

WATCHMEN

RPG

SISTEMA DAEMON



# WATCHMEN



# INTRODUÇÃO

Watchmen surgiu de um pedido que Dick Giordano, editor da D.C., Comics fez a Alan Moore. A editora do Super-homem adquirira os direitos sobre os heróis da extinta Charlton Comics e a idéia era fazer uma minissérie em 12 partes com eles. Mas a proposta apresentada pelo roteirista era tão revolucionária que Giordano resolveu disassociá-la dos heróis da Charlton. Assim, o Capitão Atômico tornou-se o Dr. Manhattan, o Pacificador tornou-se o Comediante e o Besouro Azul contentou-se com o título de Nite Owl.

Assim, Moore faz a pergunta: como seria um mundo sobre o qual os super-heróis realmente caminhassem? Como eles se relacionariam com os seres humanos normais, quais seriam suas angústias, que consequências isso teria?

Para responder a essas perguntas, Moore lançou mão de um dos princípios da teoria do caos: o efeito borboleta. Esse conceito foi elaborado a partir da grande dependência das condições iniciais apresentadas pelos fractais. A mudança de um único número pode transformar completamente o formato de um desenho fractal. A mesma regra vale para alguns eventos não lineares. Assim, o bater de asas de uma borboleta em Pequim pode modificar o sistema de chuvas em Nova York.

Moore transpôs o conceito para os quadrinhos. Se o bater de asas de uma borboleta pode ter consequências tão imprevistas, imagine o surgimento de super-heróis... Para Moore, o mundo jamais seria o mesmo.

Com a sua magnífica maxissérie em 12 edições (no Brasil foram apenas seis!), Moore desferiu o mais virulento golpe que os super-heróis haviam sofrido até então. O que ele fez? Ora, provou que suas histórias eram, de fato, impossíveis. No entanto, por mais paradoxal que possa parecer, a impossibilidade não se deve aos superpoderes. Embora inviáveis, esses dons são condição necessária do gênero e devem ser aceito de antemão. O que Alan Moore pôs a pique - o verdadeiro absurdo das histórias que lemos - é a ilusão de que criaturas beirando a onipotência podem existir no mundo real sem afetar o cotidiano.

**WATCHMEN 1985 © DC COMICS. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.**

**WATCHMEN RPG PARA O SISTEMA DAEMON, SEM FINS LUCRATIVOS, COM DISTRIBUIÇÃO GRATUITA**

## AGRADECIMENTOS

- A Editora Daemon, seu sistema e ao site ([www.daemon.com.br](http://www.daemon.com.br)) por dar espaço para que possamos divulgar nossas adaptações;
- A Gian Danton, que fez um estudo detalhado da obra de Alan Moore, e a teoria do caos presente nos quadrinhos;
- Ao site [www.alanmooresehordocaos.hpg.ig.com.br](http://www.alanmooresehordocaos.hpg.ig.com.br), outra fonte de informações sobre este gênio das Hq's;
- Aos Amigos que contribuíram direta ou indiretamente com este projeto;
- A todos os fãs de quadrinhos e de RPG, espero que apreciem esta resenha!

## ADVERTÊNCIA

Este produto **NÃO** é Aprovado pela **DC Comics** e **NÃO** está a venda. Este produto **NÃO** pretemde ferir os direitos autorais da **DC Comics**. Ele é de **DISTRIBUIÇÃO GRATUITA**.

As idéias aqui contidas contém pouco do material oficial da **DC Comics**, encontrado em sua minissérie **Watchmen**. Regras, dados sobre jogos da **Editora Daemon** e outras informações foram resumidas de forma a englobar apenas o mínimo para se jogar este jogo, sendo necessário que o jogador tenha acesso a algum dos livros oficiais para se utilizar o sistema e os cenários da **Editora Daemon**.

Caso contrário este produto pode ainda ser usado como referência para outros sistemas.



## Elaboração

Eddie Killer

Dúvidas, críticas ou sugestões  
[eddie\\_killer\\_malk@yahoo.com.br](mailto:eddie_killer_malk@yahoo.com.br)



Quinta-feira, 26 de dezembro de 1985

50 cents

Ano VII  
Nº 55

# NEW FRONTIERSMAN



O que desencadeia o medo, as guerras ou a paz? Seria possível direcioná-las através de ações milimetricamente calculadas? Seria cientificamente possível prever e alterar bilhões de pessoas, de suas posições políticas até o tipo de perfume que desejam comprar? ... a verdade pode ser ainda mais complexa do que se pode imaginar...



## O "ANTIGO" CENÁRIO MUNDIAL

EUA: Embora consolidada como grande potência mundial, o clima de guerra fria havia chegado a um ponto crítico com a instalação de ogivas nucleares russas em solo cubano em 1962, fato que quase desencadeou uma guerra nuclear mundial.

A situação muda completamente a favor dos EUA com o surgimento do Dr. Manhathan que, com o auxílio do justiceiro mascarado Comediante ganham a guerra do Vietnã, mudando o rumo da história da humanidade como a conhecemos; com o prestígio adquirido com a vitória, Nixon mantém-se no poder apesar do escândalo Watergate; o fracasso do movimento hippie e das revoluções estudantis de 68 tornam a Terra um lugar violento e infestado de punks.

Apesar disto, o mundo ainda vive nas sombras da guerra fria e de uma guerra nuclear. A URSS torna-se mais agressiva na política internacional, contida apenas pela presença de Dr. Manhathan.

## TECNOLOGIA E POLÍTICA INTERNACIONAL

O principal e mais influente prodígio tecnológico foi a produção em massa de motores elétricos eficientes e baratos para os mais diversos meios de transporte, decretando o fim dos motores a combustão. Em contra partida outros fatores surgiram... as despesas com armamentos fomentaram elevadas taxas de juros para empréstimos internacionais, deste modo, países subdesenvolvidos como o Brasil estão em dificuldades para saldar suas dívidas.

## ACONTECIMENTOS INTERNOS: O SURGIMENTO DOS HERÓIS

A primeira aparição de um herói mascarado de verdade ganhou a primeira página do New York Gazette em 14 de outubro de 1938; durante uma tentativa de assalto em Queens, um casal foi abordado por três homens que espancaram o jovem e ameaçavam violentar a garota foram surpreendidos por um homem mascarado que espancou os assaltantes tão violentamente que os mesmos foram hospitalizados com graves ferimentos.

Os jornais noticiaram nas semanas seguintes outras aparições deste homem a quem intitularam "Justiceiro Encapuzado". Um ano após estes casos, vários outros justiceiros surgiram, culminando, eventualmente no surgimento do primeiro grupo de heróis, os Minutemen (nome

## Um problema intratável somente pode ser resolvido indo além das soluções convencionais

adotado por uma milícia civil durante a guerra da independência americana)

Seus integrantes eram; Silhouette, Espectral (Silk Spectre), Comediante, Dollar Bill, Justiceiro Encapuzado, Capitão Metrópolis, Coruja e Mariposa.

Em 1947, após vários incidentes internos, como a expulsão de Silhouette por ser lésbica (ela e a amante foram assassinadas seis semanas depois por inimigos), a morte de Dollar Bill em um confronto com assaltantes, e o estupro de Espectral pelo Comediante, o ponto culminante foi a renúncia em 1947 de Espectral do combate ao crime para casar-se e constituir família.

A esta altura, outros jovens já se inspiravam a combater o crime.

