

SANGUE & SACRIFÍCIO



Sistema
Daemon

INICIATIVA
DAEMON

Criação: Marcelo Del Debbio
Revisão: Alexander Siqueira
Capa: Evandro Gregório
Arte: Várias fontes da Internet
Diagramação: Alexander Siqueira
Agradecimentos: para meus amigos e companheiros de RPG que contribuíram com esse livro e aos membros do Grupo Sistema Daemon no Facebook agradeço à todos pelo apoio!

Desaconselhável para menores de 18 anos.

Se você tiver qualquer dúvida ou sugestão, enviar e-mail para:
afsiqueira1982@gmail.com



Esta é uma revisão do Sistema Daemon para Campanhas de Horror envolvendo seres humanos normais sem nenhum poder sobrenatural a não ser a feitiçaria. A Feitiçaria deste livro não funciona fora do jogo e sua prática pode ferir gravemente os participantes. Este é apenas um jogo, a realidade é muito pior.

Este livro é uma obra de fã para fãs do Sistema Daemon e não pode ser comercializado em hipótese alguma!

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...

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!



Conceitos Básicos

Como em qualquer jogo, é preciso conhecer as regras e os termos utilizados, para se poder jogar. O RPG não é uma exceção. No decorrer do jogo, ou mesmo quando você estiver criando seu Personagem, nós utilizaremos muitos termos que talvez você não esteja familiarizado. Esses conceitos e termos usados no sistema de Magias e combates também são tratados neste capítulo.

Personagem: antes de começar a jogar, cada Jogador precisa criar um Personagem, que é a representação deste Jogador no mundo fictício. Um Jogador pode criar um Personagem mago ou guerreiro, conforme desejar. Durante o jogo, o Personagem realiza as ações propostas pelo Jogador. Um Personagem não vai jogar os dados ou consultar as tabelas, da mesma forma que o Jogador não vai pular pela janela ou lutar com um vampiro.

Ficha de Personagem: planilha onde são anotadas as características de cada Personagem. A ficha de Personagens encontra-se no final deste livro. Ela NÃO deve ser preenchida; cada Jogador deve tirar uma fotocópia da ficha para seu uso.

Mestre ou Narrador: É o Jogador que ficará responsável pelas regras do jogo. É uma espécie de diretor ou coordenador do jogo. Cabe a ele controlar todos os outros Personagens que não são controlados pelos Jogadores (ver NPCs) e criar e executar as Aventuras. Muito do sucesso ou fracasso de uma Aventura depende dele. Durante uma partida, é o Mestre quem irá propor um problema ou um mistério que os Jogadores tentarão resolver.

Aventura: Uma história criada pelo Mestre, contendo em si um problema a ser resolvido pelos Jogadores. Uma Aventura pode ser curta, terminando em duas ou três horas, ou muito longa, exigindo sucessivas sessões de jogo. Teoricamente, uma Aventura poderia durar para sempre.

Campanha: Uma sucessão de Aventuras, envolvendo a saga dos Personagens, desde a primeira partida.

NPCs (Non Player Character), Personagens Não-Jogadores. Designa Personagens que são controlados pelo Mestre e não pelos Jogadores. NPCs geralmente servem como Personagens coadjuvantes nas Aventuras.

Atributos Funcionam como uma forma de transportar um Personagem para o mundo fictício e estabelecer comparações entre ele e as diversas criaturas. São os Atributos que descrevem seu Personagem como ele é. São em número de 8, divididos em físicos e mentais. Os Atributos físicos são **Constituição, Força, Destreza e Agilidade** e os mentais são **Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma**. Os Atributos variam de acordo com seus dados de comparação, sendo que um humano possui normalmente 3D, com Atributos variando de 3 a 18 (ver Dados de Comparação).

Pontos de Aprimoramento: São pontos que um Jogador possui para “refinar” a história de seu Personagem. Podem ser utilizados para conseguir aliados, mais riquezas, mais poder, Magia; e depende de cada Jogador gastar seus pontos da maneira que achar melhor. Os Jogadores começam com 5 pontos de Aprimoramento por Personagem. Aprimoramentos são vantagens que um Jogador pode comprar para melhorar seu Personagem, ou desvantagens que pode comprar para limitar Personagens muito poderosos.

Perícia: determina o que seu Personagem sabe fazer. Ele pode saber usar uma espada, ou ser um excelente carpinteiro. É a Perícia que diz o quão bom ele é em determinada profissão. As Perícias são representadas em porcentagem.

Perícia com armas: Determina o quanto seu Personagem sabe lutar com uma arma. É composta de dois números, ataque e defesa. (*Espada longa 35/30*). Esses números são utilizados em Testes de ataque e defesa, quando seu Personagem está lutando com as armas. Também é utilizado para Perícias de Combate.

Nível: Em um jogo de RPG, normalmente precisamos de alguma coisa para comparar Personagens entre si. Saber o quão poderoso um mago é ou se uma Aventura está bem balanceada para o grupo. Por causa disto, o Sistema Daemon utiliza níveis para diferenciar os Personagens. Os níveis variam de 1 a 15 mas, ao contrário de outros RPGs, Personagens de níveis diferentes podem ser colocados em uma mesma Aventura, pois o que os diferencia é a quantidade de conhecimentos adquiridos e não apenas de poder. A cada nível, o Personagem fica mais sábio e mais experiente, ganha 25 pontos de Perícia bem como 1 ponto para gastar em Atributos e 1 PV para adicionar aos que já possui.

Dados: Em RPGs, normalmente são utilizados vários tipos de dados e não somente os tradicionais dados de 6 lados. Neste RPG usaremos dados de 6 e 10 lados. As notações utilizadas são 1d6 e 1d10. Jogar 1d3 não é uma jogada de um dado de três lados, mas a jogada de um dado de 6 faces dividido por dois e arredondado para cima. 1d100 quer dizer dois dados de 10 lados, sendo que um deles será a dezena e o outro a unidade, obtendo-se assim um número entre 1 e 100. Um resultado de 00 significa 100.

Cronômetro: Ao invés de dados de dez faces, você pode utilizar um cronômetro digital que marque centésimos de segundo. Para utilizá-lo, basta apertar a tecla “start”, contar até 3 e apertar a tecla “stop”. Não importa os valores marcados em segundo, apenas os valores dos centésimos de segundo, que variam entre 00 e 99, exatamente como um 1d100.

Dados de Comparação: É uma forma comparativa de estimar o quão poderosas as criaturas e os Personagens são. Os dados de comparação dizem quantos dados de 6 faces (d6) um Personagem possui naquele Atributo. Por exemplo, um humano possui normalmente 3D em todos os Atributos, o que lhe dá uma variação de 3 a 18 em seus Atributos. Um demônio pode possuir força 4D+10, o que daria a ele valores de força variando de 14 a 34. Pontos de Vida, ou PV: É a forma como representamos a “energia” que um Personagem possui. Quanto mais PVs um Personagem possui, mais difícil é matá-lo. Personagens humanos geralmente possuem de 12 a 20 pontos de vida. Um Personagem recupera 1 PV por dia de descanso completo.

Dano: Quando um Personagem é ferido e perde Pontos de Vida, dizemos que ele recebeu dano. Quando os PVs de um Personagem chegam a 0, ele desmaia e perde 1 PV por rodada, até chegar em -5, quando o Personagem morre.

Rodada: Medida de tempo que equivale a aproximadamente 10 segundos. É utilizada para marcar o tempo durante as Aventuras. É uma medida abstrata e utilizada somente pelo Mestre e Jogadores, suficiente para todos os Personagens efetuarem uma ação.

Cena: Medida de tempo não definida. Como em um filme, demora o tanto que for necessário para a narrativa de uma “cena”. Pode ser de 3 a 10 rodadas, ou chegar a até dois ou três minutos.

Teste: Em todo RPG, os Personagens fazem Testes para verificar se conseguiram abrir uma porta trancada, se encontraram o livro que procuravam na biblioteca ou para saber que arma matou o corpo que investigam. Isto é chamado Teste. Os Testes são feitos com porcentagens. Joga-se 1d100 com os modificadores e verifica-se se o número sorteado nos dados foi MENOR ou IGUAL ao número de Teste. Neste caso o Teste foi bem sucedido. Ataque e Defesa: No Sistema Daemon, ataque e defesa são muito simples. Basta observar-se a Perícia de ataque ou de defesa com determinada arma. Joga-se 1d100 e se o número obtido for MENOR ou IGUAL ao valor da Perícia, considera-se o ataque ou defesa corretamente efetuado.

Índice Crítico: Divida o valor de Teste de ataque por 4. O valor, arredondado para baixo, é o índice crítico. Se a jogada de 1d100 for igual ou menor do que o índice crítico, considera-se que o golpe foi desferido contra um centro vital (cabeça, coração, pulmão, garganta...). O dano, nesse caso, é jogado duas vezes e somado aos bônus de força e outros. Por exemplo, alguém que possui Espada 50/30, acertará um golpe crítico sempre que tirar 12 ou menos em 1d100 em sua jogada de ataque.

IP (Índice de Proteção): A “armadura” que seu personagem está utilizando. Pode ser uma armadura medieval, um colete à prova de balas ou um escudo energético. Cada IP protege contra um ou mais tipos específicos de dano (contusão, tiros, eletricidade, fogo, gelo, ácido, gases, etc.)

Regra de Ouro: Você pode acrescentar, alterar ou remover qualquer regra que desejar, para que seu jogo fique do jeito que você gosta.



Criação de Personagens

Na maioria dos RPGs, os Jogadores são os únicos responsáveis pela criação de seus Personagens. No Sistema Daemon isto também é permitido, mas recomendamos que os Personagens sejam construídos apenas pelo Mestre ou com grande participação deste. Isso ajuda a conseguir um grupo lógico e coeso: jornalistas, universitários, policiais, agentes do governo, detetives particulares, astronautas ou marinheiros.

Você sabe, o Personagem não!

Interpretar um papel é bem mais do que mudar o tom de voz e ficar repetindo frases de efeito. Quando se joga RPG, você precisa se tornar outra pessoa. Fazer o que ela faria, agir como ela agiria e, principalmente lembrar-se do que ela lembraria.

Uma das coisas mais importantes ao interpretar um Personagem é separar as coisas que você sabe das coisas que ELE sabe. Lembre-se, seu Personagem é uma pessoa que está apenas começando a descobrir a verdade sobre os anjos e demônios. Ele sabe muito pouco, ouviu rumores, presenciou cenas confusas. Você, por outro lado, conhece mais sobre o mundo de TREVAS (porque leu aqui ou em outro lugar).

Quando cria seu Personagem, você precisa imaginar quais são suas lembranças e não pode excedê-las. O Personagem provavelmente sabe que existem Vampiros, bruxas e Demônios, mas dificilmente saberá de início como derrotá-los.

Um Mestre realmente habilidoso pode conduzir o jogo de modo que os Jogadores NUNCA saibam mais do que seus Personagens. Para isto, basta mudar o que está no livro. SIM, Sacaneie! O Mestre PODE e DEVE fazer isto! Jogadores que confiarem demais nas informações contidas aqui podem se arrepender mais rápido do que imaginam.

Passo 1: Campanha e Cenário

Este primeiro passo servirá para determinar o tipo de Personagens a serem criados, bem como limitará a escolha de Perícias e Aprimoramentos compatíveis com a Época escolhida. Assim se evita Personagens com Atributos exagerados em uma Campanha de Terror, ou Personagens com "atirar com metralhadora" em uma Campanha medieval... O Mestre sempre deve vetar Perícias ou Aprimoramentos que julgar não compatíveis com a Época e Local escolhido para o Início da Campanha.

Tipos de Campanha

Este são alguns tipos comuns de Campanhas de RPG. Naturalmente, as possibilidades são infinitas. Crie seus próprios cenários de jogo e surpreenda seus Jogadores.

Realista/Terror: Os Personagens começam com 101 pontos de Atributos (entre 5 e 18), 5 pontos de Aprimoramento e podem chegar a até 500 pontos em Perícias. Possuem 1 inimigo inicial. Geralmente são ambientados na época moderna (dias de hoje), mas pode ser realizado em qualquer período.

Horror Medieval : Um dos favoritos dos Jogadores. Os Personagens começam com 101 pontos de Atributos (5-18), 5 pontos de Aprimoramento e podem chegar a até 500 pontos de Perícias e pelo menos 1 inimigo inicial.

Outros Ambientes: O Sistema Daemon possui regras genéricas podendo ser utilizado em qualquer tipo de ambientação. Além dos exemplos acima o Mestre pode ambientar sua Campanha em outros tempos e locais, como por exemplo II Guerra Mundial, Egito Antigo, Piratas, Japão Feudal, Renascença, Império Romano, Guerra do Vietnã, entre tantos outros.

Passo 2: 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.

Para facilitar, fornecemos um pequeno questionário que deve auxiliar os Jogadores na construção de seus Personagens.

História

1. Qual é o nome dele?
2. Quantos anos ele tem?
3. Quando e onde ele nasceu e cresceu?
4. Ele conheceu seus pais? Como foi sua infância?
5. O que sente sobre eles?
6. Os pais dele ainda estão vivos?
7. Se sim, como e onde eles vivem?
8. Ele tem irmãos ou irmãs? Sabe onde eles estão e o que estão fazendo? (válido para outros tipos de parentes).
9. Ele teve amigos em sua juventude? Descreva-os.
10. Ele é casado (ou noivo ou viúvo)? Se for, como aconteceu?
11. Ele tem filhos? Se tem, como eles são?
12. Ele recebeu educação formal? Se teve até onde ela foi?
13. Como ele aprendeu o que ele faz hoje e a ser o que ele é?
14. O que seu Personagem faz para viver?

15. Por que ele escolheu essa profissão?
16. Como ele é fisicamente em detalhes?
17. Qual é o aspecto da aparência física dele que é mais distintiva ou mais facilmente notada?

Objetivos / Motivação

1. Ele tem algum objetivo? Se tem, qual é?
2. E por que ele tenta fazer isso?
3. O que ele vai fazer quando conseguir cumprir seu objetivo?
4. O que ele vai fazer se falhar?
5. O que ele considera seu maior obstáculo no seu sucesso?
6. O que ele faz para sobrepujar esses obstáculos?
7. Se ele pudesse mudar alguma coisa no mundo, o que seria?
8. Se ele pudesse mudar alguma coisa em si mesmo, o que seria?
9. Ele tem medo de alguma coisa?

Personalidade

1. Como as outras pessoas descrevem seu Personagem?
2. Como ele se auto-descreveria?
3. Qual é a atitude de seu Personagem em relação ao mundo?
4. Qual é a atitude dele em relação as outras pessoas?
5. Ele tem atitudes diferenciadas para certos grupos de pessoas?

Gostos e preferências

1. Como ele passa suas horas de lazer?
2. Que coisas ele gosta de vestir?
3. O que ele gosta mais no trabalho / ocupação?
4. O que ele gosta de comer?
5. Ele coleciona algo ou tem algum passatempo?
6. Ele tem algum animal de estimação?
7. Que tipo de companhia ele prefere?
8. E que tipo de amante?

9. Ambiente

1. Onde ele mora e como é esse lugar?
2. Como é o clima/atmosfera?
3. Por que ele mora lá? Quais são os problemas comuns lá?
4. Como é sua rotina diária?

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.

Nosso personagem-exemplo será Thomas Ferguson, um policial nascido na cidade de Yorkshire, Inglaterra. Filho mais novo de três irmãos, Thomas perde a mãe durante um atentado do IRA e desde então passou a se dedicar à carreira de policial, chegando inclusive a abandonar a faculdade de engenharia que cursava. Thomas possui uma namorada chamada Kelly e alguns amigos com quem sai constantemente.

Em cerca de sete anos na força, Thomas chegou ao cargo de detetive e está prestes a investigar o caso que pode ser o mais importante de sua carreira: Nas últimas duas semanas, três corpos de garotas com idades variando entre 15 e 19 anos foram encontrados abandonados na praia, com diversas marcas de cortes na forma de runas entalhadas em seus corpos. A polícia suspeita de um serial killer, mas Thomas acredita que existe alguma coisa sobrenatural por trás desses assassinatos.

Passo 3: 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? Forte 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**.

Atributos	Valor Original	Valor Modificado	Teste Normal
FR	11	11	44%
CON	10	10	40%
DEX	13	13	52%
AGI	12	12	48%
INT	17	17	68%
WILL	9	9	36%
PER	16	16	64%
CAR	13	13	52%
TOTAL	101		

Passo 4: Aprimoramentos

A próxima etapa é lapidar um pouco mais a história de seu Personagem. Para isto servem os pontos de Aprimoramento. No caso desta Campanha, cada Personagem dispõe de 5 pontos de Aprimoramento, (podendo chegar até a 8 positivos, com Aprimoramentos Negativos para balancear a conta).

De acordo com a história, o Jogador decidiu escolher os seguintes Aprimoramentos, com os custos já calculados. Sua ficha ficará assim:

<i>Aprimoramento</i>	<i>Custo</i>
<i>Ambidestria</i>	2
<i>Contatos (Polícia, IML, Scotland Yard)</i>	1
<i>Recursos e Dinheiro</i>	1
<i>Armas de Fogo</i>	1
Total	5

Passo 5: Profissão e Perícias

Dependendo da época da Campanha, tipo de Aventuras e tipo de grupo, existem infinitas possibilidades de profissões para escolher. Nos anos 90, a quantidade possível de empregos, subempregos ou bicos que uma pessoa pode fazer é extenso demais para ser listado aqui.

Assuma que o seu Personagem pode ser qualquer coisa que você quiser (desde, é claro, não atrapalhe a Campanha ou o *Background* dos outros Personagens). Uma profissão não é obrigatória. Dependendo da época da Campanha, elas podem nem mesmo existir! E dependendo do mundo de Campanha, até mesmo este conceito pode estar ultrapassado...

Os pontos de Perícia são calculados da seguinte maneira:

$$\text{Pontos} = 10 \times \text{Idade} + 5 \times \text{INT}$$

OBSERVAÇÃO: Recomenda-se distribuir PRIMEIRO os pontos de Perícia "brutos" (ou seja, aqueles que seu Personagem tem direito) e DEPOIS acrescentar os bônus iniciais de Atributos. Isto lhe poupará muito tempo e cálculos.

Thomas Ferguson possui 30 anos e INT 17 (385 Pts no total).

Perícia	Gasto	Atributo	Total
<i>Pistola</i>	50	13	63
<i>Artes - Redação</i>	30	17	47
<i>Ciências - Criminalística</i>	40	-	40
<i>Ciências - Direito</i>	40	-	40
<i>Ciências - Literatura</i>	15	-	15
<i>Ciências - Psicologia</i>	20	-	20
<i>Ciências - Teologia</i>	20	-	20
<i>Manip. - Interrogatório</i>	20	17	37
<i>Manip. - Intimidação</i>	40	9	49
<i>Manip. - Lábria</i>	20	13	33
<i>Manip. - Liderança</i>	20	13	33
Total		335	

Passo 6: 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.)

Dos 50 pontos que sobraram, Thomas gastou seus pontos em Briga e em manuseio de facas, da seguinte maneira:

Perícia	Gasto	Original	Final
Briga	20/20	13/13	33/33
Facas	10/0	13/13	23/13

Passo 7: PVs, IP

Pontos de Vida são iguais à soma de Força mais Constituição divididos por 2 e arredondando 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. Peter tem Força 11 e Constituição 10. Somando-se e dividindo os pontos (e somando 1 ponto, pois Thomas está no primeiro nível) chega-se a 12 Pontos de Vida. Ferguson não usa armaduras de qualquer tipo, portanto seu Índice de Proteção é Zero, e sua Agilidade é 12, portanto sua Iniciativa é igual a 12.

Passo 8: Equipamentos e Armas

As posses de um Personagem vão depender da história e do contexto da Campanha, bem como de sua profissão, contatos, 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.

Thomas possui uma casa de três quartos em Yorkshire, metade de um escritório pequeno em Norfolk, um carro modelo 99 e dois computadores (sem nada especial neles).

Costuma carregar uma pequena valise com documentos e papéis, caneta, um celular (que raramente usa), agenda de endereços, isqueiro, calculadora e um guarda chuva. Thomas possui um revólver Smith & Wesson.

Atributos

Atributos são números que transportam para o jogo as características básicas de um Personagem. Esses números dizem como o Personagem é se comparado a outros Personagens, criaturas e até alguns objetos.

Os Atributos apresentados aqui são compatíveis com 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.

Noventa e nove por cento das Campanhas de caçadores envolvem Personagens humanos, cujos Atributos variam de 5 a 18.

Atributos Físicos

Constituição (CON)

Determina o vigor, saúde e condição física do Personagem. De modo geral, um Personagem com um baixo valor em Constituição é franzino e feio, enquanto um valor alto 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 a venenos, fadiga e rigores climáticos e físicos.

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 magrinho de karatê 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), como mostra a tabela na página seguinte.

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 não é válida para coisas feitas com as mãos — mas sim 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)

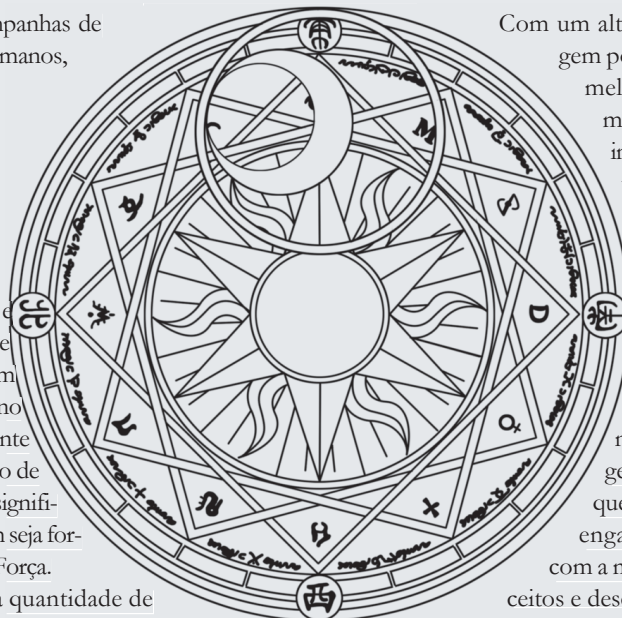
Inteligência é a capacidade de resolver problemas, nem mais e nem menos. Um Personagem inteligente está mais apto a compreender o que ocorre à sua volta e não se deixa enganar tão facilmente. Também lida com a memória, capacidade de abstrair conceitos e descobrir coisas novas.

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 também 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 sem problemas montes de amigos à sua volta.

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.

Percepção (PER)

É a capacidade de observar o mundo à volta e perceber detalhes importantes — 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 “levar no papo” uma secretária de um político para obter informações sigilosas requer um Teste de Carisma.

Os valores dos Atributos variam de 1 a 100 ou mais, mas para a maioria dos Personagens eles ficam entre 10 e 30. 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% (não há problemas em 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.

De onde saíram estes números?

Apesar de sua simplicidade e praticidade, as regras desenvolvidas para o Sistema Daemon são o fruto de um complexo e elaborado sistema matemático desenvolvido por engenheiros da POLI-USP em 1992 para simulação de máquinas e equipamentos, mas que funcionava tão bem que decidimos utilizá-lo para toda a linha Arkanun/Trevas e posteriormente para toda a linha Daemon.

Os Atributos e Perícias seguem uma curva exponencial de fórmula $Y = K \times 2^{(Atributo/6)}$ onde K é o fator de conversão do Atributo e Y sua capacidade de realização. Isto significa, na prática, que os valores de Atributo DOBRAM a cada seis unidades (1D). Um Personagem que possua FR 17 tem o dobro da Força que um Personagem que possua FR 11 e assim por diante. E as Perícias, Atributos, Magias, Poderes e TUDO mais dentro do sistema encaixa-se perfeitamente neste mecanismo, sem a necessidade de milhares de tabelas para consultar.

Outra vantagem é que, por ser um sistema percentual, as regras de Live Action e Mesa são exatamente as mesmas, fato ÚNICO no mundo dos RPGs.

Tabela de Valores de Atributos

	Atributo	Carregar (kg)	FR Levantar (kg)	Bônus de dano	AGI Velocidade (m/s)	
1D	1-2	15	30	-3	1,5	
	3-4	20	40	-2	2,0	
	5-6	25	50	-1	2,5	
2D	7-8	30	60	-1	3,0	
	9	35	70	0	3,5	
	10	40	80	0	4,0	
	11	45	90	0	4,5	
	12	50	100	0	Caminhar	
3D	13	55	110	0	5,5	
	14	60	120	0	6,0	
	15	70	140	+1	7,0	
	16	80	160	+1	8,0	
	17	90	180	+2	9,0	
	18	100	200	+2	10	
	19	110	220	+3	11	
4D	20	125	250	+3	12	
	21	140	280	+4	14	
	22	160	320	+4	16	
	23	180	360	+5	18	
	24	200	400	+5	20	
	5D	25	225	450	+6	22
		26	250	500	+6	25
27		280	560	+7	28	
28		310	620	+7	100km/h	
29		355	710	+8	35	
30		400	800	+8	40	
31		450	900	+9	45	
6D	32	500	Carro	+9	50	
	33	560	1120	+10	56	
	34	630	1260	+10	63	
	35	710	1420	+11	Ferrari	
	36	800	1600	+11	80	
	7D	37	900	1800	+12	90
		38	1000	2000	+12	100
39		1100	2200	+13	110	
40		1250	2500	+13	125	
41		1400	2800	+14	140	
42		1600	3200	+14	160	
43		1800	3600	+15	180	
8D	44	2000	4000	+15	200	
	45	2200	4400	+16	220	
	46	2500	5000	+16	250	
	47	2800	5600	+17	280	
	48	3200	6400	+17	320	
	9D	49	3600	7200	+18	360
		50	4000	8000	+18	400
51		4400	8800	+19	440	
52		5000	10000	+19	500	
53		5600	11200	+20	560	
54		6400	12800	+20	640	
10D		55	7200	14400	+21	720
	56	8000	16000	+21	800	
	57	8800	17600	+22	880	
	58	10000	20000	+22	1000	
	59	11200	22400	+23	1120	
	60	12800	25600	+23	1280	
	61	14400	28800	+24	1440	

Aprimoramentos Básicos

Aprimoramentos são detalhes incomuns, raros ou até mesmo sobrenaturais que tornam o Personagem diferente dos demais, além de conceder certas vantagens em jogo. Cada Personagem humano começa o jogo com 5 pontos de Aprimoramentos e o Jogador pode gastá-los como desejar.

