

System.Daemon

Versão 1.1.0



System.Daemon

Versão 1.1.0

Introdução	02
Conceitos Básicos	04
Criação de Personagens	06
Atributos	09
Aprimoramentos	11
Perícias	15
Perícias com Armas	19
Equipamentos	21
Poderes Sobrenaturais	23
Regras e Testes	25
Experiência	30
Ficha de Personagem	32

Autor: *Marcelo Dell Debbio*

Versão 1.1.0: *Rayane M.Lehnemann*

Introdução

A grande maioria dos leitores mais antigos das revistas de RPG brasileiras provavelmente já conhece o Sistema Daemon há muito tempo, pois ele é o mais antigo sistema de RPG desenvolvido por brasileiros no mercado de jogos. Com mais de 30 suplementos publicados e dezenas de adaptações de filmes, revistas e livros em netbooks, o sistema consolidou-se como um marco do RPG nacional.

O Sistema Daemon foi publicado pela primeira vez em 1992, por **Marcelo Del Debbio** (sob o pseudônimo Erasmus), em um fanzine da Escola Politécnica chamado Politreco, como uma forma de introdução ao RPG. Mais tarde, em 1995, o sistema entrou pela primeira vez no mercado profissional com o lançamento do livro Arkanun, publicado pela Trama Editorial.

Com o passar do tempo, o Arkanun e seus suplementos foram adquiridos pela Editora Daemon, que rebatizou o conjunto de regras com o nome de Sistema Daemon. Em menos de três anos, já haviam sido publicados os Guias de Armas de Fogo, Armas Medievais, e regras para Anjos, Demônios, Vampiros, Templários, Inquisidores, Agentes do FBI, Membros da Equipe Ares, Alienígenas, além de magias, poderes psiônicos, implantes cibernéticos e equipamentos de última geração. Todo esse material foi produzido para o Sistema Daemon, sem contar as dezenas de adaptações de mangás, quadrinhos e filmes lançadas em formato digital (netbooks), que podem ser baixadas gratuitamente na internet.

Um Sistema Livre

Todos nós sabemos que o sonho de todo Narrador é, um dia, poder ver seu universo de jogo publicado em algum livro ou netbook, 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 esses mundos precisam falar a mesma língua para que possam se entender!

O grande problema disso é que as grandes editoras nunca permitiram que seus sistemas fossem utilizados pelos jogadores em publicações, por causa dos direitos autorais.

Isso acabava frustrando os Narradores 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 corretamente — e também os jogadores, que, ao encontrarem algo interessante na internet, eram obrigados a decifrar o sistema caseiro em que o material estava escrito e adaptá-lo para suas regras favoritas antes de poder usá-lo.

Também recebíamos muitas propostas de novos escritores interessados em publicar seus livros e universos de jogo, mas quase nunca esses projetos iam adiante por causa das incompatibilidades entre sistemas. Por outro lado, há muitos Narradores com universos inteiros escritos

em casa, sem chance de publicá-los porque não possuem um sistema de regras próprio.

Como, para nós, o RPG sempre foi considerado uma forma de diversão acima de tudo, decidimos liberar o Sistema Básico para que os Narradores de todo o Brasil possam utilizá-lo em suas criações e adaptações. Com isso, os jogadores passam a contar com 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

Você será capaz de desenvolver seu próprio mundo de RPG, seja ele de fantasia medieval, ficção futurista, adaptações de seriados, filmes e quadrinhos, suplementos, complementos, guias de equipamentos e manuais de monstros, criaturas, deuses e entidades.

Para o **Narrador**, isso representa 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, monstros e deuses; projetar vilas, cidades, regiões, países e até mundos inteiros.

O Sistema Daemon também apresenta grandes vantagens para o Jogador, que agora conta com um sistema simples, prático e acessível para ensinar novos adeptos às maravilhas do RPG!

Um Sistema Híbrido

Nossa realidade mudou muito nos últimos vinte anos, e, se no início do século levar livros de RPG às bancas de revista parecia ser o melhor caminho para manter o hobby vivo, hoje a realidade parece estar bem longe disso.

Atualmente, a tecnologia e a internet passaram a integrar nossas vidas na forma dos mais diversos tipos de dispositivos. A expansão dos jogos digitais e dos board games tem contribuído cada vez mais para tornar o tradicional RPG de mesa um hobby restrito àqueles que já o conheciam no passado.

É preciso inovar. Pensando em uma nova geração de jogadores conectados, surge o System.Daemon, que nada mais é do que uma versão híbrida do Sistema Daemon original. Aproveitando o fato de que o sistema original possui regras dinâmicas o suficiente para ser utilizado tanto em mesas quanto em live actions, o System.Daemon busca tirar proveito dessa característica para trazer o sistema aos jogos digitais e híbridos, permitindo assim que o núcleo de regras possa ser utilizado em qualquer plataforma ou meio, seja ele digital ou analógico.

