiro da filha do presidente. Os Illuminados mais fracos são conhecidos como Zealots e também fazem parte do culto dos Illuminados.

ZEALOT (homem de capuz preto): CON 14 FOR 13 DEX 16 AGI 14 INT 10 WILL 15 PER 12 CAR – PVS: 27 Clava 60/0 1D8, escudo 70%, agarrar 50% (ver agarrão dos ganados, quando perde o escudo) Escudo IP:3 PVS 13

ZEALOT (de foice): CON 14 FOR 13 DEX 16 AGI 15 INT 10 WILL 16 PER 12 CAR – PVS: 27, Foice 60/50 1D8, pancada 50/50 1D8

ZEALOT (de besta): CON 14 FOR 13 DEX 16 AGI 15 INT 10 WILL 16 PER 12 CAR – PVS: 27 Besta 60% 1D10, pancada 50/50 1D6

LIDER ZEALOT (bode): CON 14 FOR 13 DEX 16 AGI 13 INT 10 WILL 15 PER 12 CAR – PVS: 30 pancada 66/66 1D6, agarrar 60% (ver agarrão dos ganados)

4. ULTIMOS SOLDADOS

SOLDADO COM MÁSCARA: CON 15 FOR 14 DEX 13 AGI 14 INT 10 WILL 16 PER 12 CAR – PVS: 36 Bastão elétrico 68/68 1D10+2, agarrar 53% (ver agarrão dos ganados)

SOLDADO GIGANTE COM MARTELO: CON 18 FOR 18 DEX 17 AGI 14 INT 10 WILL 14 PER 9 CAR – PVS: 60 IP: 2 Martelo Gigante 80/80 2D6+2, Pancada 70/70 1D6+2

J.J (soldado com metralhadora): CON 18 FOR 18 DEX 17 AGI 16 INT 10 WILL 15 PER 9 CAR – PVS: 70 IP: 2 Metralhadora 80% RoF: 10 3D6, pancada 70/60 1D6+2

5. MESTRES

BITORES MENDES (Prefeito da cidade): CON 22 FOR 26 DEX 16 AGI 15 INT 13 WILL 20 PER 16 CAR 10 PVS: 100 IP: 4 Briga 100/100 1D8+6, Tentáculos 100/100 1D10+6

KRAUSER (soldado monstruoso): CON 20 FOR 21 DEX 19 AGI 25 INT 15 WILL 21 PER 16 CAR 11 PVS: 82 IP: 2 Faca 139/139 1D6+3, Artes marciais 135/135 1D3+4, Submetralhadora 109% RoF: 5 1D+1, Garra Navalha 119% 3D6+3 Deflexão

SALAZAR (fundido com o monstro planta e outro Verdugo): CON 20 FOR 30 DEX 10 AGI – (não se desloca) INT 14 WILL 19 PER 14 CAR 5 PVS: 130 IP: 15/ponto fraco* Tentáculos 120/120 4D6+8

Ponto fraco*: Ao acertar o olho de Salazar (tirando ¼ do valor da perícia de ataque) eis que surgirá o corpo do próprio Salazar dentro da criatura, como se fosse o coração da coisa. Salazar estará disponível vulneravelmente por 1 rodada e qualquer dano nesta situação ignorará momentaneamente a Redução de Dano. Esse processo (tiro no olho) só pode ser feito a cada 2 rodadas de combate.

SADDLER (Líder dos Iluminados, aberração enorme): CON 26 FOR 30 DEX 12 AGI 18 INT 18 WILL 26 PER 16 CAR 1 PVS: 200 IP: 15(ponto fraco)* Tentáculos 168/168 2D10+8, Arremessar qualquer coisa 150% (dano variável)

OLHO DE SADDLER (PONTO FRACO): Saddler por possui IP 15. Para provocar dano e “cancelar” o IP é preciso atirar no OLHO (tirando 1/5 do valor de ataque). Outros ataques (de qualquer tipo) irão ser descontados da IP de Saddler.
CONTROLE DE GANADOS/LA PLAGA: Saddler controla quaisquer pessoas que sejam infectadas com o vírus La Plaga, fazendo até a mesma sentir dor e obedecer a suas ordens.

6. ARMAS

Faca: 1D6

Arpão: 1D8

Granada: 4D6 (Raio de 4 metros)

Granada Incendiária: 2D6 (Raio de 4 metros, durante 3 rodadas)

Granada de Luz: cega. A granada azul emite uma forte luz que é capaz de cegar certos inimigos por alguns instantes, ideal para grupos (teste de AGI pra não ficar cego). Quando isso acontecer, você pode poupar munição aplicando golpes neles (1D3 de rodadas cego). Também é capaz de exterminar as plagas instantaneamente.
Grupo: granadas

7.PISTOLAS

Handgun Dano: 1D6 Pente: 12 RoF: 1 a 3 Alcance: 40m Opcional: silenciador

Punisher Dano: 1D6+2 Pente: 18 RoF: 1 a 3 Alcance: 40m

Red 9 Dano: 1D6+2 Pente: 15 RoF: 1 a 3 Alcance: 40m Opcional: Stock= aumenta 10% na precisão da arma.