Esses pontos não podem 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.

Pontos Negativos

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.

Lista de Aprimoramentos

Afinidade com fadas

3 pontos: a presença do Personagem não assusta as fadas e outras criaturas de Arcádia; ao invés disso, ele as atrai e aguça sua curiosidade. Ao contrário dos outros humanos, as fadas, gnomos, ondinas e salamandras consideram seu Personagem diferente dos outros mortais.

4 pontos: não só a presença do Personagem não assusta as fadas e outros seres de Arcádia, mas ele possui 1 ou 2 amigos nos reinos de Arcádia. Detalhes da construção da ficha desses amigos ficam a cargo do Mestre, que deve utilizar esses NPCs como pano de fundo para Aventuras.

5 pontos: o Personagem possui alguns companheiros nos reinos de Arcádia, bem como acesso a pelo menos um ou dois portais de ligação entre a Terra e o reino das fadas. Pode também possuir uma casa ou fortificação em um dos reinos. Detalhes devem ser sempre aprovados pelo Mestre.

Alma Pura

2 pontos: (apenas para Personagens cristãos). Nenhum demônio é capaz de chegar perto de seu Personagem, muito menos tocá-lo ou atacá-lo enquanto o Personagem mantiver sua alma limpa (sem nenhum pecado). O demônio pode permanecer na mesma sala que o Personagem ou dialogar com ele; porém, será incapaz de atacá-lo fisicamente.

Caso o Personagem quebre algum dos dez mandamentos, sua alma ficará maculada por, no mínimo, uma semana e um dia, e os demônios serão capazes de atacá-lo nesse período. O Personagem deve se confessar e pagar a penitência adequada para recuperar a pureza da alma.

Magias demoníacas sofrem um redutor de 4D em relação ao Personagem enquanto este mantiver sua alma pura.

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.

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) ou as adquiriu no mercado negro (e portanto, pode ser indiciado criminalmente por porte ilegal de armas). Qualquer que seja a razão, ela deve estar explicada em *Background*.

1 ponto: o Personagem possui revólveres ou pistolas, rifle ou arma semi-automática dentro do limite da lei.

2 pontos: submetralhadoras, carabinas calibre 12, armas automáticas ou reservadas.

3 pontos: metralhadoras pesadas, outras armas militares, armas pesadas.

Arma ou Amuleto Mágico

Possuir uma arma ou objeto mágico é algo incomum. Existem poucas armas e objetos mágicos e menos ainda são os magos que confiam tais armas a terceiros. Ao escolher este Aprimoramento, o Jogador deve definir o que especificamente deseja:

1 ponto: o Personagem pode possuir uma arma mágica pequena ou média (adaga ou espada curta), com bônus de +1 (+1 para dano e +10% para dividir entre ataque e defesa), ou um objeto mágico simples.

2 pontos: o Personagem pode possuir uma arma mais poderosa, com bônus de até +3 (+3 para dano e +30% para dividir entre ataque e defesa, conforme a arma).

Pode ser um amuleto de sorte ou um amuleto de proteção contra um elemento.

Biblioteca

O Personagem possui uma vasta biblioteca em seu refúgio, recebida como herança de seu mentor, roubada, adquirida, ou até 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 Personagem 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 do Personagem quais Subgrupos que a biblioteca dispõe. Podem ser Subgrupos de várias Perícias diferentes.

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

2 pontos: 6 Subgrupos

3 pontos: 10 Subgrupos

4 pontos: 14 Subgrupos

Bom Senso

1 ponto: todas as vezes que um Personagem que tenha bom senso for fazer alguma coisa obviamente estúpida, o Mestre **pode** dizer a ele que o que ele pretende fazer é uma burrice.

Este Aprimoramento é muito útil para Jogadores iniciantes, como uma forma de justificar a ajuda que o Mestre dá aos Personagens que estão começando, sem enfiar os demais Jogadores. O Mestre também pode obrigar aquele Jogador “menos esperto” a comprar este Aprimoramento.

Conhecimentos Arcanos

2 pontos: o Personagem conhece algum método de prever a sorte relacionado à Roda dos Mundos.

Ele é capaz de interpretar corretamente os sinais místicos capturados na aleatoriedade das cartas, runas, leitura do Tarot de Marselha, I-Ching, Feng-Shui, roleta ou búzios.

O Jogador pode fazer uso desses métodos uma vez por sessão de jogo, conseguindo até três respostas, do tipo SIM, NÃO ou IRRELEVANTE.

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.

Burocracia e Política: inclui manter o controle burocrático sobre a região, não importando através de que meios. Pode ser controlando o prefeito, burocratas, secretárias, ou outros funcionários. Permite ao Personagem manipular (ou mesmo mudar) as leis e regras que compõem uma sociedade.

Direito e Jurisprudência: seu Personagem conhece as leis ou aqueles que fazem as leis. Mantém contato com senadores, legisladores, advogados, promotores e juizes. Pode fazer multas e pequenas acusações se “perderem na papelada”, cancelar casos, modificar penas ou atrapalhar investigações.

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

Indústrias: seu Personagem possui influência na área industrial, sobre organizações de trabalhadores, artesãos, operários, engenheiros, transportes e outras pessoas ligadas à área industrial. Pode conseguir equipamentos, projetos, especificações, cálculos ou outras operações ligadas à área de engenharia (ou cibernéticos, se a Campanha permitir).

Mídia: controle sobre os meios de comunicação como um todo. Existem cada vez mais meios de comunicação e mídia, como Jornais, rádio, televisão, revistas, Internet e outros. Apesar de ninguém duvidar que a mídia é corrupta, até mesmo os Personagens se assustariam se descobrissem quem cobre os olhos da mídia às vezes...

Polícia: inclui delegados, investigadores, escrivães, algumas forças especiais (SWAT, FBI, drogas e homicídios, DENARC, GARRA). Pode ajudar a conduzir investigações, se elas forem importantes, ou desviar a atenção da lei para casos mais “interessantes”.

Submundo: o que seria de um Personagem sem suas gangues de arruaceiros para cuidar de pequenos problemas que podem surgir? Submundo inclui um contato com alguma organização criminosa como a Máfia, a Cosa Nostra, a Triáde, a Yakusa ou os traficantes colombianos.

Familiare

Seu Personagem possui um Familiar. Familiares são animais que acompanham o Personagem, mas que possuem poderes e qualidades superiores as dos animais comuns.

1 ponto: um animal relativamente simples e comum para um mago (gato, sapo, coruja, cobra, cachorro etc).

2 pontos: um animal mais exótico ou maior (lobo, bode, pássaros raros, trobos etc).

Guardião de Artefato

3 pontos: como o próprio nome indica, o Personagem foi designado como guardião de um item de grande valor. Às vezes, este Aprimoramento pode ser menos vantajoso e mais daninho: objetos poderosos atraem a atenção de seres poderosos. Cabe ao Mestre escolher qual artefato seu Personagem possui e as razões dele estar com esse Personagem. ESTE APRIMORAMENTO NÃO DEVE SER USADO LEVIANAMENTE.

Homúnculo

2 pontos: o Personagem possui um homúnculo, um pequeno demônio voador com cerca de 10cm de altura, totalmente fiel a seu mestre. Ele pode ser utilizado para missões ligeiras e outros pequenos trabalhos. O homúnculo precisa beber pelo menos uma gota do sangue de seu senhor por dia, diretamente de seu corpo (o mais comum é permitir que ele perfure um dedo com seus dentes afiados). Sem esse alimento ele perderá 1PV por dia, e morrerá, levando cerca de uma semana para um outro brotar novamente de dentro da garganta de seu senhor — um processo extremamente doloroso.

Homúnculo: CON 6, FR 6, AGI 16, DEX 4, INT 1, WILL 5, CAR 0, PER 16, 8PVs, IP 0, Garras 20/20 dano 1d3.

Imunidade a Venenos

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

3 pontos: além dos venenos naturais, seu Personagem também possui imunidade a venenos artificiais, criados através de poções e alquimia. Também possui 2D de proteção contra venenos considerados mágicos. Este Aprimoramento deve ser acompanhado por uma explicação no *Background*.

Inocência

1 ponto: o Personagem tem uma habilidade quase sobrenatural de passar a impressão de ser inocente em qualquer acusação sem testemunhas. Ele consegue facilmente arrumar álibis, provar que “comprou aquela bolsa na feira local” ou que outra pessoa arrombou a porta.

2 pontos: funciona da mesma maneira que a anterior, mas desta vez até mesmo uma testemunha pode se convencer de que

se enganou ao acusar o Personagem (para isso, deve passar em um Teste Normal de Manipulação - Lábria). Ele ainda torna todos os Teste de Manipulação - Interrogatório Difíceis.

Pactos

1 ponto: pactos com entidades muito poderosas podem ser uma ótima fonte de poder, se você estiver disposto a pagar o preço. Demônios de Infernun precisam sempre de energia mística para manterem-se vivos na Terra.

Alguns magos oferecem parte de sua energia (Pontos de Atributos, Pontos de Magia, Pontos de Perícia ou sua própria alma) em troca de riquezas, poder, a cura de uma doença ou a morte de um inimigo.

Os benefícios podem incluir Rituais únicos, uma arma mágica, um exorcismo de um outro Personagem, habilidades especiais, Pontos de Focus, Conhecimento ou apenas mais poder dentro da Sociedade Secreta. 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.

Algumas Sociedades Secretas, como a Ordem de Luvithy, as Brujas e outras costumam realizar pactos entre seus membros mais poderosos e influentes com os demônios e entidades de Arkanun e Infernun que as auxiliam.

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. Os valores a seguir são fornecidos em dólares, devendo ser ajustados relativamente de acordo com a época e local da Campanha. O Personagem possui ao todo cerca de 50 vezes o valor de sua renda.

1 ponto: renda de até US\$ 2.000 mensais.

2 pontos: renda de até US\$ 4.000 mensais.

3 pontos: renda de até US\$ 8.000 mensais.

4 pontos: renda de até US\$ 16.000 mensais.

5 pontos: renda de até US\$ 32.000 mensais.

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 idéias, sugestões e o melhor procedimento a ser tomado.

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.

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!).

Sensitivo

Seu Personagem possui grande intuição, uma sensibilidade extrema que lhe permite saber sobre coisas mesmo sem ter acesso a informações sobre elas.

1 ponto: o Personagem sonha com coisas sobrenaturais, que podem vir a ocorrer. Escreve livros, modela esculturas e pinta quadros a respeito. Esses quadros devem ser usados pelo Mestre como ajuda na preparação de Campanhas e Aventuras.

2 pontos: o Personagem possui uma espécie de sexto sentido, uma percepção extra-sensorial que beira a paranormalidade. Em alguns casos, com a permissão do Mestre, o Jogador pode tentar um Teste de Percepção para notar coisas que estão além dos sentidos normais: uma presença sobrenatural, um risco para sua vida ou a localização de um objeto perdido.

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.

2 pontos - O mesmo que a habilidade acima, mas funciona em importa em que plano de existência o Personagem esteja, mesmo em Arcádia ou Spiritum.

Senso Numérico

1 ponto: o Personagem é capaz de contar imediatamente grande quantidade de objetos, com muita precisão. Pode contar cabeças de gado, quantos palitos de fósforo caíram de uma caixa, cartas de baralho e coisas assim.

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).

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 sessão de jogo, o Jogador pode Rolar novamente um dado caso tenha falhado em um Teste (qualquer tipo de rolagem de dados).

Ele deve anunciar essa decisão ANTES de rolar os dados (ou seja, se conseguir logo na primeira tentativa, assim mesmo terá gasto a “sorte” da sessão).

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.

Fé Verdadeira

1 a 5 pontos: Para alguns a Fé é uma crença religiosa em Deuses ou Entidades sem provas sólidas da Sua existência. A Fé é a certeza de que vamos receber as coisas que esperamos. Em termos de jogo um Personagem com Fé Verdadeira é capaz de resistir a feitiços, possessões, exorcizar espíritos malignos ou até mesmo demônios. A cada nível em Fé Verdadeira o Personagem soma o mesmo a sua Força de Vontade (WILL) para realizar tais feitos, quanto maior a Fé maior será a sua capacidade de resistir as artimanhas do inimigo. Em caso de falha no teste de Força de Vontade (WILL) o Personagem perde um ponto de fé temporariamente. Esses pontos só podem ser recuperados com jejum, orações ou sacrifícios na proporção de 1 ponto por dia (dependendo da crença do mesmo).

Aprimoramentos Negativos

Alergia

-1 ponto: o Personagem é alérgico a alguma coisa (poeira, pelo de animais, certos perfumes). Ao entrar em contato com essa substância, começa a espirar sem parar, o que prejudica suas ações físicas (o Mestre pode impor penalidades conforme o tipo de ação que ele pretender realizar).

Alergia Grave

-2 pontos: idêntico ao anterior, porém os efeitos são bem mais graves. Uma rápida exposição, pode gerar irritação nos olhos, e quanto mais tempo durar, maiores serão os males, tais como: irritação na pele, vômitos, parada respiratória, sendo que uma exposição prolongada pode levar à morte.

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.

Alma Vendida

-2 pontos: em algum momento da vida miserável do seu Personagem, ele teve a chance de mudá-la. O preço? Sua alma. Durante algum tempo o Personagem teve uma vida boa e usufruiu dos benefícios do acordo diabólico. Mas isso é passado, sua vida voltou a ser miserável e está ainda pior, pois agora chegou a hora dele cumprir sua parte no acordo. Aquele que comprou a alma do Personagem (um Feiticeiro poderoso, um demônio ou outra criatura sobrenatural), está cobrando o pagamento. Resta ao Personagem correr para impedir que sua alma seja levada.

Alucinado

-2 pontos: o Personagem sofre constantes alucinações, tendo uma visão distorcida da realidade. Nem tudo que seu Personagem vê está mesmo ali, e nem tudo que está ali ele vê. O Mestre deve exigir constantes Testes de INT (e não de PER) para discernir a realidade das alucinações. Podem ser visões, sons misteriosos ou vultos que atraem sua atenção e o fazem esquecer do resto à sua volta.

Amnésia

-1 ponto: o Personagem esquece facilmente as coisas, desde fatos recentes até sua própria identidade. Para se recordar de fatos passados, faça um Teste de INT (Fácil para fatos dos últimos dias, Normal para ocorrências das últimas semanas, e Difícil sobre meses ou anos atrás).

Assassino Serial

Por algum motivo que só seu Personagem conhece, ele mata pessoas. Pode fazer isso de forma cuidadosa e fria, ou em grandes ataques de sanguinolência.

-2 pontos: já matou algumas pessoas, e tem algum tipo de marca registrada, ligada ao tipo de vítima (apenas crianças, ruivas, estrangeiros, pessoas religiosas), ou método de execução. Isso o colocou o Personagem na lista de caça das autoridades, e dos caçadores de recompensas.

-3 pontos: igual ao anterior, mas ele já fez várias vítimas, e tomou gosto pelo sangue. Tanto que quando está próximo a uma possível vítima, deve fazer um Teste de WILL para resistir à oportunidade.

Assombrado

-1 ponto: por algum motivo desconhecido, as pessoas que o Personagem conheceu e matou, retornam como espíritos para assombrá-lo. Podem ficar rondando-o e, em alguns casos, conversar com ele. Alguns espíritos apresentam formas assustadoras, decompondo-se lentamente, noite após noite, na presença do Personagem. Muitos fazem perguntas como: "Porque você me matou?" ou "Porque deixou que eu morresse?".

Azarado

-1 ponto: em dado momento durante a seção de jogo, o Mestre declara que seu Personagem teve uma falha crítica em um Teste. De preferência, isso vai ocorrer na pior situação possível (arma quebrar diante do inimigo, esquecer os materiais para o ritual, saltar sobre o penhasco, etc).

Canibal

-3 pontos: por alguma razão, o Personagem aprecia a carne da própria raça. Ele já matou várias vezes para satisfazer seu paladar, o que faz com que ele tenha que ocultar seus crimes das autoridades. O antropófago em questão deve fazer um Teste de WILL para resistir à oportunidade de matar para fazer um lanchinho.

Casto

-1 ponto: o 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.

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.

Complexo de Culpa

-1 ponto: você se sente terrivelmente culpado por alguma coisa que fez no passado e julga-se responsável por todas as consequências disto. Às vezes, o motivo do acontecimento realmente foi culpa sua, em outros casos não, mas igualmente o Personagem se atribui como um responsável direto. Em todas as situações que lembrem o motivo que ocasionou seu complexo, seu Personagem deve fazer um Teste de WILL. Em caso de falha, o Personagem ficará extremamente deprimido e todos os seus Testes se tornam Difíceis.

Complexo de Inferioridade

-1 ponto: o Personagem se sente inferior aos outros, não importa o quão forte ou hábil ele seja, até mesmo a pessoa mais fraca parece ser superior a ele. Isso o impede de se confrontar com qualquer um, ele já que ele acha não pode vencer ninguém. Para entrar em um desafio ou realizar qualquer tipo de ação heroica, é preciso ser bem sucedido em um Teste Difícil de WILL. Mesmo que ele vença, o Personagem ainda se julgará inferior, atribuindo a derrota do adversário à sorte.

Coração Mole

-1 ponto: o seu Personagem é muito sentimental e não é capaz de ver ninguém sofrer. Ele acredita que todos, sem distinção, merecem a clemência, o perdão uma segunda chance. Por isso, ele NUNCA recusa nenhum pedido de ajuda e jamais irá matar ou ferir gravemente seu oponente durante uma batalha, preferindo deixá-lo inconsciente ou até mesmo perder a luta. O sofrimento é algo que ninguém merece.

Covarde

-1 ponto: seu Personagem tem um senso de sobrevivência muito aguçado, muito além da compreensão de seus companheiros. Isso o leva a tomar atitudes extremas para se manter vivo, tais como fugir ou se esconder ao menor sinal de perigo. Portanto, o Personagem nunca irá envolver-se em situações que ofereçam um grande risco. Mesmo que queira, só será capaz de deixar sua segurança de lado se for bem sucedido em um Teste de WILL.

Crédulo

-1 ponto: o Personagem é uma pessoa extremamente crédula e ingênua, inocente ao ponto de acreditar em qualquer coisa que digam a ele. Para ele, todas as pessoas são boas e confiáveis, e só querem o seu bem. Isso faz com que seja facilmente enganado, traído e iludido. Quando alguém quiser contar uma mentira para o Personagem crédulo, nem precisa fazer Teste de Lábia.

Curioso

-1 ponto: sua curiosidade é muito maior que o seu juízo, e toda vez que algo lhe chamar a atenção, o Personagem ficará compelido a investigá-lo o mais depressa possível. Deve realizar um Teste de WILL para não abandonar tudo o que estiver fazendo e seguir essa pista misteriosa.

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!

Deficiente Físico

-1 ponto: você possui uma deficiência pequena, como ser cego de um olho, não ter uma mão ou até ser quase surdo. Todos os Testes Fáceis de Atributos relacionados à sua deficiência são considerados normais, e os Normais considerados Difíceis.

-2 pontos: sua deficiência é um pouco mais grave, podendo ser completamente cego, não ter um braço, ser surdo ou não sentir cheiros. Todos os Testes de Atributos relacionados à sua deficiência são considerados Difíceis.

-3 pontos: sua deficiência é grave e prejudica muito sua vida. Você pode ser um paraplégico, ser surdo-mudo ou não ter ambos os braços. Você não pode realizar certas proezas relacionadas à sua deficiência, como andar, escutar ou falar.

Dificuldade de Fala

-1 ponto: o Personagem é gago, tem a língua preza, ou quaisquer outros problemas de dicção que dificulta o entendimento do que ele fala pelas outras pessoas.

Distração

-1 ponto: o Personagem não consegue se concentrar em nada, vivendo no mundo das nuvens. Todos os Testes de WILL para se concentrar são Difíceis.

Dupla Personalidade

-3 pontos: o Personagem possui duas ou mais personalidades diferentes habitando o mesmo corpo. Podem ser pessoas violentas, calmas, covardes, mentirosas, com afinidade ou ódio a alguma coisa. São personalidades totalmente diferentes, com suas próprias lembranças e consciência. A mudança de uma personalidade para outra não é controlada pelo jogador e sim pelo Mestre.

Estigma Social

-1 ponto: por algum motivo o Personagem é considerado um pária da sociedade. Todos que vivem naquela região o rejeitam e até o temem. O tipo de estigma social varia de várias formas. O Personagem pode ser considerado um herege, um bárbaro, um leproso ou simplesmente ser evitado por ter hábitos muito estranhos (como só sair à noite, viver trancado em casa, esse tipo de coisa).

Esquizofrênico

-2 pontos: o Personagem vive em um mundo só seu. Pode ser perseguido por "eles", ser o único que sabe a verdade, ter delírios de grandeza, achar que é uma figura histórica reencarnada. Costuma ter ideias absurdas, e acreditar nelas como se fossem verdadeiras (pois para ele são).

Família Desonrada

-1 ponto: seus descendentes cometeram crimes terríveis no passado, e hoje você paga por isso, sendo discriminado e condenado como culpado também. Embora não haja realmente culpa sua, o Personagem ainda carrega essa má fama consigo por ter de fazer parte de uma família que todos desprezam, recebendo um tratamento frio e desconfiado mesmo de quem antes o achava uma boa pessoa ("um Corson nas minhas terras! Saia já daqui rapaz, pois não quero ter de mandá-lo para o calabouço", "casar minha filha com um McAssen? Jamais!").

Fanático

-2 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.

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).

Fúria

-2 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. Ele ganha bônus de +30% nos ataques e +3 no dano (além de receber as vantagens equivalentes ao Aprimoramento Resistência à Dor), e irá se manter assim durante 3d6 rodadas.

Galante

-1 ponto: seu Personagem é um sedutor nato (ou ao menos tenta ser um). Possui um fraco pelo sexo oposto, nunca deixando passar a chance de conquistar um novo "troféu". Faça um Teste de WILL para resistir à oportunidade de tentar conquistar um(a) amante.

Ganância

-1 ponto: a fraqueza dos homens. O Personagem possui inveja de tudo que os outros possuem e ele não. Sua cobiça sempre o leva a quer mais e mais. Nenhuma riqueza é suficiente para ele. Para obter tudo o que deseja, o Personagem não mede consequências e realizará qualquer ato para satisfazer sua ganância (desde roubar até fazer pactos com demônios).

Gula

-1 ponto: o apetite do Personagem é algo fora dos padrões normais, ele come o dobro ou o triplo do que uma pessoa comum. Além disso, o Personagem sempre encontra tempo para um lanchinho nas ocasiões mais inusitadas.

Hábitos Detestáveis

-1 ponto: você possui alguns atos involuntários que chocam e enojam as pessoas, tais como: cuspir o tempo todo, coçar as partes íntimas, não tomar banho com regularidade, entre outros.

Hipocondria

-1 ponto: o Personagem acredita fervorosamente que está doente, ou que irá pegar uma doença em breve. Mesmo estando completamente saudável, ele crê que a morte está espreitando-o, prestes a avançar e lançar alguma de suas pestilências sobre ele. O Mestre deve exigir um teste de WILL toda a vez que algum tipo de contágio de uma doença for perceptível (como andar na chuva, aproximar-se de leprosos, estar perto de uma pessoa que espirra, etc.) para que o Personagem não enlouqueça imaginando que está doente. Se falhar, ele se descontrolará e irá querer

combater a doença a qualquer custo (tomando todos os remédios que encontrar pela frente, indo a vários médicos e, talvez até, procurar um curandeiro).

Inimigo

-1 ponto cada: 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.

Intolerância

-1 ponto: existe algo que você não tolera, seja uma situação (ver alguém batendo numa mulher, reprimir lhe apontando o dedo, garotos pichando as paredes, fumantes), um animal, ou alguma coisa. Quando o Personagem se encontra na circunstância que causa sua intolerância, ele imediatamente deixará tudo o que está fazendo de lado e irá tomar satisfações com o responsável. Pode chegar a agredi-lo caso tenha motivo para isso (o Mestre pode exigir um Teste de Will para verificar se o personagem perdeu totalmente a calma com ele).

Má Fama

Você é alguém famoso, mas devido aos seus crimes. Basicamente funciona exatamente como o Aprimoramento Fama, porém de uma maneira negativa, que faz a sociedade considerá-lo uma “má pessoa” ou um elemento perigoso, estando sempre sob suspeita e descrença.

-1 ponto: alguns bairros, uma cidade pequena.

-2 pontos: algumas cidades pequenas, uma metrópole.

-3 pontos: algumas metrópoles, um estado ou região.

Maldição

O Personagem foi alvo de uma maldição em algum momento de seu passado, e continua a carregar esse fardo consigo até o presente. A natureza da maldição deve ser explicada no background do Personagem, bem como a descrição de como ela afeta a sua vida e dos outros que estão à sua volta.