A década de 50 foi marcante para eles; o comitê de atividades anti-americanas do congresso forçou os então vigilantes na ativa a revelar suas identidades; Coruja e Capitão Metrópolis não tiveram problemas por conta de seus antecedentes, o Coruja um exemplar policial e Metrópolis um militar qualificado.

Mariposa que em sua adolescência tinha amigos de esquerda foi julgado e inocentado, Comediante passou a trabalhar exclusivamente para o governo, somente o Justiceiro Encapuzado recusou-se a revelar sua identidade e quando foi pressionado ele desapareceu.

A década de 60 foi mais significativa, em março de 1960, todos os meios de comunicação anunciavam: "Super-Homem existe e é Americano".entrava em cena o Dr. Manhathan.

E com ele a nova geração de heróis.

Em 1966, o Capitão Metrópolis reúne todo o contingente de combatentes do crime desta nova safra:

Dr. Manhathan, Ozzymandias, o novo Coruja, Rorchach, a nova Espectral e o ainda ativo Comediante.

Sua proposta de formar um novo grupo de heróis é frustrada pelo Comediante.

Em 1975 Ozzymandias aposenta-se revelando sua identidade (Adrian Veidt, um multimilionário) em 1977 o envolvimento dos heróis no combate ao crime faz com que a polícia entre em greve, e, em 3 de agosto do mesmo ano, uma lei de emergência é aprovada, o vigilantismo passa a ser ilegal salvo as exceções Dr. Manhathan, sua amante Espectral e o Comediante que trabalham integralmente para o governo.

O novo Coruja aposenta-se sem revelar sua identidade, apenas Rorchach continua ilegalmente na ativa, demonstrando sua insatisfação quanto a aposentadoria em uma mensagem deixada no cadáver de um estupro ao lado do quartel da polícia "NUNCA!"

Este comportamento violento iniciou-se em 1975.

Em 1985 o assassinato de um diplomata em New York desencadeia uma série de eventos que terá proporções mundiais...



## Um problema intratável somente pode ser resolvido indo além das soluções convencionais

### FATORES QUE CONTRIBUÍRAM PARA A PAZ MUNDIAL

O quadro é aterrador: a humanidade apresenta uma crescente decadência. relações externas em situação crítica, corrida armamentista desgovernada e caótica, crescimento desordenado da população mundial e um forte declínio ambiental.

Todos estes fatores convergindo e favorecendo a uma guerra nuclear.

A idéia de total extinção da vida no planeta é constante na consciência do homem.

### O DIA QUE JAMAIS SERÁ ESQUECIDO

Meia-noite., 2 de novembro de 1985.

Esta data está gravada a sangue na história da humanidade.

Mortos. Três milhões de mortos em New York, esta é a estimativa de vidas perdidas durante o aparecimento repentino de uma criatura alienígena no centro de New York.

Seu corpo grotesco apareceu ,

aparentemente teleportado ao nosso planeta, sua aparição, contudo, não foi o imaginado pela criatura.

Ela materializou-se entre vários objetos em nossa dimensão, o que ocasionou sua morte instantaneamente.

Sua aparição ocasionou, além dos mortos, um surto de insanidade ao redor do mundo estarecedor.

É provável que milhares de pessoas sofram com pesadelos grotescos durante anos.

### REVIRAVOLTA MUNDIAL

Apesar desta catástrofe mostrar-se superior ao raciocínio do homem, ela inadvertidamente nos propiciou uma consequência inusitada: todas as hostilidades e conflitos ao redor do mundo cessaram por tempo indeterminado.

Um conselho mundial foi criado para unificar os povos da Terra sob uma nova era de paz e colaboração mútua em prol de defender o mundo de uma possível invasão alienígena.

Finalmente a humanidade tem uma chance de coexistir em paz, mas, por quanto tempo?





## Um problema intratável somente pode ser resolvido indo além das soluções convencionais



### A VERDADE POR TRÁS DA PAZ MUNDIAL

A trama de Watchmen começa com o assassinato do diplomata Edward Blake, que depois descobre-se ser o Comediante.

Quem costura a história é o anti-herói Rorchach que descobrindo a identidade secreta de Blake se convence de um "matador de mascarados e a partir desta hipótese a trama revela complexidades inesperadas.

O idealizador da "paz" mundial é Adrian Veidt, o ex-herói Ozymandias.

Ele pretende acabar com a ameaça nuclear e unir os povos acabando com uma era de selvageira.

Veidt percebe o poder potencialmente destrutivo da ciência representado pela bomba atômica. Assim, ele decide engendrar um plano para salvar o mundo.

Através da engenharia genética ele cria um suposto ser alienígena e teleporta-o para New York matando 3 milhões de pessoas. Isso faz com que os EUA e a URSS se convençam de uma invasão alienígena paralisando as hostilidades no Afeganistão que inadvertidamente geraria um conflito atômico.

Ele mata o Comediante por ter descoberto seu plano e, a partir deste ponto sua impecável inteligência começa a tecer uma rede de acontecimentos que confunde e despista qualquer suspeita de seu envolvimento com o ocorrido, criando também um atentado a sua vida. Este planejamento envolve diversos assassinos em um jogo de eliminação mútua; todos os envolvidos, desde a criação do monstro, o atentado, a prisão de Rorchach e o exílio de Dr. Manhathan em Marte são eliminados.

Ele trabalha com uma estratégia que envolve todas as possibilidades e se aproveita até mesmo de fatos inesperados. Como Dr. Manhathan é o único capaz de interferir em seus planos, Veidt aproveita uma tempestade de táquions e a amplia, sabendo que os táquions interferem no determinismo de Dr. Manhathan fazendo que tudo fique imprevisível.

Ele também alimenta a fantasia paranóica de Rorchach que culmina na sua prisão.

Outro fato imprevisto é o envolvimento amoroso de Daniel Dreiberg, o Coruja com Laurie Júpiter, a Espectral após sua separação de Dr. Manhathan. Neste ponto Daniel já conhece a teoria de



## Um problema intratável somente pode ser resolvido indo além das soluções convencionais

teoria de Rorchach. As pistas os levam a investigar uma empresa, a Entregas Pirâmide, mas antes eles decidem falar com Veidt em sua empresa mas a encontram vazia.

Coruja decide investigar nos computadores de Veidt e descobre que ele é o dono da Entregas Pirâmide. Eles se dirigem ao refúgio de Veidt, Karnak, na antártica acreditando que ele enlouqueceu e que planeja destruir o planeta.

Lá chegando, após um rápido confronto, Veidt explica aos dois seu plano de paz mundial e não se surpreende muito com o avanço dos dois na sua investigação.

Neste íterim, Dr. Manhathan retoma sua esperança na humanidade e decide salvar a Terra. A tempestade de táquions o atrasa e ele não consegue impedir a catástrofe que imaginara e se confronta com outra mais aterradora.

Ele e Laurie se dirigem a Karnak e o acusam de assassinar metade de New York, mas, após a confirmação de que seu plano obteve sucesso, Veidt coloca a todos os presentes em um xeque moral; se contarem para o mundo sobre os planos de Veidt, milhões morreram em vão, com isso o silêncio é a única alternativa. Somente Rorchach se recusa a silenciar e é eliminado por Dr. Manhathan quando saía de Karnak.

Após conversar com Veidt Dr. Manhathan decide deixar nossa galáxia em busca de uma "menos complicada".