Blacktail Dano: 1D6+1 Pente: 24 RoF: 1 a 3 Alcance: 40m

8.ESPINGARDAS

(Essas armas recebem uma penalidade na iniciativa de -2)

Saguncho Dano: 3D6+3 Pente: 7 RoF: 1 Alcance: 20m

Riot Gun Dano: 3D6+2 Pente: 12 RoF: 1 Alcance: 30m

Striker Dano: 4D6+3 Pente: 20 RoF: 1 a 2 Alcance: 60m

9.RIFLES

(Essas armas recebem uma penalidade na iniciativa de -3)

Rifle Dano: 1D10+4 Pente: 5 RoF: 1 Alcance: 500m Opcional: Visao Infravermelha (capaz de enxergar plagas nos Iron Maiden e Regenerators)

OBS: Mais facil de dar critico em vez de ¼ passa a ser de 1/3, mas só depois de 2 rodadas mirando no alvo, e o dano critico passa a ser 3 vezes o dado de dano em vez de dois.

Rifle (semi-auto) Dano: 1D10+2 Pente: 15 RoF: 1 a 2 Alcance: 500m Opcional: Visao Infravermelha (capaz de enxergar plagas nos Iron Maiden e Regenerators),

OBS: Mais facil de dar critico em vez de ¼ passa a ser de 1/3, mas só depois de 2 rodadas mirando no alvo, e o dano critico passa a ser 3 vezes o dado de dano em vez de dois.

10.SUBMETRALHADORAS

TMP Dano: 1D6+1 Pente: 40 RoF: 1 ou 10 Alcance: 60m Opcional: Stock= Aumenta a precisao da arma dando 10% no teste com a arma.

Custom TMP Dano: 1D6+2 Pente: 50 RoF: 1 ou 10 Alcance: 70m

11.METRALHADORAS

(Essas armas recebem uma penalidade na iniciativa de -2)

Chicago Typewriter Dano: 1D10 Pente: 60 RoF: 10 Alcance: 100m

Colt M4 Dano: 1D10+3 Pente: 50 RoF: 10 Alcance: 100m

12.ARMAS PESADAS

(Essas armas recebem uma penalidade na iniciativa de -5)

Lança Mina (raro) Dano: 6D6 (raio de 5m) Pente: 3 RoF: 1 Alcance: 30/200m Opcional: Scope= aumenta o alcance da arma

Lança foguetes Dano: 10D10 (raio de 10m) Pente: 1 RoF: 1 Alcance: 1000m

13.PERSONAGENS PRINCIPAIS



Leon Scott Kennedy (nível 15)

CON 16 FOR 14 DEX 22 AGI 20 INT 16 WILL 17 PER 15 CAR 17
PVS: 30+60 IP: (depende da roupa que estiver usando) Faca 142/142 1D6, Artes marciais 130/130 1D3+1, Pistola 112, Espingardas 102, Submetralhadora 92, Metralhadora 82, Armas pesadas 82, Granadas 82, Arremesso 82, Condução 80 (o que o mestre achar que sabe), Escutar 75, Acrobacia 120, Natação 90, Explosivos 80, Falsificação 66, Furtividade 90, Disfarce 66, Luta as cegas (20), Pesquisa 85, Procura 85, Sobrevivência 95, Rastreo 105, Armadilha 65, Escapismo 80, Eletrônica 60, Salto 110, Leitura labial 60, Primeiros Socorros 56.



Ada Wong (nível 14)

CON 14 FOR 12 DEX 19 AGI 21 INT 16 WILL 16 PER 17 CAR 19
PVS: 27+56 IP: 0 Artes Marciais 101/101 1D3+1, Pistolas 119, Espingarda 109, Submetralhadora 89, Metralhadora 89, Armas Pesadas 89, (não listada perícias, visto que aparece esporadicamente).



Ashley Graham (filha do president, nível 1)

CON 8 FOR 8 DEX 10 AGI 10 INT 16 WILL 10 PER 11 CAR 18
PVS: 9 Qualquer objeto 10/10 (dano variável), Dança 30, (escolher 4 idiomas) 30, Pesquisa 41, Informatica 30,



Luiz Serra (nível 10)

CON 17 FOR 15 DEX 15 AGI 15 INT 17 WILL 17 PER 15 CAR 14
PVS: 26+30 Artes Marciais 105/105 1D3+2, Pistola 105, Condução 105, Historia 107, Explosivos 80, Tecnologia 90, Decifrar Escrita 80, Primeiros Socorros 77, Sobrevivência 95, Pesquisa 115, Escutar 85.

Mais um netbook para o Sistema Daemon.

Meu amigo Josias fez uma excelente adaptação de todo conteúdo do d20 para Sistema Daemon. Caso você tenha material ou quer nos mostrar suas campanhas com nossos jogos, só mandá-las pelo nosso e-mail. Fique ligado: entre na nossa comunidade do orkut (usamos orkut SIM!), na nossa página no Facebook, nos mandem e-mails e visitem nossa página, baixem nossos jogos e se divirta!

Queremos fazer ainda este ano a Equipe RPG Anime Brasil o MAIOR e MELHOR site de RPG com conteúdo grátis, do nosso Brasil.

E-mail da RPG Anime Brasil: rpganimebrasil@gmail.com

Comunidade da RPG Anime Brasil no Orkut (usamos Orkut sim!):
<http://www.orkut.com.br/Main#Community?cmm=31501660>

RPG Anime Brasil no Facebook: www.facebook.com/rpganimebrasil

2013. Equipe RPG Anime Brasil. Jogos feitos por fãs com propósito único de DIVERSÃO!