-1 ponto: um pequeno infortúnio atrapalhado a vida do Personagem em alguns momentos (morder a língua quando falar uma certa palavra, um ferimento que nunca cicatriza ou mesmo perder o cabelo), mas de maneira nenhuma lhe inflige algum problema aos seus companheiros.

-2 pontos: uma maldição afeta constantemente a vida do Personagem (sua imagem não reflete em espelhos, chagas cobrem seu corpo sempre que entra em contato com animais, todos à sua volta ficam mudos quando ele está

inconsciente) e costuma prejudicar também aos seus aliados.

-3 pontos: o Personagem recebeu uma punição severa, talvez até de causa divina, cujos efeitos, ao se manifestarem são devastadores (uma chuva torrencial acompanha o Personagem por onde quer que ele vá, quando o Personagem gritar em voz muita alta alguém sofre um infarto, todo ouro que ele toca se transforma em poeira, etc).

Mania de Perseguição

-1 ponto: o Personagem é extremamente paranoico, acreditando fervorosamente que “eles” estão atrás dele, que está sempre sendo vigiado ou perseguido onde quer que ele vá. O Personagem sempre irá desconfiar de todos, por mais amigos que sejam.

-2 pontos: igual ao anterior, mas nesse caso ele realmente está sendo perseguido por alguém (embora não tenha certeza absoluta disso). Pode ser algum espírito, demônio, caçadores ou uma outra entidade que está no seu encalço e ele teme se encontrar com ela.

Maníaco Depressivo

-2 pontos: o Personagem sofre mudanças drásticas de humor, indo do entusiasmo flamejante ao desejo de morrer e vice-versa. Já tentou o suicídio uma ou duas vezes. Preocupa-se com facilidade e constantemente pondera sobre a vida e a morte, tendendo mais para a morte.

Mau Humor

-1 ponto: o Personagem parece sempre acordar com o pé esquerdo, o que faz com que ele sempre esteja irritado, zangado, nervoso e de mau humor. Quando alguém fala com o Personagem, ele só responde com grosserias. Todos os Teste de CAR se tornam mais Difíceis.

Megalomaníaco

-1 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 quanto você. 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.

Mentiroso Compulsivo

-2 pontos: dizem que o pior mentiroso é aquele que acredita nas próprias mentiras, e o Personagem é um deles. Ele mente por prazer e compulsão. Acredita no que diz, e pensa estar enganando a todos o tempo todo. Não

consegue dizer meia dúzia de frases sem introduzir nelas uma mentira descarada.

Monstruoso

-1 ponto: a aparência física do Personagem é hedionda. Qualquer um que o veja, hesita em aproximar-se ou até olhar para você. Tentativas de relacionar-se com pessoas desconhecidas resultará em graves problemas, e os Testes de CAR do personagem SEMPRE serão difíceis (isso quando ele teve a chance de realizar um Teste).

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 irá lutar 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 irá atacar.

Perda Terrível

-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 sequelas profundas até hoje. Quando a pessoa perdida é mencionada, o personagem deve fazer um Teste de WILL para não ficar catatônico por 3d6 rodadas.

Perverso Sexual

O Personagem sofre de sérios distúrbios mentais, que o levam a fazer sexo de maneira não-convencional.

-1 ponto: fantasias inofensivas, como filmar ou fotografar o ato, vestir roupas do sexo oposto ou fazer amor em locais públicos.

-2 pontos: sadomasoquismo, sexo com animais.

-3 pontos: as perversões mais grotescas e bizarras, consideradas criminosas pelo FBI. Incluem estupro seguido ou não de morte, sexo com crianças, sexo com cadáveres, tortura e tudo o que a sua imaginação doentia permitir.

Poltergeist

-2 pontos: um poltergeist é um espírito que se manifesta causando danos físico a pessoas e objetos, existindo um ou

mais rondando o Personagem. Coisas inexplicáveis acontecem quando ele está por perto. Vasos estouram, copos se movimentam, amпуlhetas e relógios funcionam ao contrário, portas fecham sozinhas. A intensidade e força dos efeitos podem variar, dependendo do local.

Protegido

-1 ponto: um Protegido é alguém indefeso a quem o Personagem está mentoreando. É dever do Personagem protegê-lo, sendo o responsável legal por ele, estando encarregado de pagar suas contas, tanto financeiras quanto legais. Acima de tudo, o personagem deve zelar pela integridade e bem estar de seu aprendiz.

Pesadelos

-1 ponto: o sono do Personagem é frequentemente afetado por pesadelos indescritíveis. Situações de horror total consomem os sonhos do Personagem e começam agora a incomodá-lo quando está acordado também. Sempre que ele se depara com algo que o recorde de um de seus pesadelos, o Personagem deve fazer um Teste de WILL para não entrar em pânico, desmaiar ou sofrer algum tipo de tormento que o deixa incapaz de agir por 3d6 rodadas.

Sangramento

-2 pontos: o corpo do Personagem apresenta uma estranha “alergia” à presença do sobrenatural. Quando entra em contato com qualquer manifestação mística, o Personagem começa a sangrar pela boca e/ou pelo nariz. Se o efeito for muito forte, ou repetir-se muitas vezes, isto pode gerar danos.

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 às poças de sangue. Assim como não aceita rendições, o próprio Personagem nega-se a desistir, preferindo morrer em combate a entregar-se.

Sono Pesado

-1 ponto: o Personagem dorme como uma pedra, ficando completamente fora de prontidão. Sempre perde o horário, dificilmente será acordado por ruídos (mesmo os mais altos) e facilmente dorme se estiver cansado. Testes de PER para verificar se o personagem desperta serão sempre Difíceis.

Suspeito

-1 ponto: tudo o que acontece as pessoas acham que o responsável foi você. Se uma loja foi roubada, um

assassinato cometido, sempre há alguns vizinhos que acham seu comportamento estranho.

-2 pontos: o Personagem realmente inspira medo nas pessoas. Elas não confiam em você. Sempre que a polícia vê você próximo à cena de um crime, para interrogá-lo. Já acordou várias vezes à noite com a polícia à sua porta. E o pior, as evidências apontam para você. Basta que haja uma mínima ligação com o caso e todos tentam acusá-lo de ser o culpado.

Supersticioso

-1 ponto: acredita em todo tipo de superstição. Carrega trevos-de-quatro-folhas, pés-de-coelho e outros talismãs. Caso passe por baixo de escadas, quebre um espelho ou coisa parecida, o Personagem deverá fazer um Teste de INT e, em caso de falha, receberá o Aprimoramento Azarado por 3d6 dias. Em caso de falha crítica, o Aprimoramento será permanente (a não ser que haja muita terapia).

Sarcasmo

-1 ponto: o Personagem é extremamente sarcástico (irônico), não perdendo a oportunidade de zombar ou fazer observações maldosas a respeito dos outros tempos todos. Se o jogador não interpretar esta desvantagem, o Mestre pode usá-la para colocar o Personagem em enrascadas, como fazê-lo ser sarcástico ao conversar com um agente da CIA de pavo-curto.

Toque Letal

-2 pontos: o mero toque dos dedos do personagem destrói pequenas ervas e mata pequenos mamíferos. Plantas e outros vegetais apodrecem se o personagem ficar perto deles por muito tempo.

Traumatizado

-2 pontos: este personagem sofreu um severo trauma durante a infância, algo que nenhuma criança, nem a maioria dos adultos, está preparada para enfrentar (foi testemunha de um crime hediondo, ou foi molestada sexualmente). Qualquer menção aos fatos que traumatizaram o Personagem o obriga a fazer um Teste de WILL. Se falhar, todos os seus Testes se tornam Difíceis pelos próximos 3d6 turnos.

Timidez

-1 ponto: o Personagem é extremamente tímido, receando falar e até se aproximar das outras pessoas. Raramente irá emitir suas opiniões (a não ser que seja questionado), sempre hesita ao máximo falar diante de desconhecidos e tem sérias dificuldades para relacionar-se com o sexo oposto. Para um Personagem com Timidez, todos os Testes de CAR são considerados Difíceis.

Teimosia

-1 ponto: você é teimoso como uma mula. Não importa o que os outros digam, o Personagem acredita ferreamente que ele, e somente ele, está certo. Nunca irá concordar com ninguém, pois crê que sempre estão errados. Isso pode levar o Personagem a enfrentar problemas, principalmente em situações que um grupo deve tomar uma decisão em conjunto. O Personagem vai tentar de todas as maneiras possíveis convencer os outros que o seu ponto de vista é o correto, chegando, inclusive, a usar de métodos menos ortodoxos (agredir os companheiros, assassinar os reféns, atrair a atenção do inimigo, etc).

Viciado em Drogas

-1 ponto por droga: o Personagem é dependente ou viciado por algum tipo de substância química (cocaína, heroína, anfetaminas, LSD, soníferos, éter, etc), o que faz com que ele deseje consumir frequentemente algum tipo de droga. Sempre o Personagem permanecer mais de 6 horas privado do vício, ele deve fazer um Teste Difícil de WILL para resistir à vontade de consumi-lo novamente. Para um personagem sobre os efeitos das drogas, todos os Testes são considerados Difíceis.

Visão Monocromática

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

Vontade Fraca

-1 ponto: o Personagem é extremamente suscetível à desistência e passividade. Sempre que uma tarefa parecer muito difícil, ele logo a abandonará (ou nem tentará realizá-la). Também é facilmente manipulado e controlado pelos outros. Acrescente uma penalidade de, pelo menos, -25% em qualquer Teste envolvendo Resistência mental (WILL).



Perícias

Perícias são as habilidades do seu Personagem, dizem o que ele sabe fazer e quais suas chances de fazer direito. No momento em que o Personagem é criado, calcula-se quantos pontos de Perícias ele terá para gastar. Esses pontos de Perícias podem ser gastos com quaisquer Perícias deste capítulo, mas sempre com a aprovação do Mestre.

Pontos de Perícia

Quando criamos um Personagem, ele possuirá uma certa quantidade de pontos para distribuir entre as Perícias. Isso vai depender do tipo de Campanha que estamos desenvolvendo, de sua idade e sua Inteligência.

- Cada ponto de Inteligência significa 5 pontos de Perícia.
- Cada ano de idade natural significa 10 pontos de Perícia.
- Cada ano de idade não-natural significa 5 pontos de Perícia.

Nenhum Personagem pode possuir mais de 500 pontos de Perícia por SÉCULO de vida, não importando sua idade ou INT (a não ser que seja algum tipo de Campanha diferente).

Subgrupos

Algumas Perícias são marcadas com um sinal *. Essas Perícias são, na verdade, grandes grupos de Perícias menores, abrangendo uma série de subgrupos.

Durante a criação do Personagem, o Jogador deve especificar qual subgrupo seu Personagem conhece.

Não é proibido inventar um subgrupo que não tenha sido citado na descrição da Perícia (aliás, até recomendamos que os Jogadores façam isso), mas todas as Perícias criadas pelos Jogadores devem ser aprovadas pelo Mestre.

Note a Perícia **Idiomas**: ao gastar pontos com ela, o Jogador precisa escolher um idioma específico. Nada impede que ele use mais pontos de Perícia para aprender outro idioma, mas cada subgrupo deve ser tratado como uma Perícia separada.

Valor Inicial

Existem três tipos de Perícias. No primeiro tipo, um Atributo básico serve como ponto de partida, pois tratam-se de **Perícias instintivas**, ou seja, qualquer pessoa possui mínimos conhecimentos nessa área. Em um segundo grupo não há base de começo (ou seja, elas começam em 0%), pois tratam-se de **Perícias altamente técnicas**. Há ainda um terceiro tipo que começa com o valor de outra Perícia, pois tratam-se de **habilidades muito aparentadas**.

Cada ponto gasto além do início aumenta a Perícia em 1%, até o limite máximo de 50 pontos de Perícia mais o valor inicial (mais tarde, com os pontos ganhos com Aprimoramentos ou aumento de nível, esse limite pode ser ultrapassado).

Um Personagem não pode usar uma Perícia se tiver 0%, pois isso significa que ele não tem conhecimento naquela área.

Se você tentar navegar na Internet, quais suas chances de conseguir algum resultado se nunca lidou com um computador antes? Nenhuma. Você conseguiria entender um texto em húngaro ou em russo? Mas você pode tentar fazer um desenho simples, mesmo que não tenha aprendido Artes Plásticas - Desenho.

Um Personagem com Destreza 12 já tem 12% em Armas de Fogo e em todos os seus subgrupos. É uma porcentagem baixa, apenas 12% de chance de acertar um tiro, mas reflete uma pessoa que nunca atirou na vida! O Jogador pode escolher aumentar o SUBGRUPO Pistolas para 25%, com o acréscimo de 13 pontos de Perícia — mas NÃO pode acrescentar pontos à Perícia Armas de Fogo para aumentar todos os subgrupos dela!

IMPORTANTE: é obrigatório um gasto mínimo de 10 pontos em cada nova Perícia escolhida pelo Jogador (mesmo as que possuem valor inicial). Isso representa o esforço em aprender e desenvolver o básico dentro da Perícia, suficiente para utilizá-la corretamente.

Você é MESMO bom?

O quadro seguinte mostra que valor um Personagem deve possuir em uma Perícia para ser competente em cada atividade. Podem parecer valores baixos à primeira vista, mas na maioria das vezes você vai testar a Perícia contra o Dobro desse valor. Às vezes, o valor de Teste pode ultrapassar 100% — mas qualquer resultado acima de 95% será SEMPRE uma falha.

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.
60%+	Um dos melhores na área.

Lista de Perícias

A lista de Perícias está apresentada no seguinte formato:

Grupo*

Subgrupos

Observação: o símbolo * só aparecerá em casos nos quais a Perícia tiver subgrupos. Quando isso ocorrer, você deve escolher apenas UM dos subgrupos correspondentes.

Animais*

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

Armadilhas (PER)

Armas Brancas* (DEX)

Alguns subgrupos possíveis: Facas, Adagas, Punhais, Espadas, Machados, Chicotes, Manguais, Maças, Martelos, Arcos, Bestas e Lanças. Existem armas brancas que não se encaixam nesses subgrupos, como nunchakus, boleadeiras, redes, armas orientais bizarras ou armas demoníacas. Neste caso, cada arma será considerada um subgrupo próprio.

Armas de Fogo* (DEX)

Alguns subgrupos possíveis: Revólveres, Pistolas, Armas Antigas, Submetralhadoras, Escopetas, Rifles de Caça (Espingardas), Rifles Militares, Metralhadoras, Armas Pesadas, Granadas e Armas Experimentais.

IMPORTANTE: esta Perícia exige que o Personagem tenha determinados Aprimoramentos sem os quais fica impossibilitado de ter estes conhecimentos.

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)

Avaliação de Objetos* (PER)

Alguns subgrupos possíveis: Antigüidades, Gemas, Metais Valiosos (Ourives), Obras de Arte.

Camuflagem (PER)

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.

Ciências Proibidas ou Alternativas* (0)

Alguns subgrupos possíveis: Alquimia, Anjos, Astrologia, Búzios, Demônios, Oculto, Psionismo, Rituais, Tarot, Teoria da Magia, Vampiros, Viagem Astral

Condução* (AGI)

Alguns subgrupos de Condução: Automóvel, Ônibus, Caminhão, Empilhadeira, Guindaste, Carruagem, Motocicleta.

Alguns subgrupos de Pilotagem: Carro de Corrida, Motocicleta de Corrida, Helicóptero, Avião Comercial, Avião Militar, Ônibus Espacial, Lancha, Iate, Veleiro, Navio Cargueiro, Ultraleve e Asa Delta.

Disfarce (INT)

Eletrônica (0)

Engenharia (0)*

Alguns subgrupos possíveis: Aeronáutica, Alimentos, Civil, Computação, Demolições, Elétrica, Eletrônica, Materiais, Mecânica, Mecatrônica, Naval e Química.

Escutar (PER)

Esquiva (AGI)

Esportes*

Outros subgrupos possíveis: Acrobacia (AGI), Alpinismo (AGI), Arremesso (DEX), Artes Marciais (AGI), Basquete (DEX), Boxe (AGI), Caça (PER), Canoagem (CON), Corrida (CON), Esqui (AGI), Futebol (AGI), Mergulho (CON), Páraquedismo (AGI), Pesca (PER), Natação (AGI), Salto (AGI), Salto Ornamental (AGI), Tênis (DEX) e Voleibol (DEX).

Etiqueta (CAR)*

Alguns subgrupos possíveis: Clero, Comercial, Diplomacia, Mercado Negro, Nobreza, Submundo.

Explosivos (0)

Falsificação* (INT)

Alguns subgrupos possíveis: Documentos, Escultura, Fotografia, Joalheria, Pinturas.

Furtar (DEX)

Furtividade (AGI)

Idiomas/ Línguas (0)*

Alguns subgrupos possíveis: Chinês, Inglês, Espanhol, Hindu, Russo, Árabe, Japonês, Alemão, Francês, entre as mais de 5.000 línguas e dialetos catalogados pelos lingüistas.

Braille (0), Código Morse (0), Criptografia (0), Linguagem de Sinais (0), Leitura Labial (0)

Informática* (0)

Alguns subgrupos possíveis: Computação, Internet (0), Hacker (0), Manutenção(0), Programação (0)

Jogos*

Alguns subgrupos possíveis: Cartas (PER), Tabuleiro (INT), Videogames (DEX), RPG (INT).

Manipulação*

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

Manuseio de Fechaduras (0)

Mecânica (DEX)

Medicina*

Cirurgia (DEX), Primeiros Socorros (INT)

Especialidades (INT): cada especialidade médica entra como um subgrupo. Algumas delas são: Oftalmologia, Dermatologia, Psiquiatria, Cardiologia, Neurologia, Urologia, Ortopedia, Oncologia, Gastrologia, Otorrinolaringologia, Veterinária, entre tantas outras.

Mineração* (0)

Alguns subgrupos possíveis: Cristais, Gemas, Metais.

Negociação*

Alguns subgrupos possíveis: Barganha (CAR), Burocracia (INT), Contabilidade (INT), Marketing (INT).

Pesquisa ou Investigação (PER)

Procura (PER)

Rastreio (PER)

Alguns subgrupos possíveis: Deserto, Floresta, Gelo, Montanha, Planície e Selva.

Sobrevivência (PER)*

Alguns subgrupos possíveis: Deserto, Floresta, Gelo, Montanha, Planície e Selva.

Equipamentos

Dinheiro

De modo geral, um Personagem tem disponível uma quantidade de dinheiro igual à sua renda mensal. Sim, claro que ele precisa pagar contas, mas esse é o dinheiro de que ele dispõe para gastar em uma emergência (contas de água, luz e telefone podem esperar; o suborno para o homem da CIA que aponta a arma para sua cabeça, não). O Personagem pode ser rico (possuir o Aprimoramento “Recursos e Dinheiro”), pode ter Contatos que lhe arrumem dinheiro ou pode ter crédito.

Não fornecemos preços de equipamentos neste livro porque existem produtos demais disponíveis no mercado, com preços variáveis de acordo com épocas e locais diferentes. Você mesmo pode consultar catálogos de preços para saber quanto as coisas custam, de acordo com a cidade (e até mesmo o período histórico) onde estiver jogando sua Campanha. Utilize as cotações das moedas estrangeiras e os preços do mercado caso seja uma Aventura passada em outro país.

Armas

Armas ajudam, mas nem sempre resolvem tudo. Cria, você vai ficar muito desapontado quando descobrir que tiros nada valem contra a criatura que se aproxima de seus Personagens nos túneis de esgotos.

Cuidado com o período em que se passa sua Campanha. Armas de fogo não existiam na Idade Antiga, nem na Idade Média, e mesmo antes da Segunda Guerra Mundial, “revólver” era aquelas armas toscas vistas em filmes de banguê-banguê, ou aquelas pistolas de pirata dos filmes. Armas laser, por outro lado, só poderão ser aceitas se a Campanha se passar em um futuro onde o Mestre PERMITA tais armas, ou em uma Campanha presente de heróis.

Antigüidade até Idade Média (1400+) - Não existiam armas de fogo (pólvora era usada apenas para fogos de artifício).

Séc. XIII XVIII - mosquetes e bacamartes. Precisavam ser recarregados após cada tiro.

Séc. XVIII e XIX - armas de piratas; ainda carregavam apenas um tiro, mas eram mais discretas.

1890-1914 - armas no estilo dos revólveres do velho oeste. Primeiras armas automáticas são enormes.

Primeira Guerra - pistolas automáticas e metralhadoras já existem (porém, são muito grandes).

Segunda Guerra - rifles ainda são muito grandes. Metralhadoras são enormes, porém, muito poderosas.

Anos 40 a 60 - primeiras submetralhadoras.

Guerra Fria - Praticamente qualquer coisa que atire pode ser encontrada com relativa facilidade.

Armaduras

Armaduras dependem do período histórico em que se passa sua Aventura. Podem variar desde a velha cota-de-malha medieval até a sofisticada bolha-de-alumínio protetora do século XXVI. Pode ser uma armadura física (um colete à prova de balas), energética (campos de força) ou mística (um Ritual). Em Campanhas realistas, porém, as únicas acessíveis aos mortais comuns são as armaduras físicas.

Kevlar é um tecido que costumamos chamar de “colete à prova de balas”, mas que na verdade é composto de camadas de uma espécie de plástico rígido moldado em camadas e dispostos de maneira a formar um colete. É pouco maleável, porém pode ser confeccionado em várias camadas, de acordo com o IP desejado.

Armaduras físicas e balísticas **NÃO** protegem seu Personagem de quedas, luzes, gases, fogo, frio, eletricidade e outros.

Pertences

As posses de um Personagem vão depender de sua história, profissão, Aprimoramentos e Perícias — mas principalmente de bom-senso. Para que seu Personagem tenha qualquer arma ou equipamento, o Jogador precisa de permissão do Mestre.

Entre alguns objetos e equipamentos de uso comum que os Personagens podem carregar consigo, podemos citar:

Época Moderna

Podemos classificar os objetos em comuns, raros e especiais. Os comuns são aqueles que qualquer pessoa pode ter em suas posses e não requerem maiores explicações. São eles: relógio de pulso, caneta, celular, agenda, carteira, comprimidos de remédios comuns e itens assemelhados.

Os itens raros são objetos que podem facilmente ser obtidos, mas que não se costuma carregar no dia-a-dia. Dessa forma, o Jogador deve dar uma explicação simples de porque seu Personagem carrega tal item ou, pelo menos, avisar com antecedência que seu Personagem o carrega. Entram nessa categoria disquete, isqueiro (se não é fumante), faca, caderno de anotações, laptop, palmtop, canivete, remédios específicos, máquina fotográfica, corda, estojo de primeiros socorros, jóias de valor, gravador portátil, spray de defesa pessoal, ferramentas em geral.

Já os itens específicos exigem uma boa explicação em *Background* de como e porque o Personagem os possui. Aqui se encaixam armas de fogo, drogas proibidas, coletes à prova de bala, rastreadores, óculos de visão noturna, localizadores, chave-mestras, partes de corpos humanos (sangue, ossos ou outras partes).

As coisas que o Personagem tem em casa também podem ser classificadas em comuns e incomuns. Móveis, eletrodomésticos e aparelhos eletrônicos (computador comum, rádio, TV,

videocassete...) são comuns. Computadores potentes, instrumentos de laboratório, prancheta de desenho, aparelhos de ginástica, coleção de armas e outras coisas precisam de explicação.

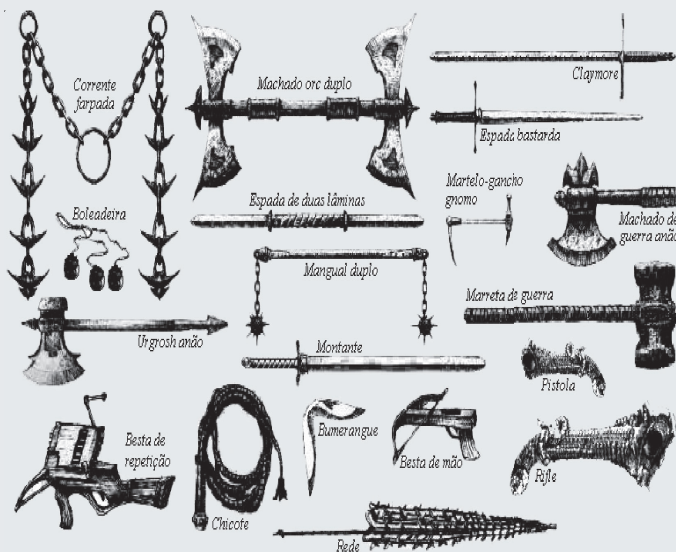
Época Medieval

Caso você esteja em uma Campanha medieval, os objetos mais comumente utilizados são: aljava, anel de assinatura, item religioso, lanterna, cantil, balde, backpack, garrafas, giz, gancho de alpinismo, corda, vela, vara de pescar, tinta, papel, sino, sacos, martelo e talho, frasco de óleo ou perfume, cobertores, correntes.

Armas Brancas

Estes são os valores de jogo de algumas armas brancas. Muitas delas eram de uso comum na Idade Média, mas outras são populares ainda nos dias de hoje.