Logo, o mundo está se adaptando a nova era de paz mas há um fato que não foi concebido pela inteligência de Veidt: Rorchach mantinha um diário de suas atividades e o enviou a um jornal o qual acreditava que iria publicar suas teorias.

Neste diário ele relatava suas investigações e a suspeita que recaía sobre Veidt.

O que acontecerá se este diário for publicado?

É neste cenário que os jogadores enfrentarão dilemas morais e um clima de total conspiração que pode mudar completamente este novo mundo...



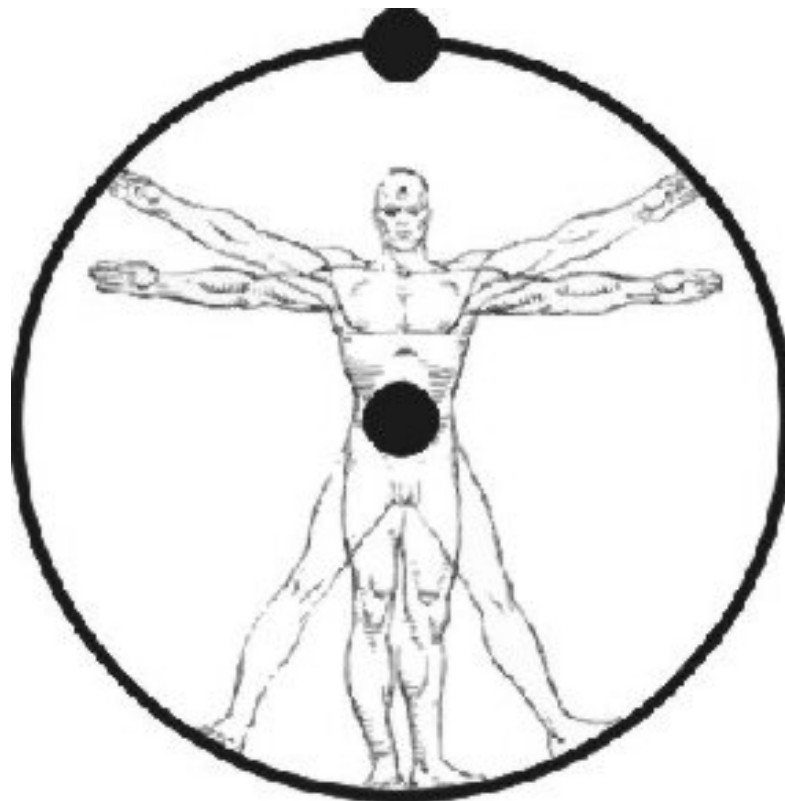
# UM MUNDO



# UM PACTO

Um problema intratável somente pode ser resolvido  
indo além das soluções convencionais

# QUEM VIGIA OS VIGILANTES: PERSONAGENS



APÊNDICE



## Um problema intratável somente pode ser resolvido indo além das soluções convencionais

### OS MINUTEMEN

#### Justiceiro Encapuzado

Nome verdadeiro: Desconhecido. Sua primeira aparição é noticiada no jornal New York Gazette em 14 de outubro de 1938. Com o comitê de atividades anti-americanas forçando os combatentes do crime a revelar suas identidades, ele encerra suas atividades em 1955.

Área de Atuação: New York.

#### O 1º Coruja

Nome verdadeiro: Hollis Mason. Experiência policial que, em 1939, inspirado na aparição de Justiceiro Encapuzado decide combater o crime como um vigilante. Atuou com os Minutemen de 1939 à 1949 quando encerraram-se as atividades do grupo. Aposenou-se e trabalhava em uma oficina até ser morto na noite de halloween de 1985 por um grupo de Punks.

Área de Atuação: New York.

#### Silhouette

Nome verdadeiro: Não revelado. Sua aparição deu-se quando desmascarou as atividades de um editor corrupto que lucrava com pornografia infantil. Atuou com os Minutemen de 1939 à 1946 quando foi expulsa do grupo por ser lésbica. Foi assassinada junto com a amante seis semanas depois.

Área de Atuação: New York.

#### Mariposa

Nome verdadeiro: Byron Lewis. Ele combatia o crime com um traje que o permitia planar sobre a cidade. Atualmente no bairro do Maine em um hospício, teve graves problemas com alcoolismo. Atuou com os Minutemen de 1939 à 1949 quando encerraram-se as atividades do grupo.

Área de Atuação: Connecticut.

### Comediante

Nome verdadeiro: Edward Blake. Combatia o crime na área dos portos. Atuou com os Minutemen de 1939 à 1940 após tentar estuprar Espectral, continuou agindo, mas desta vez, sob ordens diretas do governo que concedeu status livre a ele e ao dr. Manhathan, que juntos contribuíram para a vitória dos EUA no Vietnã. Foi morto por Ozzimandias em 1985 após descobrir seus planos de paz.

Área de Atuação: Área portuária de New York.

#### Capitão Metrópolis

Nome verdadeiro: Nelson Gardner. Exímio militar que empregava seus conhecimentos de técnica e estratégia militar no combate ao crime. Continua ativo no exército dos EUA. Atuou com os Minutemen de 1939 à 1949 quando encerraram-se as atividades do grupo.

Área de Atuação: New York.

#### A 1ª Espectral

Nome verdadeiro: Sally Júpiter (Juspeczyk). Imigrante polonesa nos EUA, combatia o crime esbanjando sensualidade, seu agente e posteriormente marido foi o idealizador dos Minutemen, ela teve um breve relacionamento com Justiceiro Encapuzado. Atuou com os Minutemen de 1939 à 1949, tendo sido vítima de estupro pelo Comediante em 1940 (teve um caso com o Comediante algum tempo depois, caso que lhe rendeu a gravidez de Laurie). Em 1949 abandonou o combate ao crime para casar-se.

Área de Atuação: New York.

#### Dollar Bill

Nome verdadeiro: Não relevado. Astro do esporte universitário do Kansas, chegou a ser contratado como segurança de um dos principais bancos do país. Foi morto a tiros em

## Um problema intratável somente pode ser resolvido indo além das soluções convencionais

Foi morto a tiros em 1946 em uma tentativa de assalto. Atuou com os Minutemen de 1939 à 1946.

Área de Atuação: New York.

### A SEGUNDA GERAÇÃO DE COMBATENTES DO CRIME

#### Dr Manhathan

Nome verdadeiro: John Osterman. Físico nuclear que em 1959 após um acidente com um experimento de remoção de campo intrínseco têm seu corpo reduzido a partículas dispersas e três meses depois reaparece com o corpo azul e com diversos poderes onipotentes. Atua para o governo de 1960 à 1985 quando é acusado de causar câncer em várias pessoas e se exila em Marte quando retorna para discutir com Laurie sobre o futuro da humanidade retornando a Terra momentos após conclusão do plano de Veidt. Logo após ele deixa nossa galáxia.

Área de Atuação: New York.

#### Ozzimandias

Nome verdadeiro: Adrian Veidt. Multimilionário por seus próprios esforços e considerado o homem mais inteligente do mundo. Atuou no combate ao crime do início da década de 60 até 1975, quando se aposentou do combate ao crime para iniciar os preparativos de seu plano de unificação dos povos. Atualmente continua com as atividades de suas diversas empresas.

Área de atuação: New York.