Acompanhando este livro, você encontrará uma biblioteca em C# que permite integrar o System.Daemon ao seu jogo digital ou aplicativo.

Um Sistema Descolonial

Além de toda a transformação digital vivida nesta segunda década do século XXI, vivemos também um momento de transformação social. Começamos a questionar o racismo e o machismo que por muito tempo permearam nossa sociedade, dando assim os primeiros passos rumo a um futuro mais justo e igualitário.

Da mesma forma, tem sido trazida à discussão, em países latino-americanos, a questão da **colonialidade** e da **descolonialidade**. Entende-se, de forma resumida, a colonialidade como as cicatrizes culturais provocadas por um processo de colonização de uma cultura por outra, sendo a descolonialidade o movimento de revalorização dessas culturas — um movimento que nos diz que a cultura eurocêntrica não deve ser tida como um modelo a ser seguido, uma referência para as demais. Devemos evoluir nossa cultura levando em consideração a realidade em que vivemos e nossos próprios aspectos culturais. Não devemos, em momento algum, nos considerarmos inferiores ou menos desenvolvidos por não atender a métricas externas ao contexto em que estamos inseridos.

Dessa forma, quando observamos os RPGs mais tradicionais, vemos uma forte presença dessas heranças coloniais, especialmente na presença dos 4X: eXplore, eXpand, eXterminate e eXploit, que representam a aventura de jogar um RPG como a mesma aventura vivida pelo europeu na “conquista da América”.

O primeiro X refere-se a explorar e desbravar o desconhecido; o segundo X, a expandir seus poderes e influência; o terceiro X, a exterminar todos aqueles que se opõem a você sem considerar seus pontos de vista; e o último X refere-se ao ato de saquear, roubar e pilhar os espólios dessa nova terra e desse, então, povo massacrado.

Quando analisamos as ações de um grupo de “heróis” que entra em um território selvagem, confronta e extermina um grupo de orcs, invade seu templo e saqueia tesouros e artefatos importantes para sua cultura, percebemos, de certa forma, que estamos recriando os mesmos movimentos dos exploradores do passado — que invadiam os territórios nativo-americanos, exterminavam e escravizavam esses povos “*menos evoluídos*” para, então, saquear seus tesouros.

O próprio conceito de raça começa a se tornar questionável. Por que um elfo deve odiar um anão? Por que todo anão deve ser sempre um *bom forjador*, *beberrão* e *rabugento*? Ao normalizarmos tais características, estamos, indiretamente, normalizando o preconceito e o racismo.

A influência eurocêntrica dos autores que inspiraram a criação do RPG é, de certa forma, inquestionável. Assim, não devemos julgar esses autores por si mesmos — eram homens de seu tempo, com pensamentos de seu

tempo. O que devemos questionar são os valores de nós, autores do século XXI, e o que estamos fazendo para mudar a maneira de pensar e a forma como criamos e concebemos nossos jogos.

O Sistema Daemon, desde sua concepção, sempre foi um sistema de RPG com fortes características descoloniais — algo mais fruto de seu meio do que de uma intenção explícita —, no qual o foco das ambientações não era o ganho de poder ou o combate.

Pensando neste novo System.Daemon, optamos por dar os poucos passos necessários para consolidar o jogo como um RPG descolonial: a substituição do termo *Mestre* por *Narrador*; a remoção das regras e menções a “*raça*”, passando a observar a ancestralidade do personagem. Dessa forma, toda vez que nos referimos a elfos, estamos nos referindo à ancestralidade élfica, que é composta não apenas por suas características físicas, mas também por sua cultura, costumes, ritos e tradições.

Assim, elfos não necessariamente são magos; anões não necessariamente serão guerreiros ou beberrões. Abrimos mão dos estereótipos e passamos a observar a cultura dos povos e as características culturais de suas sociedades.

É importante ter em vista que uma característica muito marcante do Sistema Daemon, desde sua origem, é o fato de que os personagens sempre foram construídos a partir de sua história e background. Seus números e valores na ficha são representações de suas vivências; assim, não percebemos mais a necessidade do uso de regras, limitadores ou vantagens adicionais para personagens de diferentes etnias, culturas ou povos. Todos serão tratados da mesma forma — como deve ser.

Conceitos Básicos

Como em qualquer jogo, é preciso conhecer as regras e os termos utilizados para poder jogar. O RPG não é uma exceção. No decorrer do jogo, ou mesmo quando você estiver criando seu Personagem, utilizaremos muitos termos com os quais talvez você não esteja familiarizado.

Personagem: Antes de começar a jogar, cada Jogador precisa criar um Personagem, que é a representação deste jogador no mundo fictício. Caberá ao jogador interpretar seu personagem, que agirá sempre conforme ele descrever suas ações, falando e se expressando da forma como o jogador o estiver interpretando.