Arma	dano	Iniciativa	Alcance
Faca	1d3	-3	15/30
Punhal Escocês	1d3+1	-3	
Adaga Suíça	1d3	-2	
Espada Curta	1d6	-4	
Rapier	1d6+2	-3	
Sabre	1d6+2	-6	
Espada Longa	1d10	-5	
Espada Bastarda (1 mão)	1d10	-6	
Espada Bastarda (2 mãos)	2d6	-9	
Espada de Duas Mãos	2d6	-9	
Machado Militar	1d6+2	-7	
Machado Bárbaro	1d10	-6	
Mangual	1d6+1	-6	
Maça	1d10	-5	
Porrete	1d3+1	-3	
Martelo de Guerra	1d6	-4	
Arco Curto	1d6	-10/-1	40/100
Arco Longo	1d6+2	-9/-1	80/200
Besta Leve	1d6	-15/-1	40/60
Lança de Golpe	1d6+2	-7	
Lança de Caça	1d6	-6	15/30



IP Específico

Nas armaduras apresentadas, o IP refere-se apenas à danos cinéticos (resultado de golpes) e balísticos (resultado de projéteis). Existem outros tipos de vestimentas apropriadas à outras situações. Estas vestimentas providenciam IP contra determinados tipos de ataques. Neste caso, diz-se que estas roupas possuem IP específico.

Exemplos de roupas especiais incluem roupas contra fogo, Eletricidade, frio, máscaras de gás entre outras, protegendo apenas a parte do corpo que cobrem. Dessa forma, um colete à prova de balas com IP balístico 7, tem IP cinético 4 (veja tabela ao lado) mas **NÃO** reduz um ponto de dano sequer de uma queda de escada, por exemplo.

Armaduras *

Tipo	IP	Penalidade (DEX/AGI)
Roupa Comum	0	0 / 0
Corselete de Tecido	1	-1 / 0
Corselete de Couro	1	-1 / 0
Armadura de Couro Reforçado	1	-1 / -2
Armadura de Anéis	2	-1 / -2
Armadura de Escamas	2	-1 / -2
Cota de Malha	3	-4 / -3
Manto de Ferro	4	-2 / -4
Armadura de Placas	5	-2 / -4
Armadura de Batalha	5	-3 / -6
Armadura de Batalha Completa	6	-9 / -7

* todas as armaduras tem IP cinético.

Coletes e Proteções

Tipo	IP cinético	IP balístico	Penalidade (DEX/AGI)
Roupa normal	0	0	0 / 0
Jaqueta de couro	1	0	0 / -1
Kevlar (cada 2 camadas)	+1/2	+1	
Kevlar 10 camadas	3	5	-2 / -3
Kevlar 14 camadas	4	7	-2 / -4
Kevlar 18 camadas	5	9	-3 / -5
Roupa de bombeiro	IP 10	contra fogo	
Roupa de amianto	IP 36	contra fogo	
Máscara improvisada	IP 10	contra gases	
Máscara contra gases	IP 30	contra gases	
Roupa de Borracha	IP 8	contra eletricidade	
Proteção contra ácidos	IP 6	contra ácido	
Roupa Térmica	IP 30	contra frio	
Roupa de Mergulhador	IP 15	contra vácuo e 8 contra frio	
Roupa de Astronauta	IP 36	contra vácuo	
Porta de Madeira	IP 2 a 5		
Parede de Tijolos	IP 8		
Vidro à Prova de balas	IP balístico 12 a 18		
Parede de Concreto	IP 15 a 24		
Carro Blindado	IP balístico 10 a 20		
Porta de Aço	IP 25		

Armas de Fogo

A seguir, apresentamos algumas das armas preferidas do Clube de Caça. Muitas delas são armas pessoais dos integrantes do Clube, algumas são facilmente encontradas ou simples de manusear e outras ainda foram escolhidas pelo seu alto poder de fogo. Para outras opções de armas, consulte o GUIA DE ARMAS, que contém mais de trezentos tipos de armas de fogo, incluindo armas realmente pesadas como metralhadoras e armas anti-tanque (para demônios de Infernum!).



Colt Detective

Munição: .38 Special
Pente: 6 (tambor)
Alcance: 40m
Dano: 1d6+1
ROF: 1



Colt Python 20.3

Munição: .357 magnun
Pente: 6 (tambor)
Alcance: 50m
Dano: 1d6+1
ROF: 1



Glock 24

Munição: 9mm
Pente: 24 (clip)
Alcance: 50m
Dano: 1d6+1
ROF: 3



Taurus PT 99

Munição: 9mm
Pente: 15 (clip)
Alcance: 50m
Dano: 1d6+2
ROF: 3

Colt Python 6.6

Munição: .357mg ou 380
Pente: 6 (tambor)
Alcance: 40m
Dano: 1d6
ROF: 1



Colt Python 6.6

Munição: .357 magnun
Pente: 6 (tambor)
Alcance: 40m
Dano: 1d6+1
ROF: 1



Beretta M12

Munição: 9mm
Pente: 20 ou 40
Alcance: 150 m
Dano: 1d6
ROF: 5



Colt SMG 9mm

Munição: 9mm
Pente: 20 ou 30
Alcance: 200m
Dano: 1d6+2
ROF: 5



Ingram M10

Munição: 9mm
Pente: 32 (clip)
Alcance: 150m
Dano: 1d6+1
ROF: 10



Taurus MT 12

Munição: 9mm P
Pente: 40 (clip)
Alcance: 180m
Dano: 1d6+2
ROF: 3

Mini UZI

Munição: 9mm
Pente: 20 ou 30
Alcance: 200m
Dano: 1d6+2
ROF: 10



AK-47

Munição: 7.62
Pente: 30 (clip)
Alcance: 300m
Dano: 1d10
ROF: 5



Regras e Testes

Por mais cautelosos que os Personagens sejam, por maiores os cuidados que eles tenham, em algum momento da Aventura eles serão obrigados a enfrentar algo ou alguém. Para isso, é necessário definir com bastante cuidado as regras para Combates e Testes.

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

Testes

Quando você decide que seu Personagem vai arremessar uma pedra na cabeça de um inimigo, é necessário um mecanismo para o Mestre saber se o Personagem acertou ou não e continuar a Aventura baseado nisso. Esse mecanismo chama-se Teste.

Os Testes são sempre feitos jogando-se **1d100** (ou fazendo uma marcação no cronômetro), onde o resultado 00 significa 100. O Jogador precisa tirar um número MENOR ou IGUAL ao valor que está sendo testado para ser bem sucedido no Teste.

Em QUALQUER situação, independentemente do valor que está sendo testado, um resultado nos dados ou cronômetro superior a 95 significa **falha**, SEMPRE.

Teste de Atributo

Este é o mais simples de todos os Testes. Quando um Personagem é submetido a uma provação simples e direta, o Mestre pede para que ele faça um **Teste de Atributo**. Esse tipo de Teste deve ser solicitado quando nenhum tipo de treinamento pode ajudar o Personagem no momento de dificuldade. O valor do Teste é calculado como sendo o valor do Atributo vezes quatro.

*Ethan possui Agilidade 15. Ele está realizando uma escalada e sem querer pisa em uma pedra solta. O Mestre pede para que o Jogador faça um **Teste de Agilidade** porque a Agilidade é o Atributo mais relevante para essa situação. O valor do Teste é $15 \times 4 = 60$. O Jogador joga 1d100 e tira 71. O Personagem perde o equilíbrio e cai no chão, possivelmente sendo arrastado pela ribanceira. O Jogador poderia ter tirado um valor menor que 60. Nesse caso, o Personagem escorrega, mas é rápido o suficiente para se segurar em uma raiz e não cair. A Aventura continua a partir dessa ação.*

Para ter certeza de que o Teste se encaixa nesta categoria, verifique se não há alguma Perícia que poderia ser usada na situação. Se a resposta for afirmativa, trata-se de um **Teste de Perícia**.

Cada situação tem suas próprias particularidades. Alguns Testes são simples e o Personagem tem uma chance grande de

passar no Teste. Outras são complexas e as chances deveriam ser mínimas. Para diferenciar essas situações, o Mestre pode aplicar **modificadores**. Os modificadores podem ser valores a serem somados/subtraídos do valor de Teste ou divididos/multiplicados pelo valor de Teste.

Teste Fácil

Este modificador é aplicado quando o Teste é considerado muito simples. Nesse caso, o Teste é feito com o **Dobro** do valor da Perícia ou Atributo respectivo.

Obs: Caso o valor resultante seja maior do que 100%, considere o feito um sucesso automático.

Márcio Alexsunder possui Destreza 12. Ele deseja soltar um pequeno mecanismo e tem tempo, iluminação e ferramentas disponíveis. O Mestre decide que o Teste é Fácil. O valor normal de Teste seria $12 \times 4 = 48$, mas como o Mestre julgou o Teste Fácil, o valor passa a ser $48 \times 2 = 96$, ou quase um sucesso automático.

Teste Difícil

Em outras situações, o Teste pode se tornar mais difícil do que de costume. Falta de luz, pressão (um demônio se aproximando enquanto o Personagem tenta achar a saída daquele mal-dito labirinto), falta de equipamentos adequados e outras razões configuram um Teste Difícil.

Nesse caso, o Teste é feito com **Metade** do valor.

Márcio Alexsunder possui Destreza 12. Ele deseja soltar um pequeno mecanismo, mas como está muito escuro, o Mestre decide que o Teste é Difícil. O valor normal de Teste seria $12 \times 4 = 48$, mas como o Mestre julgou o Teste Difícil, o valor passa a ser $48 / 2 = 24$.

Observação: Recomendamos apenas a utilização de modificadores DOBRO e METADE. Modificadores que somam ou subtraem um valor do Teste são um tanto arbitrários, porém podem ser mais fáceis de serem controlados por Mestre iniciantes.

Márcio Alexsunder tenta soltar um pequeno mecanismo, mas está equipado com ferramentas um pouco defeituosas. O Mestre decide aplicar uma penalidade de -10% em seu Teste.

Caso especial: Força

A Força é um Atributo diferente. No capítulo de Atributos, há uma tabela que relaciona pesos (em quilos) com os Atributos. Quando um Personagem deseja levantar um peso qualquer, essa situação deve ser tratada como se ele estivesse combatendo uma Força oposta. Se o peso é 100 kg, ele está combatendo uma Força 12. Nesse caso, consulte o item: Atributo vs. Atributo.

Atributo vs. Atributo

Existem situações onde há o confronto de dois Atributos. Já foi citado o caso de um Personagem tentando levantar um peso. Há diversos outros exemplos: dois Personagens tirando um braço de ferro para saber quem é mais forte (FR), ou uma competição para testar qual Personagem consegue ficar mais tempo embaixo d'água sem respirar (CON).

Verifique os Atributos a serem testados de cada Personagem. Escolha um deles para ser a **Fonte Ativa**; o outro será a **Fonte Passiva**. Verifique a diferença entre os Atributos.

Se a Fonte Ativa tiver um valor maior, o resultado será positivo, caso contrário, será negativo. Multiplique esse valor por 5 e some 50%. Esse será o valor de Teste final.

Kevin e Andreas estão tirando um braço de ferro. Kevin tem FR 16 e Andreas tem FR 13. No primeiro caso, Kevin será a Fonte Ativa. A diferença de FR é $16-13=3$. Assim, $3 \times 5 = 15\%$. Somando 50%, a chance da Fonte Ativa (Kevin) vencer será $15+50 = 65\%$. Jogue 1d100 e, se for menor ou igual a 65, Kevin vence a disputa.

Esse Teste também pode ser feito com Andreas como Fonte Ativa. Assim sendo, temos a diferença de FR de $13-16 = -3$, assim temos $-3 \times 5 = -15\%$ e a chance de Andreas vencer é de 35%.

Antony tem FR 11 e quer levantar uma pedra de 100Kg que está sobre sua mochila. O peso de 100Kg é equivalente a uma FR 12. Vamos considerar o Personagem como Fonte Ativa. A diferença de FR é $11-12 = -1$. A chance será $50\%-5\% = 45\%$.

Se você odeia fazer contas, consulte a tabela ao lado: escolha a Fonte Ativa e a Fonte Passiva e cruze os valores. Essa é a chance da Fonte Ativa vencer o Teste.

Sucesso e Fracasso automáticos

Existem casos onde não há chances de vitória. Isto acontece quando a diferença entre os Atributos é igual ou maior que 10. Neste caso, considera-se o Teste um sucesso automático, sendo desnecessário jogar dados.

Somando Atributos

E o que se deve fazer quando vários Personagens estão tentando fazer algo juntos? Antes de mais nada é importante o Mestre determinar quantos Personagens REALMENTE podem se unir na tarefa. Empurrar uma pedra gigante permite que várias pessoas ajudem, mas tentar derrubar uma porta é uma tarefa para no máximo duas pessoas.

Após decidir quantos e quem está ajudando, vamos calcular o **Atributo Somado**. Pegue o valor individual mais alto e separe dos demais. Some todos os outros valores e divida o resultado por 2, arredondando para cima. Some o valor mais alto que havia ficado separado. Esse é o que chamamos Atributo Somado.

Robert, Janus, Gabriel e Luigi estão tentando levantar uma estátua de 400Kg. Eles têm FR 11, 16, 17 e 8, respectivamente. Somando-se os menores, $16+11+8=35$. Dividindo por 2, fica 18 (já arredondado). Agora somamos os 17 de Gabriel. Total 35. A estátua tem peso equivalente a FR 30. As chances deles levantarem a estátua são boas: 75%.

		Ativo																																		
		7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27														
Passivo	7	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-						
	8	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-						
	9	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Sucesso automático					
	10	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-						
	11	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-						
	12	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-						
	13	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-						
	14	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-						
	15	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-						
	16	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-						
	17	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-						
	18	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-						
	19	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-						
	20	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-						
	21	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-						
	22	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-						
	23	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-						
	24	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-						
	25	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-						
	26	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95						
	27	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	Fracasso Automático					
	28	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85						
	29	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80						
	30	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75						

Teste de Resistência

Em alguns casos, os Personagens são submetidos a pro-vações de ordem física ou mental. São situações inesperadas nas quais é preciso resistir ao efeito que a situação impõe.

Um **Teste de Resistência** nada mais é do que um Teste de Atributo. Os Testes de Resistência mais comuns são:

Constituição (CON), quando o ataque é físico, por venenos, gases tóxicos, ácidos ou esmagamento.

Força de Vontade (WILL), quando o ataque é mental, por ilusões, alucinações, Magias de controle ou psiônicos.

Agilidade (AGI), quando se trata de explosões, escorregões, quedas, desmoronamentos e outros.

Nancy Ross está enfrentando um poderoso mago. O mago usa de seus poderes arcanos e cria um tentáculo de pedra que agarra Nancy e começa a esmagá-la. Nancy tem direito a um Teste de CON para reduzir o dano que o tentáculo provoca.

Edward Innes está enfrentado um demônio que tem poderes mentais. O demônio cria uma imagem ilusória de seus pais com o objetivo de distrair a atenção de Innes. Edward tem direito a um Teste de WILL para perceber que a imagem é falsa e continuar em sua missão.

Jobannes, um mago Vermelho, conjura uma bola de fogo sobre um investigador de polícia que o persegue. O Personagem investigador tem direito a um teste de AGI para se esquivar do Ataque, recebendo metade do dano caso consiga um sucesso.

Teste de Perícia

O Teste de Perícia acontece da mesma forma que os demais, com uma vantagem: não é preciso fazer contas. O valor de Teste será IGUAL ao valor que o Personagem tem na Perícia.

*Robert deseja se movimentar em silêncio. O Mestre exige um Teste da Perícia **Furtividade**. Felizmente, Robert tem algum treinamento e possui [Furtividade 30]. Suas chances são de 30%.*

Teste de Perícia com modificador

Da mesma maneira que podem ser aplicados modificadores aos Testes de Atributos, o mesmo ocorre aos Testes de Perícias. Se o Mestre julgar adequado, ele pode aplicar modificadores que somem/subtraíam ou dividam/multipliquem o valor de Teste.

Chen está preparando um jantar com a Perícia Culinária. Como se trata de um prato complexo que ele nunca preparou, o Mestre considera a tarefa Difícil. Chen tem [Culinária 28], mas com o modificador, suas chances caem ainda mais: apenas 14%.

Maureen é uma pintora de talento [Artes - Pintura 45]. Um nobre muito rico pede a ela um quadro representando o rosto de sua esposa. Maureen terá tempo de sobra para realizar o trabalho, o que lhe facilita muito as chances: 90%.

Perícia vs. Perícia

Existem situações durante uma Aventura nas quais dois Personagens estão se enfrentando utilizando-se de suas Perícias. Podem ser a mesma Perícia ou Perícias opostas. A resolução também é bastante simples. Escolha um dos lados da disputa como **Fonte Ativa** e o outro lado será a **Fonte Passiva**. A chance básica de sucesso é 50%. A esse valor, some o valor da Perícia da Fonte Ativa e subtraia o valor da Fonte Passiva. Se o resultado for maior que 100% ou menor que 0%, teremos então um sucesso automático.

Airton e Alain estão realizando uma corrida de carros. Airton tem [Condução - Automóveis 40] e Alain tem [Condução - Automóveis 30]. Assumindo Airton como Fonte Ativa, sua chance de vitória será $50\% + 40\% - 30\% = 60\%$. Se Alain for a Fonte Ativa, sua chance de vitória será de $50\% + 30\% - 40\% = 40\%$, o que dá no mesmo.

Perícia vs. Atributo

Em alguns casos, pode-se testar uma Perícia contra um Atributo. Quando isso ocorrer, proceda da mesma maneira que os casos acima. Utiliza-se a Perícia contra o valor de Teste do Atributo.

Marcos, um membro da Ordem de Khalmyr, está sendo torturado por um clérigo de Tenebra. O clérigo possui [Tortura 40%] e Marcos possui WILL 15 (Teste 60%). Após uma sessão de tortura, consultando a tabela, o clérigo possui 30% de chances de arrancar alguma informação de Marcos.

Combate

No Sistema Daemon, o combate também 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 Ataques ou Ações.
- 4- Calcula-se os acertos e os danos.

1 - Intenções

Todos os Jogadores dizem ao Mestre o que, quando, como e de que maneira pretendem realizar suas ações durante essa rodada de combate. Não importa a ordem em que os Jogadores anunciam seus intentos, desde que sejam rápidos o suficiente para não atrapalharem o andamento do jogo.

O Mestre deve dar a cada um dos Jogadores cerca de 10 a 20 segundos. Caso os Jogadores não consigam se decidir ou demorem demais, o Mestre deve assumir que eles não farão nada naquela rodada (afinal de contas, é um combate, não um jogo de xadrez). O Mestre também deve decidir o que os NPCs irão fazer, antes dos Personagens, mas ainda não deve anunciar para eles suas decisões.

Regra Opcional: Ação condicionada. O Jogador pode condicionar sua ação a alguma situação do combate.

Rupert é um mago que conhece o Caminho do Fogo. O Jogador de Rupert quer lançar uma Bola de Fogo, mas tem medo de acertar seus companheiros. O Jogador então declara que Rupert fará uma Bola de Fogo se não houver nenhum amigo seu perto do inquisidor inimigo. Se, no momento de fazer a ação, for percebido que ela não é uma boa idéia, Rupert não fará nada nessa rodada, mas pelo menos não irá ferir seus aliados.

2- Iniciativas

Todos os Jogadores (e o Mestre, para cada um dos NPCs envolvidos no combate) jogam 1d10 e somam com a Agilidade (lembre-se dos bônus ou penalidades em efeito). Esse é o valor da **iniciativa** de cada Personagem.

As ações anunciadas na Fase 1 são resolvidas na ordem **decrecente** dos valores de iniciativa (valores iguais são tratados como ações simultâneas).

3- 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, nesse capítulo.

4- Calcula-se os acertos e danos

Verificam-se todos os acertos e calculam-se os danos. Detalhes sobre danos e proteções serão discutidos mais adiante. Depois das quatro etapas, verifica-se quais são os Personagens sobreviventes da batalha que pretendem continuar em combate.

O que fazer em uma rodada?

Uma rodada, ou um turno, compreende cerca de 10 segundos. 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 mais, de acordo com as Perícias e manobras de combate que o Personagem possui).
- Beber uma poção ou elixir.
- Conversar com alguém.
- Fazer um Ritual ou parte dele (alguns Rituais demoram várias rodadas, ou até mesmo horas).
- Usar pontos de Fé para realizar um milagre.
- Prestar primeiros socorros a alguém ou em si mesmo.
- 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).
- Usar um objeto que esteja nas mãos.
- Montar ou desmontar de um cavalo.

- Mover-se até AGI metros, mantendo posição de defesa.
- Correr até CONx3 metros, abdicando de sua esquiva.
- Largar um objeto que está segurando com as mãos.
- Gritar uma ordem e ouvir a resposta.
- Ler um mapa, pergaminho ou algumas páginas de um livro, grimório ou tomo.

Iniciativa e Modificadores

A Iniciativa determina o quão rápida é a ação de um Personagem ou NPC. Trata-se de uma questão crucial, pois uma iniciativa ruim pode determinar o resultado de um combate.

Nem sempre agir por último é ruim. Pode permitir ao Personagem uma melhor observação do que está acontecendo e modificar sua intenção inicial.

Abaixo estão os modificadores de iniciativa. Tratam-se de regras opcionais, mas sua utilização traz maior realismo ao jogo. Os modificadores são somados ou subtraídos não importando a ordem.

Modificador de Arma

Para dar mais realidade ao jogo, podem ser aplicados **modificadores** no resultado da iniciativa. As armas brancas possuem modificadores negativos. Eles são negativos porque uma ação com arma demanda uma preparação para o golpe e freqüentemente exigem movimentos que duram algum tempo. As armas maiores possuem modificadores maiores.

Modificador de Arma Mágica

Armas mágicas possuem modificadores positivos. Para cada nível de encantamento, a arma terá uma bonificação extra na iniciativa. Ou seja, uma arma +2 dará um bônus de 2 na iniciativa.

É claro que esse bônus NÃO exclui o modificador negativo que a arma já apresenta.

Uma espada possui um modificador de -5 natural. Uma espada mágica +2 terá portanto um modificador de -3 apenas.

Iniciativa Negativa

Se um Personagem, após ter os modificadores aplicados, ficar com **iniciativa negativa**, ele perde sua ação nessa rodada.

Entende-se tal fato pela excessiva preparação do golpe por parte do Personagem, penalidades acumuladas de armaduras (armadura completa medieval), armas pesadas (uma espada montante) e outros.

Porém, na rodada seguinte, seu golpe está garantido, mesmo se ele tornar a ficar com a iniciativa negativa. Essa penalidade NÃO pode ser aplicada duas vezes consecutivas. Dessa forma, o Personagem terá uma ação a cada 2 rodadas. Talvez seja melhor pensar novamente nas armas e armaduras escolhidas.

Velocidade

Se um Personagem possui múltiplas ações (por qualquer maldita razão que seja) e tiver uma iniciativa maior que o dobro da segunda maior iniciativa, permita a esse Personagem realizar sua segunda ação antes que os demais realizem a primeira.

Caso sua iniciativa seja maior que o **triplo** da segunda maior iniciativa, permita também que a terceira ação aconteça antes das ações dos demais e assim por diante.

Luther está combatendo um Chefe Orc. Sua Agilidade é 13 e a do Chefe Orc é 15 (mas apenas o Mestre sabe disso). A velocidade do machado de Luther também não ajuda: -7, da espada curta é -4. Jogador e Mestre jogam 1d10 cada um. Melhor sorte teve o Jogador: Ele tirou 9 ficando com $13+9-7=15$ de iniciativa contra os $15+2-4=13$ do Orc (tirou 2 em 1d10). Luther fará seu ataque antes.

Valor de Ataque e Defesa

Cada tipo de arma possui dois valores a serem considerados: o **valor de ataque** e o **valor de defesa**. Ambos são tratados como Perícias tendo o Atributo DEX como valor inicial. Algumas armas não proporcionam valor de defesa e escudos não têm valor de ataque.

Quando chegar a vez do Personagem realizar o ataque (ver as **Fases do Combate** e **Iniciativa** acima), o Mestre deve verificar o valor de ataque da arma ou técnica de combate do Personagem ou NPC que fará o ataque.

Depois, é preciso saber o valor de defesa da arma utilizada pelo seu oponente. Caso o oponente esteja usando escudo, o valor de defesa será o valor da Perícia Escudo. Caso ele esteja apenas se desviando dos golpes, utilize o Atributo Agilidade (ou a Perícia Esquiva no caso dele ter esse treinamento) como valor de defesa.

Uma vez conhecidos os valores de ataque e defesa (note que eles não costumam mudar de uma rodada para outra), faça um Teste de Perícia usando o valor de ataque como fonte ativa e o valor de defesa como fonte passiva.

Luther está usando seu [machado 40/25] para acertar um Chefe Orc que usa [espada curta 30/50]. O valor de ataque de Luther é 40 e o valor de defesa do Chefe Orc é 30. Sua chance de acertar é $50\%+40\%-50\%=40\%$. Basta rolar 1d100.

O contra-ataque do Orc é mais perigoso: o valor de ataque dele é 30 e o valor de defesa de Luther é 25. As chances do Orc acertar são melhores: $50\%+30\%-25\%=55\%$.

Existem situações especiais de combate que podem proporcionar importantes modificadores nos valores de ataque e defesa. Elas são descritas detalhadamente neste capítulo. Note que algumas delas podem acontecer em conjunto. Quando acontecer, não se preocupe: simplesmente aplique todos os modificadores conjuntamente.

Lembre-se que, se um Jogador tirar nos dados um valor maior que o necessário para acertar, não significa que ele errou o golpe, mas apenas não causou dano no oponente. O oponente pode ter esquivado ou aparado o golpe. Cabe ao Mestre descrever a cena levando isso em conta.

Salvo em casos especiais, cada Personagem tem direito a um ataque e uma defesa por rodada.