#### O 2º Coruja

Nome verdadeiro: Daniel Dreiberg. Inspirado em Hollis Mason ele atua no combate ao crime na década de 60 ao lado de Rorchach até a aprovação da Lei Keene que torna o vigilantismo ilegal e força-os a revelar suas identidades, ele então decide aposentar-se sem revelar sua identidade. Em 1985 após a

separação de dr. Manhathan ele mantém um caso com Laurie Júpiter. Ele investiga os atentados aos vigilantes junto com Rorchach que os leva a antártica interromper Adrian em seu suposto plano de "destruição da Terra". Atualmente vive com Laurie sob as identidades de Sr. e Sra. Mason pois sua identidade foi descoberta por um investigador da polícia de New York.

Área de atuação: New York.

#### A 2ª Espectral

Nome verdadeiro: Laurie Juspeckzyk. Atua no combate ao crime de 1966 até a aprovação da Lei Keene. Mantém-se semi-inativa por oito anos como companheira de dr. Manhathan. Em 1985 separa-se de Manhathan e começa um relacionamento com Daniel Dreiberg. Ela é levada a Marte por Manhathan para decidir o destino da humanidade, lá ela descobre ser filha do Comediante.

Área de atuação: New York.

#### Rorchach

Nome verdadeiro: Walter Joseph Kovacs. Atua no combate ao crime de 1964 à 1985 quando é morto por Manhathan para não revelar a verdade sobre Veidt e seus planos.

Seus métodos de combate ao crime são violentos e intensificam-se em 1975 após um caso de seqüestro que acabou com a vítima esquartejada e dada de comer a dois cães.

Rorchach queima o seqüestrador vivo.

Mantém-se na ativa apesar da Lei Keene, em 12 de outubro de 1985 ele inicia a investigação do assassinato de Edward Blake que o leva a descobrir os planos de Veidt.

Não concordando em fazer parte dos planos de Veidt ele é morto por Manhathan.

Área de atuação: New York.

## Um problema intratável somente pode ser resolvido indo além das soluções convencionais

### criação de Personagem

#### PASSADO

Imagine o que aconteceu com seu Personagem desde o seu nascimento até a data do início da Campanha. Escreva a história primeiro, depois se preocupe com os detalhes numéricos. Números não são importantes, o importante é criar um Personagem coerente. Escolha um nome, idade, local de nascimento, o nome de seus pais e irmãos (se tiver), como foi seu crescimento, que tipo de educação teve, e seu objetivo na vida. O Mestre deve recompensar uma história bem construída, permitindo ao Jogador que utilize os amigos e familiares como contatos, caso seu Personagem necessite de ajuda durante o curso de uma Aventura.

#### ATRIBUTOS

Como estamos trabalhando com uma Campanha Realista, os Personagens possuirão 101 pontos para distribuir em seus 8 Atributos, sem contar com modificações posteriores. Os Atributos devem ser distribuídos de acordo com a sua concepção do Personagem. Como você imagina que ele é? For-te como um touro, ou magro e franzino? Inteligente? Um perito em acrobacias? Os Atributos servem para colocar suas idéias no mundo imaginário de sua Campanha... Coloque estes valores ao lado de cada Atributo correspondente, onde está escrito Valor Original. A segunda coluna, Valores Modificados só deve ser preenchida se o Personagem possui algum tipo de Aprimoramento, Perícia ou Equipamento



que modifique tais valores (Por exemplo, um bracelete mágico que aumente sua Força para 19 ou um equipamento tecnológico que aumente sua Destreza para 16). De qualquer forma, isto só será feito mais tarde... Os números de Teste são usados para fazer testes referentes a um determinado Atributo. Para encontrar o Valor de Teste, multiplique o Atributo por QUATRO.

#### PERÍCIAS DE COMBATE

Assim como as Perícias normais, as Perícias de combate são compradas com pontos de Perícia. A diferença entre estas Perícias e as Perícias normais é que as perícias de combate possuem DOIS valores: o valor de ataque e o de defesa. Todos os Personagens começam com a Perícia Briga DEX/DEX, mas pode aumentá-la com Pontos de Perícia.

Exemplos de Perícias de combate incluem Artes Marciais (Karate, Judo, Aikido, Kung-Fu, jiu-Jitsu, Capoeira, etc.) e Armas Brancas (Espada, Machado, Adaga, Lança, etc.)

#### PVS, IP

Agora é só uma questão de matemática.

Pontos de Vida são iguais à soma de Força mais Constituição divididos por 2 e arredondado para cima. Lembre-se de acrescentar 1 ponto por Nível. O Índice de Proteção (IP) depende das armaduras que o Personagem estiver usando. Cada armadura possui um IP e uma penalidade para DEX e AGI.

## Um problema intratável somente pode ser resolvido indo além das soluções convencionais

### PONTOS HERÓICOS

Pontos heróicos funcionam como um reforço aos PVs do Personagem. São pontos que podem ser usados em situações que envolvam atos heróicos. O Personagem os adquire através de treino em artes marciais.

### EQUIPAMENTOS E ARMAS

As posses de um Personagem vão depender da história e do contexto da Campanha, bem como de sua profissão, conta-tos, Aprimoramentos e Perícias. A suprema regra do bom senso deve ser seguida. Existem sérias restrições legais a respeito, principalmente quanto à armas automáticas! Somente Personagens que tenham o Aprimoramento Armas de Fogo podem possuir armas. O Mestre NUNCA deve deixar os Jogadores escolherem armas, Perícias ou equipamentos que não estão disponíveis no mundo de Campanha que criou.

### EXTRAS (OPCIONAL)

Este é apenas um Módulo Básico, com regras para criar personagens REALISTAS, mas alguns Mestres gostam de acrescentar elementos sobrenaturais, ficcionais ou fantásticos às suas Campanhas.

Para isso, existem os chamados EXTRAS, que são habilidades fora do comum que alguns Personagens possuem. O Sistema Daemon possibilita muitos tipos de Poderes Extras, de acordo com a Campanha que você pretende realizar. Todos estes extras são 100% compatíveis entre si (ou seja, se você desejar rolar uma Campanha que tenha poderes PSI e Fé, basta utilizar os livros que contenham regras para estes extras).

Além dos livros, você pode encontrar muitas outras opções para seus jogos. Entre eles, podemos destacar:

### RAÇAS DE FANTASIA MEDIEVAL (TORMENTA, ARCÁDIA)

### MAGIA E OCULTISMO (ARKANUN, TREVAS)

### RITUAIS MÍSTICOS (GRIMÓRIO)

### PODERES DE FÉ (INQUISIÇÃO)

### PODERES ANGELICAIS (ANJOS)

### PODERES DEMONIÁCOS (DEMÔNIOS)

### PODERES VAMPÍRICOS (VAMPIROS MITOLÓGICOS)

### PODERES MORTUÁRIOS (MORTOS-VIVOS)

### MONSTROS (GUIA DE MONSTROS)

### ITENS MÁGICOS (GUIA DE ITENS MÁGICOS)

### ARMAS E MAIS ARMAS (GUIA DE ARMAS)

### ARMAS MEDIEVAIS (GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS)

## Um problema intratável somente pode ser resolvido indo além das soluções convencionais

### ATRIBUTOS BÁSICOS

Atributos são números que transportam para o jogo as características de um personagem. Esses números dizem como o personagem é, se comparado a outros personagens e criaturas. Os Atributos apresentados aqui são compatíveis com ARKANUN, TREVAS, INVASÃO, ANJOS, DEMÔNIOS e VAM-PIROS, bem como todos os RPGs lançados pela Daemon Editora. São oito Atributos, divididos entre Físicos e Mentais. Os Físicos são a Constituição, Força, Destreza e Agilidade; os Mentais são a Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma. Durante a criação do personagem cada jogador começa com um determinado número de pontos, de acordo com o tipo de campanha, para distribuir entre esses Atributos.