Importante: Nunca, em caso algum, sob qualquer pretexto que seja, permita a um Personagem usar a Perícia Esquiva para escapar de flechas ou armas de distância.

Dano

Se um golpe atingir o oponente e ele não for capaz de se defender, o golpe causará **dano**.

Cada arma tem sua própria capacidade de causar dano e em sua descrição esse valor pode ser encontrado. O dano nunca é um valor fixo: é preciso rolar algum dado para saber qual foi o valor do dano. O valor deve ser descontado dos Pontos de Vida de quem receber o golpe.

Alguns Personagens são tão fortes que possuem a capacidade de causar mais dano do que os demais. Isso é chamado Bônus de Força e uma tabela com os bônus pode ser encontrada no capítulo Atributos. Se o Personagem possui bônus de Força, acrescente este valor ao dano da arma.

Luther está atacando um zumbi com seu machado. Luther possui FR 17, portanto, um bônus de +2. Ele acerta seu golpe, assim seu ataque causará ao zumbi $1d10+2$ pontos de dano.

Acerto Crítico

O **índice crítico** de um Personagem é o valor da Perícia com arma em ataque **dividido por 4**, arredondado para cima.

Se o valor tirado no 1d100 for IGUAL ou MENOR do que o índice crítico, trata-se de um acerto crítico. Significa que o atacante atingiu algum ponto vital do oponente. Pode ter atingido um pulmão, a garganta, ou simplesmente ter acertado com mais força ou em um ponto fraco.

Em termos de jogo, a consequência é que o dano é rolando **duas vezes** e somado. Note que bônus mágicos ou de Força **NÃO** são somados duas vezes!

Luther possui [machado 40/25]. Seu índice crítico é de 10%. Assim, caso em um ataque o Jogador consiga tirar menos do que 10, Luther causará $2d10+2$ pontos de dano no zumbi.

Observação: Nestes casos, pode ser aplicado um dano especial como uma fratura ou o Personagem fica atordoado durante a rodada seguinte.

Índice de Proteção (IP)

O **índice de proteção** existe para representar algum tipo de proteção contra dano. Na Idade Média, existiam armas dos mais variados tipos. Não podemos esquecer dos feiticeiros e magos que lançavam seus encantamentos sobre os inimigos.

De uma maneira ou de outra, quando um golpe atinge uma pessoa, parte do dano pode ser absorvida por sua proteção. Do valor do dano, subtraia o valor do IP.

Existem vários tipos de IP. Caso nada seja dito, o IP serve APENAS para danos físicos de **impacto** e **balística**. Outros IPs incluem **fogo, gases, eletricidade, ácidos, frio, pressão** e entre outras. Uma Magia que confira IP 10 contra fogo será ineficaz contra gases e ácidos por exemplo.

O IP básico protege apenas contra golpes de armas. Assim, se um Personagem cair do alto de um prédio ou rolar escada abaixo com um colete à prova de balas, o dano será rigorosamente o mesmo. Em caso de dúvida, basta usar o bom senso e imaginar a situação real.

Dano de Impacto

Eventualmente, o IP de uma pessoa ou criatura é tão elevado (ou o Jogador que rola o dano é tão azarado), que o IP acaba por absorver todo o dano. Para esses casos específicos existe o **dano de impacto**.

Qualquer golpe que atingir o inimigo faz, no mínimo, um ponto de dano (somado a um eventual bônus de FR) devido ao impacto certo que o golpe provocou.

A analogia é a seguinte: imagine um soldado com uma armadura completa de combate recebendo uma martelada de um gigante. Não importa se a armadura possui IP 8, o golpe certamente irá doer!

Situações Especiais

Entendeu tudo até agora? Ótimo...

Mas as regras só falaram até agora de um combate simples, um contra um, mortal, sem armas de distância ou outros complicadores.

No entanto, o Sistema Daemon resolve facilmente esses casos especiais, podendo-se, inclusive, associar mais de um deles sem nenhuma dificuldade.

Combate Desarmado

Também conhecido como **Briga** ou pancadaria. É, historicamente, o método mais utilizado de ser resolver disputas quando a razão não faz mais parte do cenário.

O homem já inventou milhares de tipos de armas ao longo dos milênios, mas em geral, as disputas são resolvidas sem elas. Isso acontece porque as partes não imaginavam que iriam se encontrar, ou porque a desavença aconteceu repentinamente, dentro de um ambiente onde armas são proibidas.

Todos os Personagens possuem a Perícia **Briga** com valor inicial igual à Destreza tanto no ataque quanto na defesa. Trata-se de uma Perícia como qualquer outra e pode ter seus valores aumentados com pontos de Perícia. Lembre-se que o valor de ataque e o de defesa são aumentados separadamente.

O dano causado por um golpe de combate desarmado é 1d3, somando-se o bônus de Força.

Múltiplos Oponentes

Ocorrem casos em que um Personagem está enfrentando dois ou mais inimigos. Quando isso acontece, ele terá problemas em utilizar sua defesa. Nesses casos, é permitido ao Personagem numericamente inferiorizado:

- Dividir seu valor de defesa em quantas partes desejar. Se, por exemplo, ele possui 60% de defesa com espada curta, ele poderá realizar duas defesas com 30% cada.

- Decidir quais golpes ele tentará defender. Isso deve ser decidido e anunciado ANTES dos atacantes realizarem seus respectivos ataques.

Múltiplos Ataques

Existem alguns casos que permitem ao Personagem realizar mais de um ataque. Existem itens mágicos, poções, Magias e poderes que trazem essa preciosa vantagem em combate. O caso mais mundano é o de Personagens com a Manobra de Combate Luta com Duas Armas.

Quando isso ocorrer em combate, não há nenhuma complicação. Verifique a iniciativa de cada Personagem e permita-lhes uma ação, de acordo com a iniciativa. Depois que cada Personagem realizou sua primeira ação, verifique se algum deles ainda tem direito a ações. Permita as ações extras sempre por ordem de iniciativa. Tome cuidado apenas com a Regra da **Velocidade**.

Ataques a Distância

Algumas armas são consideradas **armas de longa distância**. Armas de longa distância apresentam a vantagem de atacar o oponente de longe, evitando o contato corpo a corpo.

Porém, em termos de jogo, há duas desvantagens. A primeira delas é a impossibilidade de gastar pontos em defesa, que será SEMPRE igual a zero. A segunda desvantagem é o custo em **Dobro** dos pontos. Cada dois pontos de Perícia gastos valem apenas o adicional de 1% no valor de ataque.

Cada arma tem seus valores de alcance. São sempre dois valores: alcance normal e alcance máximo. O alcance normal indica até onde a arma é efetiva. Para acertar um oponente que estiver além do alcance normal mas dentro do alcance máximo o Personagem realiza um Ataque com metade do valor de Ataque. Além dessa distância a munição passará longe do oponente.

Ataques Fora de Alcance

São Ataques que sempre erram o alvo. No caso de flechas, elas caem no chão antes de chegar ao alvo. No caso de balas, elas passam pelo inimigo, mas a distância é tão grande que não há precisão suficiente no Ataque para acertar o alvo.

Há um fator importante nisso. O fato de um Ataque estar fora de alcance não significa que o inimigo saiba disso. Pode ser uma atitude interessante atirar em inimigos fora de alcance para obrigá-los a procurar cobertura, na medida em que, por mais que os tiros não tenham precisão, o som do tiro é inconfundível. Isto pode ganhar tempo para outras ações.

O chamado fogo de cobertura pode ser usado para forçar o inimigo a procurar abrigo ou mantê-los abaixados tempo suficiente para um colega percorrer determinada distância.

Ocasionalmente, podem ocorrer balas perdidas, que atingem pessoas aleatórias, mas isto fica a cargo do Mestre.

Lucas está dando cobertura para Arytthane. Ela está a 70 metros de distância, sob fogo cerrado do inimigo. Lucas sabe que sua arma não acertará os inimigos, pois sua arma só é efetiva até 50m. Lucas atira mesmo assim. O plano funciona: os inimigos se assustam com os tiros e se abaixam, dando tempo para Arytthane se esconder.

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.

No desembarque das tropas americanas na Normandia, quando os barcos-transportes abrem as portas, os soldados nazistas dispararam suas MG3 contra as tropas.

Hans dispara uma rajada de 10 tiros. Ele possui [Metralhadoras 33]. Como estava mirando, faz um Teste Fácil e joga 10 Ataques (1,1,3,3,4,5,7,7,7,9). Ele acerta 6 tiros, sendo 2 críticos. Cada navio carrega 20 homens, mas apenas 4 são considerados alvos. O Mestre decide que os dois primeiros levam 2 tiros cada, e os dois próximos 1 tiro.



Granadas

As granadas de mão possuem uma característica técnica chamada **pulso**, além, é claro do dano. O pulso possui dois valores, separados por uma barra. O primeiro é o raio de efeito e o segundo é redutor, ambos em metros. O dano aparece sempre no formato nd6, onde n é um número inteiro.

O dano apresentado é o dano que a granada provoca dentro do raio de efeito, em metros. A partir do raio de efeito, para cada X metros reduza em um dado o dano da granada naquela área, onde X é o redutor da granada.

Um granada de dano 4d6, pulso 2/1 foi jogada contra o Personagem. O arremesso não foi preciso e o Personagem estava a 4 metros da granada. Quem estava a até dois metros do ponto de impacto sofre 4d6, quem estava entre 2 e 3 metros sofre apenas 3d6, enquanto o Personagem sofre 2d6.

Ataque Localizado

Outro caso especial acontece quando um Personagem deseja atingir uma parte específica do oponente. Pode ser um braço, o tórax, o pescoço ou algum objeto que esteja com o inimigo, com o objetivo de destruir (se possível) ou apenas de retirar de sua posse.

O **Ataque Localizado** é um golpe específico e portanto, mais difícil de acertar. Por outro lado, caso o golpe seja bem sucedido, deve ter consequência fortes.

Antes de mais nada, um ataque localizado deve ser declarado como tal na primeira fase da rodada de combate e claramente especificado. Depois sugerimos aos Mestres que façam com que seja um Teste Difícil (reduza o valor de ataque à metade). Aumente o dano em 50% em caso de acerto (se for um acerto crítico, resultará em 3x o dano normal).

NUNCA permita que um golpe único mate o inimigo. O DANO maior pode matar, mas nunca o fato de ter sido “um ataque localizado no coração”. A vantagem do ataque localizado é que certos inimigos podem ter apenas um ou poucos pontos vulneráveis (como o calcanhar de Aquiles ou o olho de um dragão) e, nesse caso, apenas um Ataque Localizado pode surtir o efeito necessário em combate.

Glynton está tentando derrotar um bandido que o está atacando. O bandido usa uma lanterna na mão esquerda para iluminar o galpão escuro enquanto Glynton enxerga apenas sombras e vultos. Glynton mira a lâmpada da lanterna. Sua Perícia é Pistola 40%, precisando portanto de 20 em 1d100. É um tiro difícil.

O Jogador rola os dados e tira 18! Agora, com Glynton e seu inimigo no escuro, a luta é mais justa.

Desarme

O **Desarme** é um golpe localizado. O atacante declara que está atacando o oponente com o intuito de lhe tirar a arma. Se o golpe for um acerto, o atacante não causa dano ao defensor, mas este perde sua arma, que é arremessada fora do alcance das mãos dos lutadores. Se o defensor estiver usando duas armas, é preciso desarmar uma arma de cada vez. Se o número tirado no 1d100 for um acerto crítico de desarme, o atacante não apenas desarma o defensor, mas o faz de modo humilhante. Isso quer dizer jogar a arma do inimigo longe, em cima de uma mesa, ou até mesmo pegar a arma do defensor no ar. Um desarme humilhante deve ter efeitos práticos em jogo, sempre decididos pelo Mestre.

Mark está possuído por um espírito e ataca seu amigo Eris com uma faca. Eris não quer machucar seu companheiro descontrolado então decide tirar a faca de Mark. Eris tem Briga 45/40, precisando de 23 em 1d100 para derrubar a faca de Mark no chão.

Ataque Total

Também conhecido como **Carga**. O Personagem esquece todas as recomendações sobre prudência e ataca seu inimigo. Ele realiza um único ataque e não tem direito a defesa. Seu valor de ataque aumenta em 10% e o dano em +2. Além disso o dano de impacto passa a ser 3.

Defesa Total

Se o Personagem decidir que não pretende atacar o oponente e irá somente se defender, ele pode realizar uma Defesa em lugar de cada Ataque a que tiver direito. Desta forma, poderá se defender DUAS vezes em uma rodada (normalmente) ou mais, caso possa realizar múltiplos Ataques.

*Marcy fica descontrolada ao ver sua amiga Sandra levar um soco. Ela ataca o motoqueiro com toda fúria, em **Carga**. Marcy tem Briga 30/30, precisando de 40 em 1d100 para acertar. Se isso ocorrer, fará 1d3+2 pontos de dano no motoqueiro, com mínimo de 3, já que a roupa do motoqueiro confere IP 2.*

O motoqueiro atacado por Marcy não quer brigar com ela também. Ele recua com os braços protegendo o rosto e desiste de atacar. Sandra e Marcy fazem um ataque cada uma e o motoqueiro poderá usar sua defesa em ambos os ataques.

Ataque Surpresa

Existem casos nos quais um (ou mais) Personagem prepara uma emboscada. A idéia básica é surpreender o inimigo, fazendo um Ataque sem que ele possa se defender. As situações mais comuns são em estradas que cortam matas densas ou em subúrbios de cidades, em becos e outros locais escuros. Para que se configure o **Ataque Surpresa**, é necessário que a vítima não saiba que está sendo espreitada e nem tenha motivos para suspeitar. O ataque surpresa é realizado como um ataque Fácil e o lado surpreso não tem direito a defesa.

Ataque pelas Costas

Existem dois tipos de **Ataque pelas Costas**. A diferença é se a vítima está ou não ciente do ataque. Se estiver, aplique uma penalidade de metade na defesa, devido à dificuldade de ver o oponente. Se a vítima não pode ver o oponente, considere um ataque surpresa. Quando alguém faz este ataque, considere o ataque um Teste Fácil se a vítima estiver distraída ou prestando atenção a outras coisas.

Victor surpreende Ronald atacando-o pelas costas. Ronald, que luta com [espada 30/30] ficará com valor de defesa 15 nessa rodada.

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 roda 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 *snippers* em seus tiros com rifles.

Após mirar o alvo por uma rodada inteira, chega a hora de Eder atirar. Como ele não foi atrapalhado nem ameaçado durante a mira, pode fazer uso das vantagens de sua ação. Eder tem [rifle 35%], podendo agora fazer um ataque com 70% de chance de acertar.

Luta às Cegas

Por algum motivo qualquer, o Personagem pode estar sem condições de enxergar. Pode estar escuro ou ele pode estar sob efeito de um veneno ou de uma Magia. O escuro pode ser tanto para um Personagem como para todos. Esta situação se aplica para cada Personagem impedido de ver. Se o Personagem possui a manobra de combate **Luta às Cegas** (ver Perícias), ele continua lutando normalmente enquanto seus outros sentidos estiverem funcionando.

Se o Personagem não possui a Manobra de Combate Luta às Cegas, aplique uma penalidade **metade** tanto nos valores de ataque quanto nos de defesa.

Robert e Ozaki lutavam quando a luz subitamente é apagada. Robert, que tem a manobra luta às cegas, continua a usar [briga 40/40], mas Ozaki enfrentará dificuldades: sua [briga 35/50] fica agora reduzida a apenas [briga 18/25]. Ozaki está em sérias dificuldades.

Posição Desvantajosa

Acontece com alguma frequência de um dos combatentes estar em **posição desvantajosa** no combate. Ele pode estar sentado em uma mesa quando é surpreendido pelo inimigo ou pode ter caído no chão. Existem uma infinidade de situações que podem ser consideradas desvantajosas.

Nestes casos, o Mestre deve aplicar uma penalidade tanto no valor de Ataque quanto no valor de Defesa. O modificador METADE (reduz os valores à metade) costuma funcionar bem. O modificador deve perdurar enquanto o Personagem estiver em situação desvantajosa, mas deve ficar claro ao Jogador o porquê da penalidade.

Phil está no meio de um pátio sendo alvejado por 3 atiradores no telhado de uma casa. Phil atira de volta enquanto corre buscando abrigo, mas está em posição desvantajosa. Seu [revolver 25%] fica penalizado em Metade: apenas 13% de chance de acertar.

Mão Oposta

Eventualmente, um Personagem pode estar usando uma arma com a **mão oposta** a que está acostumado ou treinado (mão esquerda para destros ou mão direita para canhotos).

Se o Personagem possui a manobra de combate **Ataque com Duas Armas** (ver Perícias), a penalidade deve ser subtrair o valor de DEX da Perícia com arma. Se o Personagem não possui a manobra de combate Ataque com Duas Armas, além de subtrair o valor de DEX, **divida o resultado por 2** (arredondando para cima).

O Aprimoramento **Ambidestria** neutraliza quaisquer penalidades por Mão Oposta.

Eddie levou um tiro na mão direita, deixando-a paralisada, e precisa agora usar sua pistola na esquerda. Eddie tem Destreza e [pistola 35]. Assim, Eddie terá de usar apenas $(35-15)/2 = 10\%$. Se Eddie fosse ambidestro (conforme o Aprimoramento), poderia usar sua Destreza melhorando sua Perícia para [pistola 25%].

Combate não Mortal

Dois Personagens podem estar brigando e não lutando. São os casos clássicos de Personagens da Campanha que se desentenderam por algum problema da Aventura e acabam perdendo a paciência um com o outro. As lutas de Boxe e Artes Marciais também se encaixam nesta categoria. Nenhum dos Personagens pretende matar o outro: vencer é suficiente.

Note que esse caso é mais freqüente do que se imagina originalmente. As pessoas comuns, quando brigam, estão nesse tipo de situação na maior parte das vezes.

Trate todas as regras normalmente, à exceção do dano. Considere que apenas **um terço** do dano é real e o resto é temporário. Se um Personagem chegar a zero ou menos Pontos de Vida (somando o dano **real** e o **temporário**), ele desmaia. Irá acordar dentro de 1d6 horas totalmente recuperado do dano temporário, mas ainda com o dano real.

Mark ainda está fora de si mesmo depois de ter sido desarmado por Eris. Não desejando machucar seriamente o amigo, Eris o ataca em combate não mortal. Após algumas rodadas, Eris faz um total de 16 pontos de dano em Mark. Como Mark tem 15 PV, ele desmaia. Três horas depois Mark acorda com 10 PV (sofreu apenas 5 pontos de dano).

Ambiente Adverso

Se combate estiver sendo realizado no meio de um incêndio ou outras circunstâncias anormais, trate as cada uma separadamente do combate. Isto simplificará a resolução das situações.

Michael está atirando em um bandido. O inimigo está escondido atrás de uma pilha de caixas, mas Micheal consegue vê-lo parcialmente. O Mestre decide que sua [pistola 40%] sofrerá penalidade de 10% ficando [pistola 30%]. Outra penalidade possível é Metade, que divide o valor por 2, mas o Mestre entendeu que seria um valor injusto.

Regras Especiais

Paralisia

Um Personagem pode estar paralisado devido a um efeito mágico, um veneno ou qualquer motivo que seja. O Personagem pode estar ciente dos fatos a sua volta, mas não pode, de modo algum, mover-se ou defender-se de nada. Caso um outro Personagem decida matá-lo, ele não tem como se defender.

Sufocar

Um Personagem é capaz de ficar CON/2 rodadas sem respirar. Isso se aplica se ele estiver sob efeito de gases ou embaixo d'água. Passado esse tempo, se ele estiver em uma sala com gases, ele IRÁ respirar o gás, mesmo sabendo que pode ser mortal. Se estiver embaixo d'água, sofrerá 1d6 pontos de dano por rodada.

Andrew esconde-se em um lago para fugir da polícia. Andrew tem CON 14, podendo ficar apenas 7 rodadas submerso. Ao levantar, Andrew descobre que o ar está impregnado com gás lacrimogênio, mas nada pode fazer...

Quedas

Existem duas maneiras 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 1d6 a cada por metro de queda, com direito a Teste de AGI para reduzir o dano à metade. 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 anjos e demônios podem ter 4 ou mais dados de comparação.

Joe saltou de um prédio para fugir de um incêndio. Ele cai 8 metros, mas sofre apenas 1d6 pontos de dano. Se tivesse caído, sofreria 8d6 com direito a um Teste de AGI para reduzir o dano à metade.

Venenos

Existem uma infinidade de venenos conhecidos. Eles podem ser paralisantes, debilitantes, soníferos ou mortais. Eles podem ser ingeridos, inalados, injetados ou apenas tocados para serem efetivos. Independentemente de qual efeito e método de aplicação, os venenos SEMPRE dão direito a um Teste de Resistência para evitar o pior. Exemplos de venenos podem ser encontrados no GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS.

Dano Localizado

Se um Personagem sofrer dano equivalente a mais que metade de seus Pontos de Vida em uma única parte do corpo, o Jogador deverá fazer um Teste de CON. Se ele passar no Teste, o membro ficará temporariamente debilitado, incapaz de ser utilizado. Falha no Teste pode significar perda permanente do membro.

Em uma queda, Joe sofreu 10 pontos de dano nas pernas. Joe faz dois Testes de CON e falha em um: ele quebrou uma perna

Morte Inevitável

Existem situações onde a morte é inevitável. Uma queda de um prédio alto, ou uma flecha certa no meio da cabeça, ou uma facada no coração... Se tivermos situações extremas como essas, não é recomendado obrigar os Jogadores a rolar dados dezenas de vezes se o Personagem vai mesmo morrer. Lembre-se, porém, que esse tipo de situação é frustrante. Desaconselhamos que tal situação aconteça ao Personagem de um Jogador.

Cura

Um Personagem recupera um PV por dia completo de descanso e Seu nível de Pontos Heróicos em PH. Lembre-se que o Personagem também pode sofrer danos especiais como torções, ruptura de ligamentos ou fraturas de ossos. Nesses casos, considere um tempo maior em semanas ou até meses para uma recuperação completa.

Alguns Rituais permitem a um Personagem recuperar-se mais rapidamente. Nesse caso, mais de um PV pode ser adquirido por dia, de acordo com o Ritual utilizado.

Morrendo

Apesar de todos os esforços, seu Personagem pode morrer quando os Pontos de Vida dele chegam a -5. Qualquer Personagem que tenha seus Pontos de Vida zerados cai imediatamente desmaiado, perdendo 1 PV por rodada devido ao ferimento, até chegar em -5 e, se ninguém fizer nada por ele, será a morte certa!



Experiência

Dos outros quatro Personagens da Campanha, dois foram destruídos pela Inquisição, um ficou louco e o último acabou aprisionado em Arkanun para sempre.

Em um RPG de horror, sobreviver a uma Aventura muitas vezes já é um prêmio em si, mas para recompensar os Personagens que resistiram bravamente aos anjos, templários, Inquisição e outros demônios e que conseguiram resolver uma Aventura (ou parte dela, ou saírem vivos, pelo menos), existe um sistema que permite aos Personagens aumentarem seus poderes durante suas Aventuras.

Esse sistema é chamado de **Experiência**. Personagens que sobrevivem a muitas Aventuras, encontram muitas criaturas desconhecidas ou enfrentam muitos perigos tornam-se mais experientes com o tempo, adquirem mais poderes e melhoram suas habilidades naturais.

Sempre que uma Aventura ou conjunto de Aventuras terminar, o Mestre deve avaliar a participação de cada Personagem e decidir quais estão aptos a aumentarem seus níveis de conhecimento (geralmente a cada três ou quatro Aventuras bem sucedidas ou ao final de uma pequena Campanha).

As notas de 0 a 10

O sistema de passagem de nível funciona da seguinte maneira: ao final de cada **Aventura** (e não de cada sessão de jogo) o Mestre deve se fazer este pequeno questionário a respeito de cada Jogador:

- 1- O Jogador fez um bom *Roleplay*?
- 2- O Jogador colaborou para a união do grupo?
- 3- Os objetivos da Aventura foram atingidos?
- 4- O Personagem ou o Jogador aprendeu alguma coisa?
- 5- O Personagem foi heróico?

Com base nessas perguntas, o Mestre deve dar uma nota de 0 a 2 em cada pergunta para cada Personagem, que será somada aos seus Pontos de Experiência.

Uma nota 2 significa uma atuação excepcional no quesito analisado, enquanto uma nota 0 representa uma participação muito fraca. O máximo que um Personagem pode ganhar em uma Aventura é 10 pontos e o mínimo é 0.

Importante: evite notas totais muito altas ou muito baixas. Na prática, fique com valores entre 3 e 7, saindo dessa faixa apenas em casos especiais.

Quando cada Personagem atingir determinado número de Pontos de Experiência (dado pela tabela ao lado), ele passará para o próximo nível, recebendo todos os benefícios (Atributos, Aprimoramentos, Perícias...) apresentados na mesma tabela.

Nível

Criaturas sobrenaturais como demônios, anjos e vampiros recebem seus poderes exclusivamente da **Idade Avançada**.

Nível é um conceito humano, criado para Personagens mortais que não dispõem da eternidade para desenvolver seus poderes. Como os Personagens em TREVAS.

O nível máximo que um Personagem humano pode chegar é o 15º nível. Esses níveis **NÃO** estão relacionados com os graus dentro das Ordens de Magia (pelo menos não com a maioria). Níveis acima do 15º são possíveis apenas através de pactos com demônios ou Idade Avançada.

O avanço de nível pode ser feito pelo método místico ou pelo método mundano. Em ambos os casos, o Personagem ganha 1 PV por nível e 1 ponto de Aprimoramento a cada três níveis. O método místico é utilizado **APENAS** por magos (adiciona 10 pontos de Perícia, 1 ponto de Focus e 1 ponto de Magia), enquanto o método mundano é usado apenas para Personagens que não utilizam Magia (adiciona 25 pontos de Perícia).

OBSERVAÇÃO: Considere que cada 10 anos sem Aventuras **DEPOIS** da sua criação garantem ao Personagem 1 nível.

O que eu ganho com isto?

A seguir, explicamos o que cada Personagem recebe quando passa de nível ou quando envelhece e os ganhos independem do tipo de desenvolvimento que o Mestre esteja utilizando.

Pontos de Atributos

O Personagem adquire 1 ponto extra para colocar em qualquer um dos Atributos. Os valores de Atributos podem atingir valores maiores do que 18 deste modo, mas o Jogador **NÃO** pode aumentar um Atributo **duas vezes consecutivas**.

Pontos de Atributos alocados dessa maneira aumentam tanto na Forma Humana quanto na Forma Demoníaca. Bônus decorrentes de poderes demoníacos não são influenciados.

*Josh decidiu aumentar a Agilidade de seu Personagem para 19. Assim, quando seu Personagem passar novamente de nível, ele **não** poderá usar o ponto extra de Atributos para elevar a Agilidade de novo.*

Pontos de Perícia

Os pontos de Perícia podem ser distribuídos em qualquer Perícia, mas pontos que não forem alocados serão perdidos.

O Jogador pode colocar um mínimo de 5 pontos e um máximo de 10 pontos por Perícia escolhida. Caso seja uma Perícia nova (que ele ainda não tenha na ficha), deve gastar um mínimo de 10 pontos para comprá-la.

Aprimoramentos

Recomenda-se que os Jogadores anunciem **antes** qual Aprimoramento novo escolheram e que o desenvolvam durante as Aventuras. Dessa forma, não será apenas um “prêmio”, mas um importante elemento narrativo para o desenvolvimento da Campanha.

Outros prêmios

Além dessas mudanças, que são reflexos do desenvolvimento do Jogador, os Personagens podem encontrar outras formas de melhorias no seu status, como por exemplo:

Tesouros

Um nome pomposo para dinheiro. Personagens podem conseguir muito dinheiro como pagamento de uma missão, roubo de uma Sociedade Secreta, como criminosos ou com investimentos que tenham feito durante a Aventura.

Conhecimento

O mundo de cada Mestre é diferente.

Este RPG somente fornece o esqueleto do mundo de uma forma bastante simples. Mesmo os livros de suplementos não conterão toda a verdade.

Cabe ao Mestre adicionar seitas, criaturas, pessoas e fatos que tornam cada mundo único e diferente dos outros. Os Personagens podem descobrir fatos obscuros sobre a cidade onde estejam jogando, sobre a seita que investigam ou a verdade por trás das lendas.



Tabela de Avanço de Nível

Exp	Nível	PVs iniciais*	Atributos	Pontos de Aprimoramento inicial*	Pontos de Perícia inicial*
-	0		100		
0	1	+1	101	inicial*	inicial*
5	2	+2	102	+1	+25
15	3	+3	103	+1	+50
30	4	+4	104	+1	+75
50	5	+5	105	+2	+10
80	6	+6	106	+2	+12
120	7	+7	107	+2	+150
180	8	+8	108	+3	+175
250	9	+9	109	+3	+200
400	10	+10	110	+3	+225
550	11	+11	111	+4	+250
800	12	+12	112	+4	+275
1.100	13	+13	113	+4	+300
1.600	14	+14	114	+5	+325
2.200	15	+15	115	+5	+350

* Os PVs, Atributos, Pontos de Aprimoramento, Pontos de Perícia, estão **ACUMULADOS** (ao chegar ao 7º nível, o Personagem ganha apenas 1 Pontos de Vida e não outros 6!!!).



Feitiçaria

“A única forma de ‘Magia’ é a Feitiçaria; não existe essa fantasia de magia que pode ser alterada simplesmente por vontade. É necessário estudo, concentração e seguir formulas antigas.... Magos como você descreveu não existem!”

Feitiçaria designa a prática ou celebração de rituais, orações ou cultos com ou sem uso de amuletos ou talismãs (objetos ao qual são atribuídos poderes mágicos), por parte de adeptos do ocultismo com vista à obtenção de resultados, favores ou objetivos que, em geral, não são da vontade de terceiros.

Pode estar relacionada com cultos às forças da natureza ou aos antepassados, sendo que está também frequentemente relacionada com o uso de artes consideradas mágicas, à invocação de entidades consideradas negativas, como por exemplo, espíritos ou demônios, ou o emprego de diversas formas de adivinhação.

Os praticantes e líderes da feitiçaria, designados de feitiçeiros, gozavam de uma considerável influência social em diversas comunidades, sendo encarados como líderes religiosos ou conselheiros.

Neste capítulo vamos apresentar uma nova maneira de realizar Magia. A única magia existente é a feitiçaria, para realizar efeitos mágicos é necessário realizar complexos Rituais. Os Rituais podem ser realizados por qualquer Personagem que possa decifrar um Grimório ou Tomo que contenha um Ritual.

Para isso é necessário que o Personagem faça um teste de Perícia Rituais, canalize suas energias e tenha em mãos todos ingredientes que será necessário para realizar o ritual. Em caso de falha nos Testes, o Ritual não surte efeito, a energia mística e todos os ingredientes são perdidos durante a tentativa de realização do Ritual, em caso de Falha Crítica, além de perder sua energia mística e todos ingredientes, efeitos desastrosos acontecem e vão de alguma forma prejudicar o Personagem que tentou realizar o Ritual e tudo ao seu redor. Esses efeitos ficam totalmente a cargo da imaginação insana do Mestre. Para realizar um Ritual é necessário que o Personagem invista energias místicas durante a realização.

Em termos de jogo essa energia mística nada mais é que os Pontos de Vida do Personagem e a quantidade de PVs consumidos são de acordo com a circulo de poder e os efeitos do Ritual. O abuso deste poder pode levar o Personagem a morte, em termos de jogo quando o personagem atingir a metade de seus PVs em efeitos mágicos ele começa a sofrer efeitos colaterais como sangramentos em seus orifícios (nariz, boca, ouvido etc.), alucinações, entre outros. Todos seus testes físicos se tornam difíceis devido a fraqueza em que ele se encontra. Os PVs usados em feitiços e rituais são recuperados normalmente com descanso.

Para canalizar a energia mística, nem sempre é necessário que o Personagem se machuque para investir seus PVs, ele pode concentrar esta energia retirando-a de sua alma (consumindo assim seus PVs) através de cantos, gestos ou mantras para assim realizar os rituais de acordo com o círculo de poder do mesmo.

Círculos de Poder

O poder dos efeitos de cada ritual é dividido em três círculos de poder. Cada círculo determina a quantidade de energia mística que será usada no ritual e seus efeitos. No primeiro círculo o personagem gasta uma quantia menor de energia para efeitos menores e que pouco afeta o ambiente ao seu redor e aos seus alvos. Em termos de jogo o Personagem gastará de 1 a 3PVs para realizar o ritual.

Exemplo: *Elijah está à procura de um objeto muito valioso pra ele (e poderoso) que desconfia ter sido roubado. Lembrando os ensinamentos de seu avô, ele canaliza sua energia rezando cantigas antigas (1PV) e invoca os espíritos de seus ancestrais e mentalizando o objeto. Em caso de sucesso na rolagem de dados ele terá uma visão de onde este objeto está.*

No segundo círculo os efeitos sobrenaturais são maiores consumindo assim mais energia mística do feitiçeiro. Neste caso o personagem precisará investir mais PVs em seu ritual e gastará mais tempo para executá-lo. Em termos de jogo para obter um efeito do segundo círculo será necessário investir de 4 a 6PVs do Personagem para que o ritual tenha efeito.

Exemplo: *Elijah descobre em suas visões que o objeto furtado está em poder de um feitiçeiro que o coloca em um altar de sacrifícios, preocupado com o que ele pode fazer, Elijah suplica os espíritos ancestrais para o impedir. Neste momento ele amarra uma língua bovina com arames farpados e recita algumas palavras de maldição para que o rival não consiga proliferar nenhum som que possa sair de sua boca.*

No terceiro e último círculo os rituais começam a exigir mais do feitiçeiro fazendo com que o sacrifício para obter o que deseja seja bem maior. Neste círculo não existe um limite para seus efeitos, eles podem ser conjuração de demônios e outas entidades para trabalharem para o feitiçeiro, maldições de doenças crônicas, entre vários outros que deixarei a cargo de suas mentes doentias. Em termos de jogo para obter tais efeitos será necessário investir de 7 ou mais PVs do Personagem, nestes casos ele precisará ser bem sucedido em um teste de força de vontade (WILL) para realizar o ritual e um teste de loucura deve ser feito depois de realizá-lo.

Sacrifícios

Através de sacrifícios humanos ou de animais, os Personagens podem conseguir energia mística sem subtrair seus PVs para conseguir o efeito desejado. Sacrifícios humanos perturbadores demais para que seja feito sem nenhum efeito psicológico nos Personagens, por isso todos que tiverem o coração frio o suficiente para tentar executá-los devem ser bem sucedidos em um teste de força de vontade (WILL) difícil para realizá-lo.

Já o sacrifício animal é mais comum em certas culturas, assim sendo os Personagens não precisaram passar por tais testes, mas porem o sangue animal oferece uma energia inferior à do sangue humano. Em termos de jogo ao fazer um sacrifício animal considere que 3 dos PVs. do animal sacrificado (arredondados para baixo) equivale a 1PV humano.

O Grimório

O grimório de um Feiticeiro é o livro onde ele anota os rituais que conhece. Em termos de jogo, praticamente qualquer coisa pode ser usada como grimório: o mais comum são papéis ou papiros, mas podem ser folhas de couro, pergaminhos, papel de arroz, pele humana, blocos de pedras ou tecidos.

O tamanho da letra pode variar, o estilo de escrita, os diagramas, mas para termos de jogo, adotamos o volume de texto relativo de um Ritual é equivalente a uma página de texto (do tamanho aproximado deste livro que você tem em mãos) por círculo do Ritual. Desta maneira, um caderno com metade do tamanho deste livro precisará do dobro de páginas escritas para o mesmo Ritual. Desnecessário dizer que o Grimório é o objeto mais valioso que um Feiticeiro possui.

Verbal, Material e Somático

TODOS os rituais possuem três componentes: Verbal (V), Material (M) e somático (S), sem exceção.

Verbal descreve os cânticos, Invocações, Entonações de voz, comandos, frases místicas, hinos, recitais, mantras e tudo que tem a ver com sons de invocação do Ritual. Pode ser desde um simples grito até um pequeno e discreto mantra, mas todos necessitam de um som para ser ativado. Uma aura de Silêncio mágico impede a conjuração de Rituais.

Material descreve os ingredientes de cada Ritual. Velas, pedaços de metal, espelhos, cordas, correntes, gemas, conchas, folhas, raízes, partes de animais, pós, redes, robes... uma lista interminável que pode conter praticamente qualquer coisa relacionada ao Ritual. O Mestre e os Jogadores devem pensar em materiais que tenham relação com o Ritual e com o Plano de origem dele. A falta do material adequado impede a conjuração de Rituais.

Somático descreve os gestos para fazer o Ritual. Pode variar desde bater as mãos, esfregar os componentes, quebrar um frasco, movimentar os braços, estalar os dedos, apontar para a vítima, etc. Um Personagem amarrado, imobilizado ou incapacitado pode não ser capaz de conjurar rituais.

Escolhemos não descrever nenhum destes componentes em nenhum Ritual, apesar de isto ser obrigatório para os Jogadores quando eles escrevem seus rituais em seus grimório. O motivo para isto é, novamente, ajudar a desenvolver a imaginação.

Rituais

O manejo dessas forças é realizado de várias maneiras por aqueles que creem em sua possibilidade e eficácia, que vão desde performance de complexos cerimoniais a gestos simbólicos. O ritual engloba um amplo e difuso conjunto de diversos sistemas mágicos de origens diversas, que puxa elementos de diversas tradições e culturas não sendo necessariamente malévolos ou religiosos

O sistema Daemon privilegia a imaginação e a criatividade. Por esta razão, aconselhamos aos Mestres e Jogadores criarem seus rituais dentro das regras citadas anteriormente. Iremos apresentar aqui alguns exemplos de rituais para que se possa ter uma ideia de como usar a Feitiçaria em jogo.

Conversar com os Mortos

Custo: 1

Tempo de Conjuração: 1 hora

Materiais: velas, amuletos ou símbolos ritualísticos e um cadáver.

Com este ritual, o feiticeiro canaliza sua energia através de cânticos e evocações para literalmente falar com um cadáver, sobre suas lembranças (interpretação e contexto sobre seu passado de acordo com o mestre), sobre como ele morreu entre outras coisas que queria saber.

Corpo Fechado

Custo: 4

Tempo de Conjuração: imediato

Materiais: uma bala de prata, que deve ser molhada no sangue do Feiticeiro.

Este feitiço foi o responsável pelas lendas a respeito dos capoeiras e cangaceiros que eram impossíveis de serem acertados por tiros da polícia em um passado recente. Enquanto estiver sob os efeitos deste ritual, o Feiticeiro fica com uma "sorte" incrível, capaz de automaticamente desviar qualquer objeto atirado em sua direção (flechas, pedras, dardos, tiros, etc). não importando a quantidade destes. O ritual funciona por 4d6 rodadas.

Beijo da Morte

Custo: 5

Tempo de Conjuração: imediato

Materiais: nenhum

Também conhecido como o beijo da viúva negra é um ritual muito utilizado como vingança aos maridos infiéis. Canalizando seu ódio dentro de si o feiticeiro(a) ou em algum amuleto feito com algum objeto pessoal da vítima, o feiticeiro (ou quem tenha encomendado o feitiço) deve beijar alvo. Aquele que receber o beijo morre de uma morte súbita, após alguns segundos. A vítima sofre um dano (imaginário) de 5d6 e pode fazer um teste de Constituição vs Força de Vontade de quem o beijou para receber metade do dano. Se o dano se exceder o total de PVs da vítima, ela morre de ataque cardíaco. Caso não sejam suficientes para matá-la, a vítima cairá inconsciente por 5d6 horas.

Criar Amuleto

Custo: 4

Tempo de Conjuração: 1 dia

Materiais: Um Cadáver

Duração: Especial Existem várias variações desse ritual criado ao longo dos anos.

O Feiticeiro pode, mediante um complexo Ritual, sacrificar uma vítima e prender sua alma em um amuleto confeccionado especialmente pra isso. O amuleto existirá enquanto o Feiticeiro reter seu Pontos de Magia no artefato. O amuleto dará ao usuário uma das qualidades da vítima, a escolher.

Perícias: o Feiticeiro pode usar uma das Perícias do falecido como se fosse sua, inclusive as Proibidas.

Poderes: em raros casos que a vítima seja um ser sobrenatural, o Feiticeiro poderá imbuir o amuleto de um dos poderes do falecido. O poder não pode ser do tipo cumulativo (Defesas, Celeridade, etc.).

Criação de Zumbi Vodou

Custo: 5

Materiais: Um cadáver

Duração: Especial

O Feiticeiro pode trazer um cadáver de volta a vida. O zumbi, ou cazumbi, acatará todas as ordens do Feiticeiro (contanto que sejam ordens simples como “pegue”, “siga -o”, “mate”, “espere aqui”). Ele terá todos os seus atributos físicos normais, mas sua INT terá sido reduzida a 7 e sua WILL para zero, onde sua vontade é a vontade do Feiticeiro que o criou. Zumbis Vodou cessam seu apodrecimento assim que são criados, mas para destruí-los permanentemente ele precisa ser alimentado com sal, quando então sua alma se libertará.

Linguagem Espiritual

Custo: 1

Materiais: Velas, ervas especiais e incenso

Duração: 1 Cena

O Feiticeiro pode entoar um cântico para e o mesmo poderá ouvir e falar com qualquer espírito presente.

Pesadelos

Custo: 1

Materiais: Objeto pessoal ou cabelo, sangue ou lágrimas da vítima

Duração: 1 mês

Uma pessoa dificilmente conseguirá agir normalmente se estiver tendo terríveis pesadelos constantemente. Isso é o que esse Ritual causa. Com um objeto pessoal da vítima (ou mecha de cabelo, gotas de sangue, lágrimas), o Feiticeiro pode fazê-la ter terríveis pesadelos a cada vez que dormir durante um mês. A cada vez que acordar, deve fazer um teste de WILL; em caso de falha, a vítima recebe um redutor de -10% em todos os Testes do dia. O redutor é cumulativo e pode chegar até um máximo de -40% no decorrer do mês.

Roubar Conhecimento

Custo: 3

Componentes: V, G

Duração: 3 dias

Pedindo ajuda de um espírito ou demônio, o Feiticeiro pode roubar 10% de qualquer Perícia comum que a vítima possua para cada PV gasto no feitiço (no máximo 3) acima das Perícias do Feiticeiro. O roubo de conhecimento perdurará por 3 dias.

Pactos

Custo: variável

Tempo de Conjuração: variável (de 1 rodada até 1 semana)

Materiais: variável

Recomenda-se o uso de círculo de proteção adequado. Pactos são os rituais mais simples, e ao mesmo tempo, os mais perigosos. Com eles, um Feiticeiro pode contatar qualquer tipo de entidade e propor uma troca de favores. A entidade prestará um serviço místico ou físico para o mago, e em troca, o mago deverá fazer um pagamento (físico, ou espiritual). Existem diversos tipos de pactos, e cada ritual serve somente para contatar determinado tipo de entidade (entre elas: anjos, demônios e espíritos).

Pactos mais comuns incluem:

- Vida eterna
- Imunidade a armas e feitiços
- Cura de uma doença
- Dinheiro, fama, poder
- Conhecimentos proibidos.

Os preços, é claro, são proporcionais aos pedidos. Os preços mais comuns são:

A alma do Feiticeiro quando ele morrer

Um sacrifício de algum tipo

Uma parte da essência do Feiticeiro (1d6 pontos de um atributo aleatório)



Loucura

“Loucura é necessária para alcançar os deuses. Sim, esta é a verdade. Poucos mortais a possuem... A chance de se afastar da sanidade. Caminhar nas selvas da insanidade...”

Neil Gaiman - Entes Queridos

Este conjunto de regras discute as mudanças que podem ocorrer na psique do personagem. O foco do sistema são os estados mental e emocional dos personagens. As experiências vividas e as escolhas feitas pelo personagem agora têm consequências em sua saúde mental. Todos os personagens são livres para agir da maneira que quiserem, mas não vão sair inalterados depois de matar alguém. Neste sistema, se alguém agir como um louco vai acabar se tornando um.

Teste de Loucura

Um Teste de Loucura nada mais é do que um Teste de WILL realizado sempre que o personagem for exposto a conflitos, abusos ou qualquer outro tipo de experiência traumática que inflija feridas emocionais. O choque também pode ter uma causa sobrenatural devido a um encontro com o desconhecido; o resultado de um evento tão estranho que a mente humana não pode aceitar como real.

Resultado do Teste

Sucesso: Um sucesso no Teste de Loucura indica que o personagem consegue manter sua compostura e capacidade de discernimento, podendo agir normalmente na rodada.

Falha: Uma falha no Teste de Loucura significa que o personagem entra num estado nervoso, beirando uma crise, assumindo um comportamento perturbado, seja este apavorado, raivoso, paranoico ou histérico. Todos os seus Testes tornam-se Difíceis por 1d10x10 minutos. Uma nova falha num Teste de Loucura dentro desse período resulta numa crise (Veja adiante).

Falha Crítica: No caso de uma falha crítica, o personagem sofre uma crise, um colapso nervoso, perdendo o total controle de suas ações por 3d6 rodadas e adquire um aprimoramento negativo relacionado. Dependendo da situação, a reação do personagem pode assumir três diferentes formas:

Paralisia: Um Personagem pode ficar paralisado de horror ou por qualquer motivo que seja. O Personagem está ciente dos fatos a sua volta, mas não pode realizar nenhuma ação, nem se mover ou defender-se de nada. Caso um outro Personagem decida matá-lo, ele não tem como se defender.

Pânico: O personagem tenta fugir o mais rápido possível, deixando amigos, inimigos ou bens para trás. Qualquer obstáculo à sua fuga será prontamente eliminado. Armas e equipamentos serão jogados ao chão se seu peso atrapalhar.

Uma porta ou vidraça na rota de fuga será destruída para abrir caminho, amada ou uma autoridade a sua frente será derrubada e atropelada, o perigo de correr por um campo minado ou atravessar uma estrada movimentada será ignorado, e opções como pular de um prédio de 50 andares em chamas para escapar ou atirar-se em um rio revoltado sem saber nadar serão consideradas opções viáveis para o personagem. O risco de morrer como preço para fugir é bem mais do que aceitável.

#Raiva: O personagem perde o controle de si mesmo, passando a atacar raivosamente a causa de sua loucura sem poder realizar qualquer outra ação. Enquanto ele estiver com raiva, NÃO poderá fazer nenhuma defesa, mas vai atacar sempre que o alvo estiver ao alcance, ou então correrá para aproximar-se ao máximo. No caso do inimigo estar à distância, o personagem pode atacar com armas de longo alcance ou arremessar objetos, sem gastar tempo para mirar o alvo. Com uma arma de fogo ele vai disparar tantos tiros quantos puder em cada rodada, até descarregar sua arma. Ele não irá recarregar, quando sua arma estiver sem munição, ele atacará com as próprias mãos ou com outra arma, e nunca perderá tempo fazendo pontaria.

Aprimoramentos Negativos

Cada vez que o personagem sofrer uma crise, além dos efeitos citados, ele também adquire Aprimoramentos Negativos decorrentes da situação vivida, como Trauma, Fobia, Pesadelo, Compulsão, etc. O valor do Aprimoramento Negativo é determinado pela dificuldade, sendo aprimoramentos de -1 para um teste Normal, -2 para um teste Difícil e -3 para um teste Crítico. Uma falha crítica num Teste Fácil NÃO causa nenhum Aprimoramento Negativo. O Mestre deve determinar o Aprimoramento Negativo, mas pode-se usar um dado para decidir de acordo com a tabela a seguir, mas não recomendamos esse método.

Escolha ou Jogue 1D100

01-15 Fobia (-1 a -2); Trauma (-2); Perda Terrível (-1); Coração Mole (-1);

15-25 Amnésia (-1); Dupla Personalidade (-3); Distração (-1); Defeito de Ryoga (-1);

26-30 Vontade Fraca (-1); Covarde (-1); Defeito de Fala (-1);

31-35 Compulsão (-1); Mania (-1); Hábitos Detestáveis (-1); Viciado em Jogos (-1);

36-45 Maníaco Depressivo (-2); Fúria (-2); Mau Humor (-1); intolerância (-1);

46-50 Supersticioso (-1); Complexo de Inferioridade (-1); Complexo de Culpa (-1); Timidez (-1);

51-55 Pervertido Sexual(-1a-3); Galante(-1); Mentiroso Compulsivo (-2);

56-70 Esquizofrenia (-2); Alucinado (-2); Mania de Perseguição (-1); Assombrado (-1);

71-80 Pesadelos (-1); Sono Pesado (-1);

81-85 Hipocondria (-1); Gula (-1); Cético (-1);

86-95 Alcoolismo(-1); Viciado em Drogas(-1); Cleptomaniaco (-2);

96-00 Megalomania (-1); Assassino Serial (-2 a -3); Canibal (-3).

Situações de Loucura

Existem várias situações que quando confrontadas podem exigir um Teste de Loucura. Cada situação tem uma dificuldade determinada pelo Mestre, podendo ser fácil (dobro do valor de teste), normal (o valor de teste) ou Difícil (metade do valor de teste), e algumas vezes até Crítico (um quarto do valor de Teste).

Exemplos de situações:

Violência: Quando um personagem é sujeitado a violência. Se for forte demais, pode levar a pessoa a perder a cabeça. Exemplo: Ver um amigo ser atacado com uma garrafa quebrada em uma briga de bar é um teste Fácil de Loucura. Ser torturado por um especialista durante uma semana é um teste Difícil.

Sobrenatural: Quando defrontado com coisas sobrenaturais, o personagem pode chegar à insanidade. Exemplo: Presenciar um ritual de invocação a um demônio é um teste fácil de Loucura. Presenciar a chegada do próprio demônio ao nosso mundo é um Teste Difícil.

Impotência: Todos gostam de acreditar que possuem algum poder. A descoberta de que não temos nenhum controle sobre nossas vidas e nenhuma escolha sobre nossas ações é traumatizante. Exemplo: Assistir um vídeo de sua esposa cometendo adultério é um Teste Normal de Loucura. Assistir um vídeo de sua esposa sendo assassinada é um Teste Difícil.

Solidão: O temor do isolamento e abandono, a imposição deste afetam o perfil do personagem. Exemplo: Passar uma semana confinado numa cela solitária é um Teste Normal de Loucura. Passar um ano confinado numa ilha deserta é um Teste Difícil.

Corrupção: Quando fazemos algo que contraria nossos princípios. Quando fazemos aquilo que nunca achamos que faríamos, não importando o que. Nestes momentos, duvidamos de nós mesmos. Exemplo: Deixar de ir ao aniversário de sua filha, mesmo tendo prometido a ela que iria é um teste Fácil. Matar sua filha para conseguir conhecimento do oculto é um teste Difícil.