### ATRIBUTOS FÍSICOS

#### CONSTITUIÇÃO (CON)

Determina o vigor, a saúde e a condição física do personagem. De modo geral um personagem com um baixo valor em Constituição é franzino e feio, enquanto um alto valor garante uma boa aparência ou um aspecto de brutamontes, você decide. Isso não significa necessariamente que o personagem seja forte ou fraco, isso é determinado pela Força. A Constituição determina a quantidade de Pontos de Vida quanto mais alta a CON, mais PVs o personagem terá. Também serve para testar a resistência do personagem a venenos, fadiga e rigores climáticos.

#### FORÇA (FR)

Determina a força física do

personagem, sua capacidade muscular. A Força não tem tanta influência sobre a aparência quanto a Constituição um lutador de karatê magrinho pode ser forte o bastante para quebrar pilhas de tijolos, mas um fisiculturista musculoso dificilmente poderia igualar a proeza. A Força, como a Constituição, tem influência sobre o cálculo dos Pontos de Vida. Quanto maior a FR, mais PVs um personagem terá. A Força também afeta o dano que ele é capaz de causar com armas de combate corporal, e peso máximo que pode carregar ou sustentar (por poucos instantes).

#### Destreza (DEX)

Define a habilidade manual do personagem, sua destreza com as mãos e/ou pés. Não inclui a agilidade corporal, apenas a destreza manual. Um personagem com alta Destreza pode lidar melhor com armas, usar ferramentas, operar instrumentos delicados, atirar com arco-e-flecha, agarrar objetos em pleno ar...

#### AGILIDADE (AGI)

Ao contrário da Destreza, a Agilidade é válida não apenas para coisas feitas com as mãos mas para o corpo todo. Com um alto valor em Agilidade um personagem pode correr mais rápido, equilibrar-se melhor sobre um muro, dançar com mais graça, esquivar-se de ataques... É importante fixar a diferença entre Destreza e Agilidade para fins de jogo.

### ATRIBUTOS MENTAIS

#### Inteligência (INT)

Inteligência é a capacidade de

## Um problema intratável somente pode ser resolvido indo além das soluções convencionais

resolver problemas, nem mais e nem menos. Um personagem inteligente está mais apto a compreender o que ocorre à sua volta, e não se deixa enganar tão facilmente. Também lida com a memória, capacidade de abstrair conceitos e descobrir coisas novas.

### Força de Vontade (WILL)

Esta é a capacidade de concentração e determinação do personagem. Uma alta Força de Vontade fará com que um personagem resista a coisas como tortura, hipnose, pânico, tentações e controle da mente. O Mestre pode exigir Testes de Força de Vontade para verificar se um personagem não fica apavorado diante de uma situação amedrontadora. Também está relacionada com a Magia e poderes psíquicos.

### CARISMA (CAR)

Determina o charme do personagem, sua capacidade de fazer com que outras pessoas gostem dele. Um alto valor em Carisma não quer dizer que ele seja bonito ou coisa assim, apenas simpático: uma modelo profissional que tenha alta Constituição e baixo Carisma seria uma chata insuportável; um baixinho feio e mirrado, mas simpático, poderia reunir montes de amigos à sua volta. Carisma também representa a capacidade de liderança de uma pessoa.

O Carisma também define a Sorte de um personagem. Não existe um Atributo Sorte, mas em situações complicadas, o jogador pode pedir ao Mestre que teste sua Sorte. Afinal de contas, pessoas de "alto astral" costumam ser mais afortunadas que os pessimistas resmungões.

### PERCEÇÃO (PER)

É a capacidade de observar o mundo à sua volta e perceber detalhes importante como aquele cano de revólver aparecendo na curva do corredor. Um personagem com alta Percepção está sempre atento a coisas estranhas e minúcias quase imperceptíveis, enquanto o sujeito com Percepção baixa é distraído e avoado.

### NÚMEROS DE TESTE

A qualquer momento do jogo, o Mestre pode exigir de um jogador um Teste de Atributo para descobrir se ele é capaz de fazer alguma coisa. O Atributo testado vai depender da natureza da ação: arrombar uma porta vai exigir um Teste de Força; desenhar um mapa exige um Teste de Destreza e assim por diante... Para testá-los, é necessário encontrar o número de Teste. Esse número é igual ao valor do Atributo multiplicado por quatro, e é dado em porcentagem, normalmente algo entre 40% e 120% (tudo bem se passar de 100%). Esse será o número de Teste, em porcentagem.

Anote os números de Teste ao lado dos Atributos correspondentes na ficha de personagem..

### Perícias

#### VALOR INICIAL

O nome de algumas perícias ou subgrupos pode vir seguido de um Atributo básico (CON, FR, DEX, AGI, INT, WILL, CAR ou PER). O personagem começa com um valor inicial igual ao do Atributo correspondente nessas perícias e não precisa pagar pontos de perícia para ser

## Um problema intratável somente pode ser resolvido indo além das soluções convencionais

capaz de usá-las. Sempre que uma Perícia tiver subgrupos, o personagem deve obrigatoriamente especificar qual(is) subgrupo(s) dentro da perícia (representado pelas perícias dos colchetes [ ]) o personagem possui.

A forma como os exemplos estão dispostos:

Nome (Valor Inicial) [Subgrupos (Valor Inicial)]

### O que os valores significam?

**Até 15%** Curioso. Ouviu sobre isso em algum lugar.

**15 a 20%** Novato. Está começando a aprender.

**21 a 30%** Praticante. Usa esta perícia diariamente.

**31 a 50%** Profissional. Trabalha e depende desta perícia.

**51 a 60%** Especialista. acima de 60% Um dos melhores na área.

**IMPORTANTE:** É obrigatório um gasto mínimo de 10 pontos em cada nova perícia. O jogador só pode escolher perícias que sejam compatíveis com o personagem que escolher. Todas as perícias precisam ser aprovados pelo Mestre. Um personagem não pode usar uma perícia se tiver 0% nela, pois isto significa que ele não tem nenhum conhecimento naquela área específica.

### LISTA DE PERÍCIAS BÁSICAS:

Animais [tratamento de animais (INT); treinamento de animais (0); montaria (AGI); doma (0)].

Armadilhas (INT).

Armas Brancas (DEX) [adagas, facas, espadas, bastões, machados, maças, manguais, lanças].

Arrombamento (DEX).

Artes [arquitetura (0); atuação

(CAR); caligrafia (DEX); canto (CAR); crítica de arte (INT); culinária (PER); dança (AGI); desenho e pintura (DEX); escapismo (DEX); escultura (DEX); instrumentos musicais (DEX); joalheria (0); prestidigitação (DEX);].

Camuflagem (INT).

Ciências (INT) [antropologia; arqueologia; astronomia; botânica; física; genética; geografia; geologia; heráldica; herbalismo; história; literatura; matemática; meteorologia; teologia; zoologia].

Ciências Proibidas (0) [alquimia, oculto, demônios, rituais, necromancia, mortos-vivos].

Disfarce (0)

Esportes (acrobacia (AGI); arremesso (DEX); natação (AGI); salto (AGI); caça (DEX); pesca (DEX);]. Etiqueta (0) [nobreza, clero, mercado negro].