Tratamento e Cura

Terapia: O personagem pode procurar ajuda profissional com um especialista (com a perícia Psicologia) para tratar seus aprimoramentos negativos de até -1 ponto. Após cada semana de terapia (custo de 10\$ x a perícia do psicólogo por semana) faça um teste de WILL. Acrescente 1/4 da perícia Psicologia do psicólogo ao teste, acrescente também +10% se ele possuir a perícia Hipnotismo. Se o personagem passar no teste elimine o Aprimoramento Negativo. Caso falhe, significa que resistiu a terapia e não houve alteração. Será necessária mais uma nova semana de terapia para um novo teste.

Sanatórios: Cada sanatório tem uma Taxa de Recuperação (TR) igual a 1d6-2. Esse valor é usado como modificador na WILL para o teste de Vontade ao final de um mês de tratamento (custo mensal de \$50 vezes a Taxa de Recuperação do Sanatório). Assim, um sanatório onde os pacientes ficam acorrentados e são maltratados teria TR-1 (\$25), apenas piorando a loucura e gerando novos aprimoramentos negativos, por outro lado um sanatório com médicos e funcionários dedicados teria TR 4 (\$200), aumentando as chances de cura. Se o personagem passar no teste ele elimina a TR pontos em Aprimoramentos negativos. No caso de um sanatório com TR negativa, ele gera aprimoramentos negativos no mesmo valor.





ART
ZAL
AA

ART
ZAL
AA

Narrando Horror

O Horror

O horror é um gênero que se envolve em todos os demais. Para variar o cardápio e evitar comer aquela mesmice "matar e trucidar", por que não tentar, desta vez, o terror? Tenho certeza que ninguém sairá triste, quero dizer, isso depende de inúmeros fatores, porém, sejamos positivos! E que todos saiam tremendo após uma sessão.

Duração do Jogo

A pergunta central é: "quanto (tempo de) horror você quer?" E, conseqüentemente, "tem certeza disso?".

Doses Homeopáticas

Este é o menor espaço de tempo no qual o horror aparecerá. Esta é a cena de horror, ou seja, no máximo, encontraremos, no meio de uma aventura de qualquer outro gênero, 15 minutos de tensão e suspense.

Em uma aventura normal, os corpos somem, a narração fica lenta e, por uma cena, os jogadores se veem cercados de incertezas, com suas armas inutilizadas contra um inimigo que, talvez, seja apenas paranoia deles. Este tipo de horror pode mudar completamente o ritmo de uma aventura! Os personagens que estavam destruindo tudo, no entanto, deparam-se apenas com uma ponta do sobrenatural e descobrem que eles não são nada além de almas presas aos seus ossos fúteis e completos por carnes.

Essas Doses Homeopáticas podem ser usadas com um objetivo maior (que o mestre deve bolar e manter em segredo até o fim!), como, por exemplo, uma ligação para uma aventura de Horror ou, então, só para diversão pessoal mesmo.

Em dado momento, do nada, uma música (O Guarani, de Carlos Gomes, por exemplo) começa a tocar de os lados. E nesse 1min30s de música os jogadores terão uma dose de horror e suspense. Essa será uma cena isolada que, talvez, nunca mais volte a ocorrer, ou, em uma outra hipótese, quando os personagens se esquecerem da música, ela volta, e o Terror mostra sua "face sombria" mais uma vez. O tipo ideal de horror para essas doses homeopáticas é a CORTINA DE FUMAÇA (veja mais adiante em tipos de aventura).

UAU! Uma Aventura Única

- Tem alguma coisa para fazer hoje à noite?

- Opa! Eu narro uma!

Em uma noite de fim de festa, quando o tédio bate nos corações sem esperanças dos jogadores. Por que não um pouco de Terror para descontraír, já que esta noite paulistana de céu encoberto propicia esse ambiente tão... aterrorizante??

Este é o tipo de terror desgarrado do grupo. Ele pode vir de duas formas:

A Ovelha Negra da Família

Do nada, dentro de uma campanha de qualquer gênero, o mestre, para variar e surpreender os jogadores (quem sabe após algumas doses homeopáticas de horror) quer inovar e colocar esse tempero especial e, deste modo, fazer os jogadores desvendar uma nova face do cenário: o sobrenatural! Muitas vezes, em uma campanha, os mestres devem mudar o ritmo de jogo para oferecer novos desafios aos jogadores, trocando em miúdos: "é bom variar para não enjoar".

Após uma série de aventuras com a mesma receita: fantasia + itens mágicos + recuperar espada encantada perdida, o grupo pode, inconscientemente, estar esperando por algo que surpreenda a todos e mude/revolucione os conceitos que temos sobre o RPG. O ideal, para isso, é o terror. Nem que seja, em, apenas, uma aventura completa, dentro do ritmo da campanha.

É... O Papa era um Vampiro. Era.

Uma aventura solta, para treinar os personagens, os jogadores e o mestre, pode ser o ideal para o Horror "sem compromisso", ou seja, não devemos prestar muita atenção no resultado: se o mundo explodir, legal, o jogo acaba e cada um vai dormir em sua cama. Este tipo de horror é apenas uma aventura que veio à mente do mestre, em algum dia que ele, talvez, tenha acordado com o seu lado sombrio aguçado. Esta é uma boa aventura de teste, para os arremates finais de um personagem ou para testar o nível de descrição e dos sustos que os jogadores poderão levar em uma aventura mais "séria".

Com essa aventura desgarrada das demais, podemos encontrar situações inusitadas: o papa era vampiro. Era, pois agora se tornou o um morto vivo que queimas as crianças romanas nos dias pares! Nossa! Que coisa horrível! Matar o papa ou encontrar uma cura? Seja qual for a resposta dos personagens, as consequências (perseguição da igreja, início de cultos malditos, maldição nos personagens, sessão do descarrego, amarração...) não serão "jogadas", ou seja, o mundo pode acabar e os personagens podem morrer, pois, além do mais, ninguém tem a meta de continuar a aventura. No entanto, uma continuação pode vir a acontecer... quem sabe?

A Campanha de Horror

Uma série de aventuras com o objetivo do terror têm grande chance de formar uma campanha de terror, como, por exemplo, os caça fantasmas. Deve-se colocar especial atenção nos inimigos. O importante é qualidade e não quantidade. A variação pode ser prejudicial: "o que enfrentaremos dessa vez? Ah, um lobisomem? Peguem as armas... vamos fazer um serviço sujo" onde está o suspense? Onde está a emoção?

Crie um roteiro para as aventuras e vilões, repita-os e não os deixe morrer completamente, além do mais, sempre haverá uma próxima sexta-feira treze para que os mortos saiam de suas tumbas. Inovar sempre é bom, varie os tipos de aventuras (ver mais para frente) e ponha os vilões em pedestais!

A repetição pode estragar tudo. Talvez por causa dela, você esteja recorrendo ao Terror. Dentro de uma campanha "farwest", por exemplo, deve-se, então, encontrar saídas para não repetir a boa e velha história da cidade fantasma! Culto indígena, assalto a trens, uma aventura na cidade grande... Podem ser a solução!

Deve-se reforçar o "porquê" da campanha de terror. "Por que alguém seria louco o bastante de voltar a ter experiências com o sobrenatural após ver todos os seus amigos mortos?" Deve-se estabelecer um limite real entre a vontade de continuar e a vontade de parar com tudo, comprar uma fazenda e viver uma vida normal. O Patrono será essencial! Até quando os jogadores aguentaram o terror em suas vidas mortais?

A Difícil Escolha dos Vilões

O Monstro do Armário, Vermes Malditos, Drácula 2000 e companhia ilimitada.

Estes são os títulos dos clássicos filmes de terror do Cinema em Casa, e expressam, ou, pelo menos, tentam mostrar ao público o que é terror (ou seria terror?).

De qualquer forma, eles são os vilões. São vilões que podem ser descobertos e destruídos em menos de um dia, ou seja, são ideais para uma aventura feita para descontrair. Nessa aventura, os inimigos proporcionarão um meio, no mínimo, esquisito e intrigante para serem mortos (quebrar todos os armários, enforcar o drácula...) e, após o clímax, a aventura termina e tudo volta a ser o que era antes.

Ideal para terrir, porém não os deixe perder sua autoestima, além do mais, também são vilões e merecem respeito (a sua trama bolada com base neles, também!). (Veja a salada de frutas mais à frente).

O Único Vilão Fodão

Um exemplo prático é o Sauron do Senhor dos Anéis. Este tipo de vilão é o eixo de uma campanha que gira em torno dele mesmo! Ou seja, ele controla os monstros, os Orcs, os magos, enfim, ele é o caos em si! Ele é a personificação do mal! Ele será o Illuminati dos horrores, tudo de ruim terá a sua assinatura e cabe aos personagens ficarem fortes o bastante e encontrar um meio para destruí-lo (no caso a cima, a destruição do anel).

Este tipo de vilão é tão forte que só a menção de seu nome deve trazer azar! E, é claro, no fim da aventura ele nunca pode morrer completamente, além do mais, um dia, quem sabe? Ele volte do inferno e recomece a criar um exército e a comer as criancinhas, porém, desta vez, em uma versão 2.0.5 com upgrades.

O Combate Desesperado

Todos estão contra os personagens, ou seja, eles estão em uma enrascada sem tamanho. Os inimigos espalham-se por toda a parte, em todos os locais, porém todas as pessoas são cegas, não vêem o real perigo. E tem mais, o carro não funciona, a cidade não tem luz, e o inimigo pode ser qualquer um (e esta é uma noite nebulosa, para dar o clima).

"Preparem as suas metralhadoras! Vamos sair de casa! Este local não é seguro!..."

Tok Tok tok... já batem em nossa porta... são eles!"

Esse tipo de inimigo é o pior, ele é tão forte e tão numeroso que pode ser impossível acabar com todos eles, sendo assim, os personagens, apenas contando com suas forças, deverão encontrar a "cura" para a doença, sem confiar em ninguém. Um bom exemplo são os caça vampiros ou os vermes que sugam o cérebro e assumem o local das pessoas "parasitadas" para um fim maior. Como acabar com eles? Ninguém sabe! Mas estrago já foi feito!

O único modo que me recordo vagamente – disse Christopher – é fazer aquele antigo ritual de São Cipriano que estava escrito no livro dele. – Fez uma pausa longa olhando o céu estrelado de janeiro – Mas onde podemos encontrar o livro, mesmo??

Puff! Você está Morto.

O inimigo é tão grande, mas tão grande, que é impossível acabar com ele. Simplesmente, impossível! Ele já está em todos os lugares e a sua vitória não será abalada com a intervenção dos personagens! Na verdade, os personagens acordaram, e perceberam este mal (seria um Matrix?) E, a partir daí eles começam a lutar contra esse sistema. O máximo que eles podem fazer é adiar por alguns anos a chegada deles! Mas eles voltarão e, da próxima vez, para ficar.

Como conter uma aliança alienígena interplanetária? Ou uma conspiração demoníaca inter dimensional? É impossível, sendo assim, os personagens passarão a suas vidas inteiras lutando e tentando progredir algum tanto para suavizar o pior (que está fadado a acontecer).

Salada de Frutas

Dentre todos os gêneros de monstros, esse é o único que nunca vai funcionar. Se o atual problema é o Monstro de Armário, deixe que ele se resolva para, d'ali, começar um novo problema, como nas novelas, resolvem-se problemas para, deste modo, criarem-se novos. Um após o outro e não todos juntos! Se os personagens desistirem de combater o monstro, ou seja, se eles falarem "isso não é problema meu, eu não vou entrar naquela casa" cabe ao mestre trocar de planos.

Nessa troca de planos, deve ficar claro que o Horror, do modo que o mestre expôs (espero que seja o melhor meio possível), não está agradando aos personagens, então, pare com tudo e recomece a estudar na escola de Horror, veja quais foram os seus erros e acertos, faça aventuras de ensaio e, quem sabe, em um futuro, você volte (surpreendentemente) com o terror e os personagens, se tudo der certo, irão se interessar.

Uma vez notada a falta de interesse, não troque os vilões (a menos que ninguém saiba quem é, realmente, o vilão!), pois, deste modo, a atmosfera de terror será quebrada. "Bom, já que vocês não querem acabar com o monstro do armário... vocês veem uma horda de zumbis saindo do chão...". Além de não ter uma explicação lógica, os personagens, já cansados de enfrentar o sobrenatural, não darão moral ao mestre para iniciar outra aventura de terror do nada, como no exemplo. Sendo assim, evite a salda de frutas e volte a jogar o bom e velha fantasia com doses homeopáticas de terror. Treine. E volte das cinzas quando ninguém esperar.

A posição dos Personagens no Mundo

Os paraquedistas - Eles Começaram por Nós

"O quê? Quando? Onde? Aqui! Eles estão aqui?! E agora, Brasil?" Os personagens são pessoas normais (vindas de outras aventuras) que entram de paraquedas exatamente na área em que o sobrenatural resolveu atuar esta noite. Esse contexto é ideal para que os personagens acordem para um real problema, ou seja, só os personagens sabem da encrenca e ninguém mais.

Neste caso, o "herói" será o alvo de horror e o seu único objetivo será sobreviver ao problema que se encontra a sua volta. Sendo assim, conseguir-se-á uma boa aventura simples, além do mais, pessoas normais não buscam o Terror. Esqueça a campanha de terror para esse tipo de personagem! A não ser que a sobrevivência seja o grande objetivo.

Terror? Prepare-se, Estamos Chegando!

Com muito mais brilho e esplendor, os personagens são convocados pelas autoridades para desvendar um problema. Ou seja, já se tem uma ideia que seja algo sobrenatural, sendo assim, o mestre deverá lidar com Graduação [ótimo] em ocultismo do professor; com o poder espiritual de um padre; com as armas de um mercenário; enfim, os personagens, cada um de seu modo, terão modos de combater o terror e, talvez, acabar com ele (dependendo da dificuldade). Este é o oposto ao caso a cima, então, o Terror será o alvo dos personagens. Ideal para uma campanha de terror contínua.

Um Pouco dos Dois

Este é, na verdade, um tipo de aventura. Primeiramente, os personagens (sem saberem) serão as vítimas do terror (caso 1) e, dentre eles, poucos sobreviverão para contar a história. Porém, no segundo momento, eles caçarão o terror no mesmo local em que eles morreram (caso 2)!

Por exemplo: Uma cidade pequena do interior foi assombrada por fantasmas carniceiros. Os personagens eram pessoas comuns que moravam na cidade. Vendedor de frutas, policial, padre, frentista..., porém, destes, só um sobreviveu (ou nenhum!), além do mais, a cidade inteira foi dilacerada. Então, trocando de ficha, os jogadores dos personagens mortos passam a ser pessoas que possuem intimidade com o terror e vão até a cidade buscar respostas. Nesse "um pouco de cada", os personagens vivenciam os dois momentos e, quem sabe, não encontrem pistas deixadas por eles mesmos! Cabe ao jogador que fez a façanha de sair vivo, guiar o novo grupo por entre os becos da cidade problema. No mínimo, intrigante!

A Aventura em Si

Depois que se decidir todas as burocracias a cima, partamos para uma hora muito interessante do uso do terror no seu RPG. Deve-se, então, escolher qual será o "tipo" de aventura que se usará.

Cenário - A Casa Mal-Assombrada

Muito comum em todos os gêneros de RPG, este é o cenário que possui teto e paredes. Tudo se passa lá dentro e, geralmente, a porta só se abre quando o monstro do "gran finale" é morto. Milhões de quartos, corredores, salões, sótãos... enfim, muito lugar para o mestre planejar e, nestes lugares, milhões de cenas esquisitas podem acontecer (quem entende as cabeças dos jogadores??). Lembra os romances de Mr. S. King, não?

Geralmente, esse é o tipo ideal de aventura para "UAU" (uma aventura apenas, ver a cima), mas pode ser facilmente ocupar qualquer outro lugar.

Qualquer campo de onde não se pode sair será um dungeon, uma cidade deserta assombrada é um exemplo gigante disso!

Enigma de Campo Aberto - Cenário

"Oh! O que aconteceu? Nossa! Estamos chocados! Vamos falar com o Padre Marcelo! Onde ele fica? Ah! Do outro lado da cidade! Pegamos um táxi, então! A empresa paga."

E assim se desenrola, com base em uma cidade/pais/mundo todo! Uma aventura de terror. Surge o enigma, encontra-se a solução, mata-se o monstro (ou não...) e todos ficam felizes para sempre.

Com certeza, esse "feijão com arroz" do horror será muito bem aceito pelos jogadores e garantirá uma boa aventura (se usado com sabedoria), porém, com o tempo, essa receita fica desatualizada e os jogadores começam a já saber o que fazer antes mesmo que o mestre lhes apresente o problema! Então, como um doce de coco, enjoa-se dessa receita e, com isso, o horror será esquecido! Sendo assim, use-a, porém não esqueça dos outros tipos de aventura!

"E agora, com quem falaremos? Eu conheço um vendedor de antiguidades... Fica depois da ponte... Táxi!"

Há grandes chances de um enigma que começa em campo aberto, termine em uma Dungeon...

Caçadores se tornam a Caça

Analisando por um novo prisma a posição dos personagens (ver a cima) podemos fazer essa transição. Os jogadores, já experientes com o sobrenatural, deparam-se com um problema tão grande que não conseguem, por eles mesmos, solucioná-lo, no entanto, quando eles vêem isso, já é tarde demais e eles já estão isolados em algum lugar!

O que fazer? Continuar com risco de vida ou tentar sobreviver? Esse tipo de aventura, devido às suas circunstâncias, fará os personagens reavaliarem suas vidas e optarem por apenas sobreviver!

Eles param de caçar os monstros e, devido à proximidade com sobrenatural, será a vez de ele correr atrás dos personagens que estão em sua "toca". A morte de alguns personagens poderão ser uma consequência traumatizante. O mestre deve tomar cuidado: "Estávamos tão perto! Não podemos voltar! Mas Jack está com a perna quebrada e o Sr. Herman sumiu há 4 horas... O que fazer?"

Cortina de Fumaça Sobrenatural

De repente, no final de tudo, descobre-se que o sobrenatural não tem nada a ver com a aventura! Descobre-se que as pessoas são boas e que tudo foi um azar danado! Os demônios não queriam as cabeças de ninguém, o ocultista estava completamente errado, a cartomante era uma charlatã. A aventura que possuiria um eixo no sobrenatural, na verdade, só testou a paranoia dos personagens e o cético, se se manteve cético até o fim, saiu dando risada!

Nesse tipo de aventura, tudo que parecia místico transforma-se em uma massa explicável e entendível feita pelos próprios seres humanos!

*Exemplos: Aconteceu um assassinato, o corpo sumiu. Será um monstro inter dimensional ou assassinos da guilda dos faxineiros?? A porta bate, será um acontecimento mágico ou a janela estava aberta?? E para todos os grandes eventos de uma aventura, o mestre, sempre (ou não...) terá uma explicação lógica que, no fim, será descoberta pelos personagens.
"Abriu-se um buraco na prisão, os presos saíram. O que aconteceu com a terra? Será um monstro subterrâneo que se alimenta de terra, ou ela foi vendida pelos mercadores locais??" E se os personagens realmente acharem que fui o monstro?*

Neste caso de aventura um personagem cético pode vir a calhar!

Estereótipos Distorcidos

Qual o porquê de haver um vilão? Por que este "vilão" deve ser mal? A aventura de RPG deve, sempre, estar nas mãos do mestre, sendo assim, o mestre deve moldá-la com lhe convir. Nesse tipo de aventura, o mestre distorce tudo, e mostra um novo ponto de vista aos jogadores. O mundo, de repente, ficou um pouco mais anormal e tudo que os personagens sabem a seu respeito é inútil, além do mais, por algum motivo (pode ser só para variar...) todos os conceitos de certo e errado foram mudados "e agora, Brasil?" Em quem vamos confiar, na velhinha ou no cara que tem cara de psicopata??

E se o ritual satânico fosse feito para evitar um mal pior ainda??

Nesse tipo de aventura, tudo é diferente. O mestre deve fazer ser diferente! Criar uma situação que os jogadores nunca viram em nenhum filme! Novos monstros, novos lugares, novas aventuras...

“Quem disse que prata mata vampiro?? – Perguntou ele com naturalidade, me deixando pasmo - Eu me lembro de uma história muito esquisita sobre a eficiência de um tal de urânio...”

Um Personagem Estava Envolvido!

Esta é uma boa aventura em que o vilão é, na verdade, um personagem! Ele sempre foi tão bom, tão meigo, tão leal! Sempre foi tão companheiro, porém, na verdade, ele já sabia para onde estava indo e, deste modo, a matar todos os companheiros, ele entra, pela porta da frente, em sua própria casa de assombrações! Será que alguém vai desconfiar?

Neste tipo de aventura (vale a pena tentar uma vez!) o mestre e o jogador alvo deverão ter boas conversas antes de tudo começar para, assim, conseguirem, uma parceria para a diversão (ou chacina??) Do grupo todo! Os corpos que caem são ativados por um teste em prestidigitação, todas as armadilhas são friamente calculadas e ativadas...

O melhor de tudo será quando o jogador pensar que sabe de tudo, porém, ele mesmo, estiver preso em suas armadilhas! E se alguém mudou tudo de lugar?? E se a armadilha que deveria funcionar daquele modo, não foi como o jogador planejava? Como ficará a cara do jogador quando falar para o grupo que, ele mesmo, fora enganado??

Terrir

Algumas vezes, como consequência da defesa natural de todo ser humano, o riso surge. E este vem à tona para disfarçar o medo que se sente no subconsciente (ninguém é louco para assumir que está com medo!). Sendo assim, não será incomum que as gargalhadas, por ventura, aconteçam e quando ocorrem, encontramos o Terrir (principalmente em uma aventura de estereótipos distorcidos!).

Este é um jogo com a atmosfera de terror, porém voltado às gargalhadas e verdades engraçadas que são a nossa vida. Para mestrar o terrir não é necessário o gene da palhaçada, porém o mestre deverá estar armado de cenas em que a descontração e gargalhadas sejam possíveis. Mesmo assim, não são todos os jogadores que estarão abertos a, realmente, rir. Uma vez com o objetivo de encarar, realmente, o sobrenatural, alguns jogadores podem sair com sorrisos falsos de uma sessão de terrir. Deve-se usá-lo para variar um cardápio de terror ou como uma aventura "Uma Aventura Apenas" só para descontrair o ambiente tenso de domingo pós-feijoadada. Avisar aos jogadores que eles farão uma aventura de Terrir pode vir a calhar.

As vítimas

Elas são tão importantes quando os personagens e o "big boss", além do mais, a morte é um grande efeito do terror e pode trazer diferentes sentimentos (depende do contexto) aos personagens. As reações podem ser surpreendentes. Sendo assim, o mestre habilidoso deve explorar essa caixinha de surpresas da mente dos jogadores.

Aqui as vítimas são separadas em estereótipos para ajudar a escolha do mestre.

O Inocente

Esta é a vítima que não merecia o fim que teve. Entre elas encontramos idosos, crianças e animais indefesos. O importante é que os personagens se sintam violentados e vejam o quão mal o "sobrenatural" é.

Nessas vítimas, encontramos alguns NPCs especiais e bondosos que, "por acaso", venham a falecer: um dia, um NPC foi realmente bom com o personagem e, na frente deste mesmo personagem, ele morre sem que o jogador possa recompensá-lo - É como perder a um grande amigo.

João Ninguém

Este é a vítima que os personagens, talvez, conhecessem, mas, de qualquer modo, sua morte não venha a ser encarada como grande problema. Este NPC era alguém que não tinha tanta importância, porém sua morte deve chocar pelo simples fato da surpresa.

"O quê? O jornalista morreu? Como? Ainda não acharam o corpo???" Nossa!" E nada mais.

Ele Merecia

Esta é a vítima que merecia ser morta. Ela estava no caminho dos personagens, é verdade. Com esse tipo de vítima se deve alcançar o sentimento de divisão entre alegria e dor. Ficar feliz, ele era chato; ou chorar, ele morreu, não merecia tanto!

Esse tipo de vítima é aquele que em vida (e Deus a tenha) merecia um castigo, porém não exatamente a morte. Uma cadeia por alguns anos, uma boa surra, um pagamento em serviços para a comunidade..., mas nuca a morte em si.

E se o sobrenatural estiver ajudando os personagens? E se todas as pessoas com as quais os personagens se zangaram morrerem?? E agora, Brasil?? Ele está mais perto que parece!

Intrigas Diabólicas em Longo Prazo

Estes são NPCs que são apresentados muito antes da sua real utilidade: ser vítima! Ou seja, eles, com o tempo e uma reação amigável, tornam-se amigos dos personagens, porém, um dia, por um deslize do destino, algo "sobrenatural" ocorre com eles. Este caso repete o "João Ninguém", porém, desta vez, o João ninguém era conhecido e talvez até amado dos personagens.

O importante destas vítimas é que elas aparecem como qualquer outro NPC, porém são especiais, possuem o seguinte objetivo: aparecem, interagem com os personagens, mostram sua importância e utilidade e, após um certo tempo, tornam-se vítimas da conspiração sobrenatural.

Este tipo de vítima pode saber que era perseguida pelo sobrenatural e, para buscar ajuda, refugiou-se nos braços dos personagens por algumas aventuras, mesmo assim, não disse nada para eles.... Um dia o sobrenatural foi cobrar os atrasados...

Uma Serpente no Gramado

Este é a vítima que apenas aparece no terror homeopático. De vez em nunca, um velhinho, sempre nas horas de narração especial com quedinha para terror, aparecia apoiado em sua bengala. Quem será ele? O que ele quer? E se ele for Deus???

Este efeito pode ser usado com uma música, como sugere o capítulo das "Doses Homeopáticas". Este NPC de decoração é, no mínimo, intrigante e pode conter todo um simbolismo em suas costas.