Falsificação (0) [arte, assinaturas, documentos].

Furtar (DEX).

Furtividade (AGI).

Idiomas (0)

Línguas Antigas (0). Manipulação [empatia (CAR); hipnose (0); interrogatório (INT); intimidação (WILL); lábia (CAR); liderança (CAR); manha (CAR); sedução (CAR); tortura (INT)].

Primeiros Socorros (INT).

Navegação (INT)

Negociação [avaliação (PER); barganha (CAR)].

Pesquisa/Investigação (PER).

Rastrear (PER) [selva, deserto, montanhas, pântanos, planetas específicos].

Sobrevivência (INT) [selva, deserto, montanhas, pântanos, planetas específicos].

### ADICIONANDO PERÍCIAS

## Um problema intratável somente pode ser resolvido indo além das soluções convencionais

Esta lista, apesar de extensa, não cobre de maneira nenhuma todas as possíveis profissões que uma pessoa poderia aprender. Sinta-se à vontade para desenvolver suas próprias perícias, adicionando-as à lista da página ao lado. Apenas tome cuidado quando colocar a nova perícia (ou uma das perícias desta lista) na ficha de seu personagem para ver se está condizente com o tempo e espaço em que ele se encontra.

### APRIMORAMENTOS

Aprimoramentos são aqueles toques pessoais na vida do seu Personagem, peculiaridades, trejeitos e características que o tornam único. Os Aprimoramentos estão divididos em pontos, que refletem o quão poderosos estes méritos são. Assim, aqueles que custam 1 Ponto são mais comuns àqueles de 3 ou 4 Pontos. Em termos de regras, cada Personagem inicia o jogo com 6 pontos de Aprimoramentos que podem ser gastos como o jogador desejar.

Esses pontos não devem simplesmente serem "gastos", mas o Mestre e o Jogador precisam fazer todo o Roleplay de COMO e QUANDO seu Personagem conseguiu tais características. Os pontos devem fazer parte do Background do Personagem e não apenas serem "vantagens" e "desvantagens". Lembre-se que para ter acesso a um Aprimoramento nível 2 é preciso ter esse mesmo Aprimoramento no nível 1. Gasta-se um ponto de Aprimoramento para aumentar um Aprimoramento em um nível.

Os Personagens podem escolher até 3 (três) Pontos Negativos de Aprimoramento. Esses pontos podem ser usados para comprar Pontos Positivos de Aprimoramentos, ou mesmo para

completar o valor de Kits de Perícia, na base de um Ponto Negativo para cada Ponto Positivo.

### BIBLIOTECA

O personagem possui uma vasta biblioteca em seu refúgio, recebida como herança de seu Mentor, roubada, adquirida, ou mesmo criada por ele mesmo em seus bons tempos de aprendiz. Se o personagem estiver em condições de consultá-la, a biblioteca aumentará os conhecimentos do morto-vivo em alguns assuntos. Uma biblioteca possui apenas conhecimentos estudados em livros.

Em termos de jogo, a biblioteca triplicará, até um máximo de 90%, o valor de alguns Subgrupos de Perícias, sempre relacionados a conhecimentos. O jogador deve especificar durante a Criação de Personagem quais subgrupos que a biblioteca dispõem. Podem ser Subgrupos de várias Perícias diferentes.

1 ponto: a biblioteca trata de 2 Subgrupos de Perícias.

2 pontos: 6 Subgrupos de Perícias.

3 pontos: 10 Subgrupos de Perícias.

4 pontos: 14 Subgrupos de Perícias.

5 pontos: 20 Subgrupos de Perícias.

### BUROCRACIA, POLÍTICA E GOVERNO

Inclui manter o controle burocrático sobre a região, não importando através de que meios. Pode ser controlando o prefeito, burocratas, secretárias, tabeliões, etc. Permite ao personagem dobrar (ou mesmo mudar) as leis e regras que compõem uma sociedade.

1 ponto: Um bairro.

2 pontos: Alguns bairros ou uma pequena cidade.



## Um problema intratável somente pode ser resolvido indo além das soluções convencionais

3 pontos: Uma metrópole ou várias pequenas cidades.

4 pontos: Um estado ou região.

5 pontos: Dois ou três estados ou uma grande região.

### CONTATOS E ALIADOS

Lembre-se que estes 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, ou passou a conhecer descendentes dele ou seu sucessor (significa que o Aprimoramento não é perdido). O Mestre deve sempre se lembrar que os contatos e aliados do personagem também tem seus próprios problemas, não estando sempre à disposição de seu personagem sempre que acontecer algum problema e que ocasionalmente também cobrarão favores ou pedido ajuda à ele (isso pode ser usado como fonte de aventuras pelo Mestre).

1 ponto: Um aliado importante.

2 pontos: Dois aliados importantes.

3 pontos: Quatro aliados importantes.

4 pontos: Oito aliados importantes.

5 pontos: Quinze aliados importantes.

### CLERO

1 ponto: o personagem é um padre ou clérigo responsável por um pequeno templo em um vilarejo ou pequena cidade. O padre é responsável pelo bom andamento dos fiéis e organização da comunidade.

2 pontos: o personagem é um bispo ou clérigo responsável por uma região ou condado. Ele possui um templo

de tamanho razoável em uma cidade maior, e cuida de assuntos mais abrangentes, como organizar grupos de paladinos para realizar missões e deve supervisionar o andamento dos padres de sua região.

3 pontos: o personagem é um arcebispo ou um alto sacerdote responsável por grande área e os vários templos contidos nela. Possui notória influência sobre a política regional.

### FORÇAS MILITARES

São homens equipados e armados que defendem seu personagem. Podem ser exércitos regulares, paramilitares, esquadrões de elite, exércitos particulares ou outros. Os soldados não precisam ficar onde o personagem esteja. Podem ser soldados que recebam ordens diretamente do personagem, ou de um de seus generais de bolso.

1 ponto: 15-20 pessoas.

2 pontos: 30-40 pessoas.

3 pontos: 60-80 soldados.

4 pontos: Pequena tropa de mercenários.

5 pontos: Companhia com 100-150 agentes bem treinados.

### IGREJA

Controle sobre o clero, sobre os padres, bispos, fiéis, ativistas, caçadores de bruxas e, dependendo da época e local onde se estiver jogando: Templários, Inquisição e Ordens militares religiosas.

1 ponto: Um bairro (padres de uma igreja).

2 pontos: Uma pequena cidade (uma catedral).

3 pontos: Uma metrópole ou pequenas cidades (A catedral).

## Um problema intratável somente pode ser resolvido indo além das soluções convencionais

4 pontos: Um estado ou região (Bispos)..8

### PACTO

1 ponto: Pactos com entidades muito poderosas podem ser uma ótima fonte de poder, se você estiver disposto a pagar o preço. Demônios de Infernum precisam sempre de energia mística para se manterem vivos na Terra. Alguns magos oferecem parte de sua energia (pontos de Atributos, pontos de Magia, pontos de Perícia, sua alma, etc.) em troca de riquezas, poder ou a cura de uma doença.

Benefícios podem incluir rituais, uma arma mágica, a cura de uma doença, exorcismo de um demônio, mais poder dentro da Igreja ou Sociedade Secreta, etc. Note que pactos são muito perigosos de serem feitos, pois quando se está desesperado, aceita-se o que for oferecido, e paga-se o estipulado.

### PONTOS DE FÉ

Em termos de jogo, a Fé representa os pequenos milagres que um personagem dedicado pode alcançar, através da devoção a uma entidade (qualquer tipo de divindade que possa conceder estes pequenos milagres a seus adoradores). A compra de Pontos de Fé deve ser autorizada pelo Mestre.

Alguns destas pequenas façanhas incluem Afastar Mortos-Vivos, Aumentar Atributos Físicos, Cura, Criação de Água Benta e Controlar Mortos-Vivos. Para mais detalhes de como funciona a Fé de um personagem, consulte os RPGs ARKANUN, TREVAS ou INQUISIÇÃO.

1 ponto: Seguidor. 1 ponto de Fé + 1 a cada 2 níveis.

2 pontos: Fiel. 2 pontos de Fé + 1 a cada 2 níveis.

3 pontos: Entusiasta. 3 pontos de Fé + 1 por nível.

4 pontos: Fanático. 5 pontos de Fé + 1 por nível.

5 pontos: Radical. 7 pontos de Fé + 1 por nível.

### PONTOS HERÓICOS

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, atacado pelo sopro de um dragão, recebe flechadas ou outros atos dignos de um Aventureiro). Cabe ao Mestre aprovar o uso de Pontos Heróicos em uma campanha. Assim, se ele permitir o uso de Pontos Heróicos, tanto personagens quanto NPCs poderão possuí-los. Personagens que recebem Pontos Heróicos de acordo com o nível NÃO podem usar este Aprimoramento em NENHUMA hipótese. Para mais detalhes sobre como funcionam os Pontos Heróicos, veja os RPGs ARKANUN, TREVAS ou TORMENTA.

1 ponto: Corajoso. 1 Ponto Heróico por nível.

2 pontos: Valoroso. 2 Pontos Heróicos por nível.

3 pontos: Intrépido. 3 Pontos Heróicos por nível.

4 pontos: Herói. 4 Pontos Heróicos por nível.

### STATUS

## Um problema intratável somente pode ser resolvido indo além das soluções convencionais

Indica a reputação e o Status entre os seres sobrenaturais (outros mortos-vivos, demônios, anjos e magos). Quanto mais Status seu personagem tiver, melhor tratado (ou mais temido) pelos outros NPCs ele será. Status funciona como uma espécie de fama que precede o nome do personagem. Personagens com Status podem conseguir favores mais facilmente e aplicar suas ordens com mais efetividade dentro de sua área de influência.

1 ponto: Líder reconhecido de um bairro.

2 pontos: Alguns bairros ou uma pequena cidade.

3 pontos: Uma metrópole ou várias pequenas cidades próximas.

4 pontos: Um estado ou região.

### SAÚDE DE FERRO

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

### 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.

### 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.

### CASTO

Personagem fez um voto de castidade, negando a si mesmo os prazeres carnis. Quebrar este voto vai trazer problemas para o Personagem de proporções psicológicas (remorso, autopunição, tendência suicida) ou sociais (ser expulso de uma seita, por exemplo). As razões para isso devem ser explicadas no background do personagem.

Personagem fez um voto de castidade, negando a si mesmo os prazeres carnis. Quebrar este voto vai trazer problemas para o Personagem de proporções psicológicas (remorso, autopunição, tendência suicida) ou sociais (ser expulso de uma seita, por exemplo). As razões para isso devem ser explicadas no background do personagem.

### CÉTICO

-1 ponto: o personagem simplesmente não acredita em nada sobrenatural. Ninguém conseguirá convencê-lo de que aquele cara com asas de morcego e grandes chifres era um demônio, ou que aquele objeto voando era realmente um disco voador. Para tudo ele procura explicações "científicas" e sensatas.

### PERDA TERRÍVEL

## Um problema intratável somente pode ser resolvido indo além das soluções convencionais

-1 ponto: o personagem perdeu alguém que amava muito, como seus pais, um cônjuge, um filho ou mesmo toda a família. Ele presenciou sua morte, ou foi o primeiro a encontrar seus corpos. Isso despedaçou sua sanidade, deixando seqüelas profundas até hoje. Quando a pessoa perdida e mencionada, o personagem deve fazer um Teste de WILL para não ficar catatônico por 3d6 rodadas. Mas nada impede você de usar ou criar novos Aprimoramentos ou qualquer Aprimoramento de qualquer outro Netbook ou livro oficial da Daemon!!!

### REGRAS DE TESTES E COMBATE

Por mais cauteloso que seus personagens sejam, por maiores cuidados que eles tenham, uma hora eles serão obrigados a enfrentar alguém. A violência nunca resolve nada (ainda mais quando seu inimigo é um exército de Templários armados até os dentes), mas às vezes, pode ser a diferença entre almoçar e ser almoçado. Para isto, é necessário definir as regras para combates e testes.

As regras são muito simples, pois neste jogo é privilegiada a resolução de enigmas e problemas, e não quem tem mais força bruta (pode-se perceber quem são os jogadores experiente por seus pontos em Percepção e Agilidade, e os novatos por seus pontos em Força e Constituição).

### TESTES

Quando você decide que seu personagem vai arremessar uma pedra na cabeça de um inquisidor, é necessário um mecanismo para o Mestre saber se você acertou ou não, e continua a aventura baseado nisto. Este mecanismo chama-se

Teste. Em Arkanun, os personagens possuem 8 Atributos, com valores variando de 3 a 18 (ou mais). Este é o chamado valor de Atributo. O valor de Teste em um Atributo é igual a 4 vezes o valor do Atributo, em porcentagem.

Para fazer um Teste, o jogador joga um 1d100 (dois d10, sendo um a dezena e outro a unidade). Se o valor lançado for IGUAL ou MENOR que o valor de Teste, ele terá conseguido realizar o feito.

### TESTES FÁCEIS E DIFÍCEIS

Existem três categorias de Teste: Normal, Fácil e Difícil. Um Teste Normal é feito com o valor normal da perícia. Um Teste Difícil será feito com apenas METADE do valor da perícia e um Teste Fácil com o DOBRO do valor. O Mestre deve avaliar a situação e pesar todos os elementos que podem ajudar ou dificultar a ação.

Os Testes também são realizados para as perícias normais.

Neste caso, o próprio valor da perícia equivale ao número de Teste. Quando um jogador deseja fazer um Teste em uma perícia, o Mestre deve adicionar ou subtrair os bônus e penalidades e depois efetuar o Teste. Os Testes devem ser feitos pelo Mestre, pois em caso de falha, o jogador nem sempre saberá que errou.

### TESTES DE RESISTÊNCIA

Os Testes de Resistência são mais utilizados do que os Testes comuns. Nestes Testes, compara-se as habilidades ou Atributos de duas fontes: uma delas é chamada fonte ativa. É quem está tentando realizar a ação. A segunda é a chamada fonte passiva. É quem está resistindo à ação. Para comparar valores, utiliza-se a

## Um problema intratável somente pode ser resolvido indo além das soluções convencionais

seguinte fórmula:

**Chance(%) = 50 + 5 x (Fonte Ativa - Fonte Passiva)**

Em Testes de perícia X perícia, a conta é ainda mais simples:

**Chance (%) = 50 + Fonte Ativa - Fonte Passiva**

### SOMANDO FORÇAS

Para somar forças (ou qualquer outro Atributo que seja pertinente), adicione a metade de cada Atributo auxiliando o MAIOR de todos os Atributos envolvidos na ação.