Este tipo de vítima pode, realmente, tornar-se uma vítima, porém é melhor transformá-la em um monstro ou vilão que já seguia os passos dos personagens ou um aliado para a hora H em que tudo falhou e a luz apagou. De qualquer modo, este tipo de vítima é um trunfo na mão de mestres habilidosos.

Bom te ver de novo

Uma vez morto, o personagem do jogador se torna "propriedade do mestre", por que não o usar como alma penada? Alvo de pajelança? Filho de sessão espiritual do descarrego??? O reaparecimento de um personagem já morto (ou de seu corpo, ou de sua alma), com certeza, deixará os personagens que o conheciam amedrontados: "como isso veio parar aqui?" (no caso do corpo); "ele já tem nossas almas! Vamos morrer!" (No caso de alma/espírito/força vital/sei lá o quê!).

As vítimas são os Personagens

De vez em quando, os próprios personagens devem ser as vítimas das traquinagens maquiavélicas de um mestre. A morte não é necessária, não sempre, no entanto, algumas vezes, ela pode ser um resultado.

A morte de um personagem requer muito cuidado e compreensão, principalmente, por parte do jogador. Morrer, algumas vezes, pode ser justo e inevitável, porém morrer sempre se torna, no mínimo, desanimador. Cabe ao mestre decidir a dificuldade de suas aventuras e cabe ao jogador não ser tão "não tenho medo de morrer, eu salto!" a ponto de estar, por diversas vezes, em frente à morte.

O que faz o horror?

Esta é a pergunta chave de todo esse conjunto de letrinhas. Após escolher um ambiente propício e muito mais, devemos adicionar ao esqueleto da aventura, todo o recheio. Tal recheio é, nada menos, que alguns truques e dicas para que o horror seja, realmente, horror.

A Incerteza

"A única certeza que temos é que não temos certeza de nada!"

Essa é uma grande verdade da vida. Nem a morte é uma certeza, além do mais, há quem diga que vivamos para sempre! E exatamente esta falta de base que deve ser explorada nos jogadores!

Atrás de uma porta, encontramos muitas coisas. Porém o que vamos encontrar atrás daquela porta que parece podre e, quando aberta, range tão alto como um berro de libertação. A maçaneta é tão fria como um corpo. Nas costas ásperas da porta esverdeada, encontra-se uma passagem para o escuro. Nada é visto. Além do mais, atrás dela, nada havia.

O "jogar de dados" é uma ação incerta, porém, um mestre sábio ampliará, muitas vezes mais, essa condição. Cada dado, quando jogado, será como a vida estivesse em jogo (geralmente, estará), cada respiração, cada passo, cada decisão deverá ser única. Não haverá realidade para que os jogadores se apoiem. A dependência é algo, realmente, grave. Dúvida, tensão, expectativa, ansiedade, medo, provêm dessa incerteza que deve povoar a aventura de terror.

Muitas aventuras possuem um destino certo e pré-determinado: missão + mortes + dungeon + vilão = recompensa. O segredo do Terror é não mostrar o real caminho que deve ser seguido. O jogador, por diversas vezes, terá que agir por si só e, daí, teremos a incerteza mental do próprio jogador: "e se eu tivesse..."

Outro ponto importante da incerteza é a luta eterna do ceticismo X misticismo: "para que eu vou a uma sessão espírita? Eu sei que é mentira!" Será mesmo? "Uma casa mal-assombrada? Vamos demoli-la e pronto!" Demolir uma casa? Tudo isso por causa de uma porta que faz ruído??

Em ambos os casos, encontra-se certa incerteza, pois, além do mais, com uma boa lábia (trabalho do mestre ou de algum NPC) toda a verdade torna-se contestável e, deste modo, os jogadores estarão na mão do mestre, esperando para receber o horror em suas vidas. O mestre que conseguir essa atmosfera, terá o terror.

"Christopher, vamos nos dividir! Tome, leve um rádio!

O quê? A pilha?

É... não tenho outra aqui comigo, mas...

O quê? A lanterna?

É... só tenho uma mesmo, porém.... Você ficar com o rifle??

Ficou louco?

Está bom, seu medroso, sigamos juntos pela direita. "

Isolamento

É muito raro que, no meio da cidade mais movimentada do país, no meio da manhã, na hora do rush, apareça um demônio querendo negociar! Essas aparições tão especiais são feitas a poucos! O isolamento ajuda (e muito!), pois, após a aventura com o sobrenatural, quem acreditará nas palavras dos personagens? Sem contar que, no meio da aventura, quem poderá ajudá-los se a cidade foi evacuada??

O importante do isolamento é que, quando as luzes se apaguem, todos fiquem sozinhos. O grito não será suficiente para a salvação.

O isolamento é, na verdade, um subtópico da incerteza, além do mais, em quem iremos confiar? E se eles já souberem e estiverem envolvidos?

O isolamento divide-se em dois: físico e social.

Isolamento Físico

Os personagens, de algum modo, estão longe de tudo e de todos! O telefone foi cortado, os vizinhos viajaram, estão em outra dimensão, ou simplesmente, estão em um hotel fazenda no meio do mato. Um exemplo clássico são os milhões de filmes de terror "caseiros": "Vamos acampar, meu amor? Ótimo! Eu sugiro perto daquela capela onde as bruxas eram queimadas no séc. XVII. Ai meu amor, você ainda acredita nisso?? Eu levarei meu celular...". Pronto, o celular cai dentro de uma possa de lama e pifa. Quem poderá nos defender??

Isolamento Social

Este isolamento pode ser o resultado de uma caçada, ou das leis contra forasteiros de uma cidade do interior. De qualquer modo, os personagens não possuem nenhum aliado, mesmo estando entre uma multidão, alguns não acreditam neles, outros dizem que são loucos e nem os escutam e tem aqueles, é claro, que querem matá-los!

Este é o isolamento ideal quando a trama está maior que uma simples casa mal-assombrada, quando os inimigos já estão misturados em todos os setores do governo e da sociedade, em quem se pode confiar? Uma solução lógica, até para a própria defesa dos personagens, é o isolamento social.

Ritmo

Um ponto forte do terror é o ritmo que o mestre deve estabelecer em sua aventura para que os personagens nunca se sintam, realmente, seguros e a salvo. Existem dois modos de chegar até o ponto de ônibus. Pelo primeiro, o mestre, simplesmente, pode falar: "Vocês chegaram" ou, pelo outro, nesse caminho de cinco quadras, muitas coisas podem acontecer...

A segurança deve ser um ganho e tanto! Quem disse que no quentinho das cobertas, quando fechamos nossos olhos a noite, estamos seguros? A porta bate, o quadro cai, Ele ataca pelos sonhos.... Enfim, o importante é que, na hora em que os personagens pensarem que estão seguros, o sobrenatural atacará!

Por eventos não tão aleatórios e, talvez, até forçados (feitos pelo sobrenatural), acelera-se o ritmo de uma aventura. O mestre os fará acontecer quando os julgar necessário.

Porém, uma trégua para os jogadores é vital! Além do mais, apenas um ritmo insano seria, literalmente, de matar e cansaria os jogadores. Por isso deve-se variar o cardápio de ritmo.

Em uma aventura o horror pode ser rápido, frenético, psicodélico, porém, em outra, nada de horrível acontecerá, como se o sobrenatural, em si, estivesse bolando mais uma arapuca para os caçadores que o procuram.

Lembre-se dos filmes: tudo é lento... muuuuito lento..., porém, quando o que tem que acontecer acontece tudo é tão rápido, mas tão rápido que, nesses casos, uma consulta à planilha de personagem pode acabar com todo o ritmo! Quando este for o objetivo, o mestre deverá levar a cena de modo que os personagens não tenham tempo para pensar e só com respostas rápidas se dê o encontro com o sobrenatural.

"Tudo parece estar morbidamente calmo nesta parte do salão"

"Eu vou até lá"

"Barulhos estranhos do andar de cima são ouvidos... um alçapão se abre... um corpo cai lá de cima até o chão... o cheiro dos anos invade o local!"

"Eu... Eu... Eu... (olha para baixo para ver a ficha)"
"E como em um passe de mágica, o corpo cai no chão e vira três dezenas de morcegos que saem voando pela janela"

O jogador perdeu uma chance e tanto! Outro exemplo:

"Devemos mesmo ir ao cemitério? Então, vamos às 10h, estará claro e não teremos maiores problemas..."

Este pensamento valoriza a segurança e será justamente aí que o sobrenatural deve atacar e fazer com que o cemitério às 10h10min da manhã torne-se mais sombrio que em qualquer outro horário!

O mundo fora da narração: "A atmosfera"

Estes são os preparativos que deverão ser feitos antes dos jogadores e depois da aventura estar pronta no papel. Estes são os preparativos físicos que afetarão, inconscientemente, a cabeça dos personagens e do próprio mestre!

Mobília de época

Este é um significativo meio de interação. Estar sentado em cadeiras da época em que se passa a aventura (ou no chão mesmo) é diferente que estar sentado em cadeiras normais. Uma simples modificação pode ser um grande passo para o medo total!

Luz

Esse é um ponto importantíssimo! A claridade espanta os monstros! Eca! Apaguem a luz e esperem pelo sobrenatural em suas cabeças! A luz tem muita diferença, além do mais, no claro vemos o que está acontecendo a nossa volta, já no escuro as coisas são diferentes. Dê um candelabro com velas acesas para o padre, uma lanterna de pilha fraca para o sargento e veja como eles se viram (Isso no mundo real, e não na aventura!), luz apagada não é uma obrigatoriedade, porém, jogar terror com o dia claro, não é 3/8 da diversão que poderia obter-se em uma noite encoberta e fria de 31/10.

Som

Outro ponto importante (nem tanto quando a luz) que traz para a aventura um tom inconsciente. Uma música clássica do tipo "Allegro Molto" pode ser ideal. Músicas "baixinhas" e pertinentes ao ambiente (axé não teria tanto afeito), após um certo tempo não são percebidas e tornam-se parte, apenas, do inconsciente de cada um. CDs com trilhas sonoras e efeitos pré programados não funcionam, esqueça-os! Deve-se utilizar, de preferência, músicas que não possam ser cantadas, para que a atenção dos jogadores não seja dividida com isso.

Papéis

É muito mais forte a sensação quando se entrega, pessoalmente, o papel à pessoa. Achou um pergaminho empoeirado e sujo de sangue, por que não o fazer, então, o mais próximo do real??

Outros objetos - A mesa de jogo pode ser uma mesa de jogo, porém será muito mais caso esteja recheada com objetos pertinentes como gosmas, crânios, candelabros.... Liberte sua imaginação!

Acessórios e Burocracias, Tralhas e Quinquilharias

Este é a parte final deste "livro". Um apêndice para descontrair a leitura tão assombrosa e cheia de informações.

O Uso da Feitiçaria

Este é um ponto profunda reflexão, além do mais, liberar a Feitiçaria para os jogadores pode trazer a desgraça para os monstros, vilões e para os Personagens. Restringi-la a todos, pode ser, algumas vezes, um exagero, além do mais, alguns (ou muitos!) truques do sobrenatural são feitiços.

Em um mundo completamente sem feitiços, podemos encontrar "serial killer" e muitas formas de fazer horror, porém os mestres estarão um tanto limitados na realidade e a cortina sobrenatural deverá ser uma técnica desenvolvida com habilidade, porém, como neste nível, são poucos aqueles que se encontram, brinquemos com a magia que a aventura será muito boa.

A Feitiçaria pode estar restrita ao mestre e seus vilões, além do mais, deste modo, com certeza, os inimigos serão realmente dignos de uma boa noite de batalhas e/ou pesquisas e/ou perseguições malucas.

A Feitiçaria pode, por outro lado, estar "liberada" para alguns personagens especiais e só alguns feitiços para que o gostinho de ser "feiticeiro" seja dado para aquele jogador que gosta do gênero. Neste caso, os feitiços de reconhecimento são ideias, tudo que possa ser usado para encontrar (e combater talvez) o sobrenatural.

Se você, mestre, liberar todas os feitiços, colocar e enviar um grupo de feiticeiros para dentro de uma cidade problemática, saiba muito bem o que está fazendo e como controlar esse grupo de personagens. Você não pode perder o controle da aventura.

O Simbolismo no Horror

Na criação de novos vilões, monstros e etc, deve-se criar, também, um simbolismo(mensagens subliminares?) por trás disso. Deste modo, os NPCs serão mais detalhados e de melhor interpretação, além do mais, ele "vale/significa" alguma coisa!

Um bom exemplo são os Vampiros. Eles podem ser o "topo da cadeia alimentar e blábláblá", porém, podem, com uma outra filosofia, representar o medo de viver eternamente e ver todas as pessoas amadas morrerem... Assim como, representam a doença e a impureza do gosto pelo sangue, enfim, sobre os vampiros, encontramos muita filosofia por trás. Os mais simples são os Lobisomens: Eles representam o lado "mal" que todos temos dentro de nós. Isso pode, e tem de dar azas a imaginação!

E o monstro que se está enfrentando? O que ele significa? Entender essa simbologia pode ser vital para a derrota do monstro. Pensar nos muitos significados da simbologia e libertar a imaginação na criação de monstros são essenciais! Por trás dos vilões, haverá muito mais que uma simples massa de músculos.

Na hora de criar um monstro ou vilão pense no que ele, realmente, significa, uma filosofia, assim o terror, o suspense e o mistério serão mais facilmente atingidos.

Como enfrentar os monstros?

O clima de suspense deve ser crescente. Muitos dos truques e revelações devem ficar guardadas para o confronto (ou para sempre!). O vilão não deve aparecer (por muito tempo) até que o ponto alto da aventura (clímax) seja alcançado. Deve ficar claro que a vida dos personagens está em risco e que a qualquer momento eles podem morrer!

De qualquer modo, o "gran finale" de muitas aventuras são o "big boss", sendo assim, deve-se fazê-lo merecer o título e dar a ele um bom ar maligno, equipá-lo com toda a descrição e terror possíveis e fazer ser único esse momento em que os personagens passarão mais que poucos segundos de frente com o sobrenatural.



Criaturas Sobrenaturais

“Não combata os monstros temendo tornar-se tornar um deles. Se você olhar para o Abismo, o abismo olhará para você.”

Durante suas andanças pelo mundo, os Personagens que penetrem muito fundo nos mistérios do sobrenatural podem enfrentar criaturas poderosas. Quase todas são hostis e podem mostrar-se interessadas em eliminar aqueles que descobrirem sua existência. O Mestre deve ter cuidado a introduzir estas criaturas em suas aventuras a maioria delas superam os personagens em poder.

Aparições, Espíritos e Fantasmas

Aparição é um nome comum que se dá aos espíritos de pessoas que morreram de forma brusca ou violenta e que têm uma missão inacabada na Terra. Esses espíritos assombram o local de suas mortes, entre o mundo espiritual e a Terra, até algum ser vivo apareça e normalmente tenta possuir a pessoa para realizar a sua missão inacabada na Terra para então poder descansar em paz.

Os espíritos geralmente possuem a mesma aparência que tinham em vida, podendo ser reconhecido por amigos ou parentes, ou mesmo por qualquer pessoa que tenha visto uma pintura ou retrato seu. Porém, essa aparência agora se encontra deteriorada, todos os espíritos possuem alguma característica que sempre lembra de alguma forma o tipo de morte que teve (uma pessoa decapitada pode aparecer com um corpo sem cabeça, etc).

Com o tempo os espíritos mais antigos começam a se desligar de valores humanos, apesar de sempre possuírem um sentimento de culpa, ódio ou vingança. Alguns espíritos tentam conversar com as pessoas, enquanto outros simplesmente tentam possuir seu corpos. Quando um espírito possuir o corpo de uma vítima ele fará qualquer para realizar a sua missão inacabada.

Uma característica especial destes espíritos é a sua aura especial. Qualquer ser vivo é capaz de sentir quando um fantasma se aproxima, e dificilmente vai querer se aproximar do ser. Além disso, todos são incorpóreos, sendo muito difícil atacá-los fisicamente, porém podem se materializar sempre que tiverem vontade.

CON[var.], **FR** [var.], **DEX** [var.], **AGI** [var.], **INT** [3D+6], **WILL** [3D+6], **CAR** [3D], **PER** [4D+6]

#Ataques, IP e PVs variáveis

Habilidades Especiais: Possessão e Materialização.

Fraquezas: Podem ser exorcizados ou aprisionados com feitiços e poderes da Fé.



Sulak

Sulak são espíritos babilônicos que adoram a sujeira e a podridão, e sua aparência reflete suas paixões sombrias. Esses espíritos tem a aparência de corpos, pálidos e esqueléticos, seus cabelos são desgrenhados e seus corpos possuem restos de mortaldas cobrindo-os parcialmente. Suas unhas são longas e cobertas de sujeira.

Sulak usam suas garras para atacar suas vítimas com seu toque seja espiritual que pode infectar a vítima com doenças infecciosas.

Por ser tão corrupto e pútrido, a simples presença de um Sulak em uma sala é o suficiente para que as pessoas tenham enjoos e mal-estar em médiuns e pessoas sensíveis.

Os Sulak têm o poder de invocar pragas como ratos, gafanhotos, vermes para destruir plantações, espalhar doenças e tornar todo local em que ele manifestar

Esses espíritos malignos sempre estão presentes grandes cidades onde a corrupção espiritual do local pode ser sentida guetos e favelas onde pessoas vivem imersos em pobreza e doenças.

CON [0], FR [0], DES [0], AGI [2D+3], INT [2D+3], WILL [2D+6], CAR [1D], PER [2D+3]

#Ataques [2], IP 5, PVs 15-25

Garras Espirituais: 55/55 1d8 + Toque Doentio

Habilidades Especiais: Toque da Podridão, Infecção e Invocação de Pragas.

Materialização: Os Sulak são seres espirituais, porém, se materializar fisicamente no mundo material. Seu corpo físico sempre se parece com um velho com feições árabes, vestindo trapos sujos e fétidos. Nesta forma eles podem ser destruídos e enviados ao reino dos mortos.

Em sua forma humana, os Sulaks adquirem os seguintes atributos físicos:

CON [4D+3], FR [5D+3], DEX [4D], AGI [3D]



Cães Negros ou Cães do Inferno

Um cão do inferno ou cão negro, é um cão sobrenatural do folclore europeu. Uma grande variedade de cães negros sobrenaturais ocorre em mitologias de todo o mundo, sendo notável, porém, na Inglaterra. Características que têm sido atribuídas ao cão negro incluem um grande cão com uma pelagem preta emaranhada, olhos vermelhos (às vezes flamejantes), super força e velocidade, características fantasmagóricas e um odor fétido.

Eles são muitas vezes atribuídos como guardiões da entrada para o mundo dos mortos, como cemitérios, ou realizar outras funções relacionadas com a vida após a morte ou o sobrenatural, tais como a caça de almas perdidas ou almas que guardam um tesouro sobrenatural.

Em outras lendas, o cão do inferno é visto como um mensageiro ou cobrador do inferno, que vem buscar as almas vendidas.

Certas lendas Europeias afirmam que, se alguém olha nos olhos de um cão negro três vezes, ou mais, essa pessoa certamente irá morrer. Em culturas que associam a vida após a morte com o fogo, os cães do inferno podem ter habilidades com fogo, ou aparência relacionada a fogo.

Nas lendas Europeias, ver um cão negro ou ouvir o seu uivo pode ser um presságio, ou mesmo causa de morte. Eles são considerados protetores do sobrenatural, guardando o segredo das criaturas sobrenaturais.

CON [3D], FR [3D], DEX [1D], AGI [4D+1], INT [1D], WILL [2D+1], CAR [1D], PER [4D+1]

#Ataques [3], IP 2 a 4 (pelugem), PVs 10-15

Garras (x2) 45/45 1d6 + bônus de Força

Mordida 45/0 2d6 + bônus de Força

Habilidades Especiais: Sopro de Fogo, Imunidade á Fogo.

Ghouls ou Carniçais

O ghoul (do inglês, pronunciado "gul"), encontrado em dicionários como guli, gulio ou gula, também normalmente traduzido em obras de ocultismo como carniçal, é um monstro folclórico associado com cemitérios e que consome carne humana, comumente classificado como morto-vivo.

Na mitologia árabe, sua origem, é um monstro canibal que habita debaixo da terra e outros lugares desabitados. O nome de origem da criatura é الغول (ghūl), significando demônio. O ghoul é uma espécie de gênio diabólico árabe que muda de forma. Diferente dos zombies.

Da língua árabe, o termo الغول, "al-ghūl", significa "o ghoul" e seu nome feminino é "ghouleh", enquanto o plural é "ghilan". Ghoul então é o nome de um demônio habitante de desertos que assalta túmulos, bebe sangue, rouba moedas e come cadáveres. A literatura popular mais antiga que faz referência ao ghoul é As Mil e Uma Noites.

A estrela Algol tem seu nome originário da criatura.

Na mitologia iraniana, ghouls são bestas parecidas com os humanos, apenas maiores e mais ameaçadoras, mas não necessariamente más. Muitos falantes da língua farsi se referem a ghuls como sendo pessoas altas (não sendo necessariamente um insulto).

CON [3D+3], FR [3D+3], DEX [2D], AGI [2D], INT [0], WILL [0], CAR [0], PER [3D]

#Ataques [1], IP 2, PVs 10 a 15

Garras 45/45 1d6 + bônus de Força



Doppelganger

Doppelgangers são criaturas capazes de mudar de forma, assumindo qualquer identidade que desejem. Não se sabe ao certo a origem desta raça de mutantes, mas as lendas dizem que um demônio foi aprisionado que podia mudar sua forma como bem entendesse estuproou uma mulher mortal, da união deste demônio com a humana, chamada Cybele, nasceu o primeiro doppelganger.

A lenda data de muitos séculos atrás. Durante a Idade Média, tais criaturas assombravam os viajantes. Cristais de sorte, senhas e segredos eram utilizados para garantir que o viajante que partiu era o mesmo que retornaria.

Estas criaturas costumavam aparecer próximas a pequenas cidades e vilas de mercadores. Assassinavam alguém importante e tomavam seu lugar por um tempo. Depois de algum tempo, por algum motivo, a criatura abandonava a forma antiga e partia para substituir uma nova vítima.

Existem lendas sobre uma vila inteira tomada por estas criaturas no interior das Ilhas Britânicas e de como uma delas chegou a ser conselheiro do rei Henrique VII.

Quando mortas, as criaturas reverterem a seu estado original; uma pessoa com pele amarela, sem cabelos ou quaisquer tipo de pêlos no corpo, com olhos grandes e redondos. Conta-se também que, não importa a forma que um doppelganger assuma, a cor de seus olhos não varia.

CON [3D+3], FR [3D+3], DEX [3D], AGI [3D], INT [3D+3], WILL [4D], CAR [Var], PER [3D]

#Ataques [1], IP 1[+Armadura ou Proteção que esteja usando], PVs 15 a 20

Garras 45/45 1d6 + bônus de Força

Arma 45/45 Dano por arma

Notas Finais

A ideia deste livro surgiu com a intensão de aproximar mais a magia usada no Universo Arkanun/Trevas com a realidade de nosso mundo. Durante vários anos joguei em minhas mesas, sessões de RPG em que utilizamos a ambientação do Universo Arkanun/Trevas em aventuras medievais e modernas. Com o tempo o estilo de magia do jogo foi perdendo o fator "horror" me deixando frustrado com os "Magos Super-heróis" do cenário.

Por se tratar de um RPG de horror, eu sentia a necessidade de fazer algo para mudar isso, precisávamos de algo que realmente causasse medo aos personagens que ousassem se envolver com o sobrenatural e eles teriam que sentir o peso e a loucura que estavam se envolvendo.

Ao pesquisar a fundo sobre o assunto me deparei com vários jornais e revistas com matérias realmente assustadoras, eu via vários casos de assassinatos envolvendo feitiçaria e sacrifícios causando horror em várias regiões do mundo e foi destes jornais que eu tive a ideia para este netbook.

Milhões de house rules foram criadas para que o jogo fluir da melhor maneira possível ate chegar ao ponto que os nossos jogos se afastaram tanto do cenário original que se tornou um jogo independente.

No entanto, este livro que você esta lendo agora não foi feito para pessoas sensíveis ou que não sabem diferenciar o RPG da realidade, foi feito para jogadores maduros que sabem diferenciar tais coisas.

Este livro traz uma série de informações sobre acontecimentos relacionados ao sobrenatural "real" baseado em varias crenças, seitas religiosas do mundo real. Deixamos os rituais e feitiços descritos de forma genérica de propósito para que cada jogador tenha a liberdade de escolher como seus personagens vão lidar com o sobrenatural.

"ESTE É APENAS UM JOGO, A REALIDADE É MUITO PIOR."



SANGUE

&

SACRIFÍCIO

Feitiçaria designa a prática ou celebração de rituais, orações ou cultos com ou sem uso de amuletos ou talismãs (objetos ao qual são atribuídos poderes mágicos), por parte de adeptos do ocultismo com vista à obtenção de resultados, favores ou objetivos que, em geral, não são da vontade de terceiros. Pode estar relacionada com cultos às forças da natureza ou aos antepassados, sendo que está também frequentemente relacionada com o uso de artes consideradas mágicas, à invocação de entidades consideradas negativas, como por exemplo, espíritos ou demônios, ou conselheiros. o emprego de diversas formas de adivinhação. Os praticantes e líderes da feitiçaria, designados de feiticeiros, gozavam de uma considerável influência social em diversas comunidades, sendo encarados como líderes religiosos.



É sobre estes indivíduos que falaremos neste livro.