No caso da Força, para levantar, empurrar ou qualquer que seja a situação, limitado pelo tamanho do objeto e pelas condições (às vezes ajuda demais atrapalha). 2 ou 3 são o máximo que uma porta permite, mas 10 a 15 pessoas podem tentar empurrar um ônibus. Arredonde as Forças auxiliares para cima. O grupo pode fazer uma tentativa a cada 10 minutos (uma tentativa quer dizer se esforçar ao máximo cada um do grupo).

### COMBATE

O combate é bastante simples. Para melhor entendê-lo, vamos dividir o combate em fases e explicar cada uma delas. Durante cada rodada de combate, todas as quatro fases acontecem nesta ordem:

- 1 Os jogadores anunciam suas intenções.
- 2 Todos os jogadores jogam suas iniciativas.
- 3 Todos os personagens fazem seus ataques ou ações.
- 4 Calcula-se os acertos e danos.

- 1 Os jogadores anunciam suas intenções.  
Todos os jogadores dizem ao Mestre o que, como e de que jeito

pretendem fazer suas ações durante a rodada de combate. Não importa a ordem em que os jogadores anunciem suas intenções, desde que sejam rápidos. O Mestre deve dar a cada um dos jogadores cerca de 10 a 20 segundos. Caso os jogadores não consigam decidir ou demorem demais, o Mestre deve assumir que eles não farão nada naquela rodada (afinal de contar é um combate, não um jogo de xadrez).

O Mestre também deve decidir o que os NPCs irão fazer, e antes dos personagens, mas ainda não deve anunciar para eles suas decisões.

2 Todos os jogadores jogam suas iniciativas.

Todos os jogadores (e o Mestre para cada um dos NPCs envolvidos no combate) jogam 1d10 e somam com a Agilidade. Este é o valor da iniciativa do personagem. As ações anunciadas em 1 são resolvidas na ordem decrescente dos valores de iniciativas (valores iguais são tratados como ações simultâneas).

3 Todos os personagens fazem seus ataques ou ações.

Todos os personagens envolvidos fazem seus ataques, suas ações ou utilizam suas magias, de acordo com a ordem de iniciativa. Detalhes sobre como fazer um ataque serão discutidos mais adiante.

4 Calcula-se os acertos e danos.

Verifica-se todos os acertos e calcula-se os danos. Detalhes sobre danos e proteções serão discutidos mais adiante. Depois destas quatro etapas, verifica-se quais são os personagens sobreviventes que pretendem continuar em combate..

### O QUE SE PODE FAZER EM UMA RODADA?

## Um problema intratável somente pode ser resolvido indo além das soluções convencionais

Uma rodada, ou um turno, compreende cerca de 10 segundo. Cada jogador tem o direito de fazer uma ação por rodada, salvo em alguns casos (alguns rituais permitem ao jogador fazer mais de uma ação por rodada em períodos curtos).

### UMA AÇÃO PODE SER:

Abrir uma porta, alçapão ou janela.

Fazer um ataque (ou dois, dependendo das perícias que o personagem possui).

Beber uma poção ou elixir.

Conversar com alguém (isto implica em perguntar e esperar uma resposta, não apenas gritar ordens).

Fazer uma magia espontânea.

Fazer um Ritual ou parte dele (alguns rituais demoram várias rodadas, ou até mesmo horas).

Aplicar primeiros socorros.

Fazer um Teste de Perícia.

Levantar-se do chão e postar-se em posição de combate.

Pegar um objeto caído e colocá-lo em posição de uso (uma arma ou escudo, por exemplo).

Mover-se até AGI metros, mantendo posição de defesa.

### COMO FAZER UM ATAQUE

Todos os personagens possuem algumas perícias de armas. Todas estas perícias possuem dois valores, por exemplo Machado 40/40. Estes valores são respectivamente de ataque e defesa. Para combates entre dois ou mais personagens, verifica-se primeiro de quem é a ação.

O atacante joga 1d100 e tenta conseguir um número IGUAL ou MENOR ao valor de ataque. Valores maiores ou iguais a 95 são SEMPRE considerados falha, mesmo que os bônus e modificadores elevem os

valores de ataque e defesa acima de 95. Caso acerte o ataque, é a vez da defesa tentar a mesma sorte.

### ATAQUES COM MAIS DE UM COMBATENTE

Acontece exatamente como o combate individual, só que o defensor somente pode fazer UMA defesa, ou dividir seu valor de defesa entre os atacantes (o defensor escolhe como dividir mas ANTES dos ataques serem realizados).

### ACERTO CRÍTICO

Divida o valor de ataque por 4, arredondado para cima. Se o atacante conseguir rolar um valor abaixo deste, diz-se que ele conseguiu um acerto crítico. O acerto crítico não acrescenta nada ao ataque, mas o dano é jogado DUAS vezes e somado (pense nisso como acertar a garganta ou algum outro ponto vital do adversário, coração, pulmão ou cabeça).

### DANOS E PROTEÇÕES

Já verificamos se você conseguiu acertar seu alvo. Agora vem a parte do dano. Normalmente o dano é feito pelo tipo de arma que você está usando (espada, machado, lança). Para isso, verifica-se se o acerto foi crítico ou não. Então joga-se os dados e calcula-se o dano.

Este é o chamado dano bruto. Após isto, deduza o valor de IP da armadura que o alvo possui (colete, armadura, pele de couro, couraça). Aplique então o dano, subtraindo os PVs do alvo.

### DANO DE IMPACTO



## Um problema intratável somente pode ser resolvido indo além das soluções convencionais

Mesmo que o defensor consiga fazer a defesa, ou mesmo que sua armadura absorva todo o dano do golpe o defensor ainda sofrerá o que nós chamamos de Dano de Impacto. Não importa a proteção, defesa ou perícias do personagem, uma vez acertado o golpe, ele sofrerá pelo menos 1 ponto de dano (mais os bônus de força), decorrente do impacto de metal contra metal, ou da espada na armadura.

Lembre-se que mesmo de baixo da mais completa armadura, agüentar uma martelada no peito desferida por um gigante de 3m de altura ainda deve doer.

### REGRAS OPCIONAIS

#### MIRA

Um personagem pode passar uma ou mais rodadas mirando seu alvo. Ao fazê-lo, o personagem recebe uma bonificação de +20% na perícia de arma de longa distância que estiver utilizando. Lembre-se que armas de longa distância não permitem defesa para o alvo.

#### DANO POR SUFOCAMENTO

Um personagem humano impedido de respirar pode suportar até CON/2 rodadas sem sofrer dano. Após este tempo, ele deve sofrer 1d6 pontos de dano de sufocamento por rodada, com direito a Teste de CON para reduzir o dano à metade.

#### QUEDAS

Existem duas maneira de um personagem sofrer uma queda: intencional ou acidental. Em casos de queda acidental, o personagem não espera sofrer a queda e seus músculos não estavam

preparados para absorver o impacto. O dano é de 1d6 por metro de queda. Já um pulo permite ao personagem amortecer a altura com um bom movimento de pernas. Se passar no Teste de AGI, reduz o dano em 1d6 para cada dado de comparação do personagem. Lembre-se que humanos têm 3 dados de comparação, enquanto mortos-vivos, anjos e demônios podem ter 4 ou mais dados de comparação.

#### MORRENDO

Caso o personagem chegue a zero ou chegar a -5 PV's ele morrerá.







# WHO WATCHES THE WATCHMEN?