Ficha de Personagem: A ficha de personagem é onde são anotadas as características de cada Personagem. A ficha de Personagem encontra-se no final deste livro. Cada Jogador deve imprimir uma cópia da ficha para seu uso.

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

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

Aventura: Uma história criada pelo Narrador, contendo 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.

Campanha: É uma série de Aventuras envolvendo a saga dos Personagens desde a primeira partida. Enquanto uma Aventura tem início, meio e fim, uma Campanha pode se estender por tempo indeterminado.

Atributos: Os Atributos descrevem como seu Personagem é, determinando suas capacidades e limites. São, ao todo, nove, divididos em físicos e mentais. Os Atributos físicos são Constituição, Força, Destreza e Agilidade; e os mentais são Inteligência, Vontade, Percepção, Carisma e Sorte. 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).

Kit: É o conjunto de Aprimoramentos e Perícias que definem uma profissão ou carreira. Seu uso não é obrigatório, mas facilita ainda mais a criação de um Personagem. Ao criar seu próprio Kit, procure manter um máximo de 3 Aprimoramentos e 12 Perícias para não desbalancear o jogo.

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 ou Magia. Cabe a 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 adquirir para melhorar seu Personagem.

Perícia: Determina o que seu Personagem sabe fazer. Ele pode saber usar uma espada ou ser um excelente carpinteiro. É a Perícia que indica 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 (exemplo: Espada longa 35/30). Esses números são utilizados em Testes de ataque e defesa, quando seu Personagem está lutando com armas. Também são usados para Perícias de Combate.

Pontos de Magia: São os pontos que um Personagem mago possui para indicar quantas Magias ele é capaz de lançar. Quanto mais pontos um Personagem tiver, mais poderoso ele será. Todos os personagens iniciam o jogo com 2 pontos de Magia.

Nível: Em um jogo de RPG, normalmente precisamos de algo para comparar Personagens entre si — saber o quão poderoso é um mago ou se uma Aventura está bem balanceada para o grupo. Por isso, o System.Daemon utiliza níveis para diferenciar os Personagens. Todos os personagens iniciam em nível 0, não existindo limite máximo. 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 o poder. A cada nível, o Personagem torna-se mais sábio e experiente.

Dados: Em RPGs, normalmente são utilizados vários tipos de dados e não apenas os tradicionais de seis lados. Neste RPG, usaremos dados de 4, 6, 8 e 10 lados. As notações utilizadas são: 1d4 para um dado de 4 faces, 1d6 para um dado de seis faces, 1d8 para um dado de oito faces e 1d10 para um dado de dez faces. “1d100” significa dois dados de 10 lados, sendo um deles a dezena e o outro a unidade, obtendo-se assim um número entre 1 e 100. Um resultado de 00 significa 100.

Cronômetro: Em vez 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 “stop”. Não importam os valores marcados em segundos, apenas os centésimos, que variam entre 00 e 99 — exatamente como um 1d100.

Dados de Comparação: É uma forma de estimar comparativamente o quão poderosos são as criaturas e os

Personagens. Os Dados de Comparação indicam 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. Um demônio pode possuir Força 4D+10, o que resultaria em valores de Força variando de 14 a 34.

Pontos de Vida: É a forma como representamos o quão “saudável” um Personagem está. 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, e 3 PVs caso receba auxílio médico (esteja hospitalizado).

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 a -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, usada apenas pelo Narrador e pelos Jogadores, suficiente para que todos os Personagens realizem uma ação.

Cena: Medida de tempo indefinida. Como em um filme, dura o tempo necessário para a narrativa de uma “cena”. Pode variar de 3 a 10 rodadas, ou chegar a dois ou três minutos.

Teste: Sempre que o resultado da ação de um jogador for incerto, ele deverá realizar um teste para verificar se foi bem-sucedido. Se um personagem for abrir uma porta, por exemplo, é óbvio que ele conseguirá, e portanto não há necessidade de teste. Mas se essa porta estiver trancada e ele precisar arrombá-la, o resultado será incerto e ele precisará realizar um teste.

Os Testes são feitos com porcentagens: joga-se 1d100 e verifica-se se o número sorteado é menor ou igual ao valor de Teste. Nesse caso, o Teste é bem-sucedido.

Ataque e Defesa: No System.Daemon, ataque e defesa funcionam de forma simples. Quando um personagem jogador realiza um ataque, ele faz um teste usando o valor de ataque da perícia correspondente à arma que está utilizando. Quando é atacado, faz um teste de defesa usando o valor de defesa da arma ou escudo que estiver empunhando. Em combates entre dois jogadores, ambos realizam apenas jogadas de ataque.

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

Índice de Proteção: É a “armadura” que seu personagem está utilizando. Pode ser uma armadura

medieval, um colete à prova de balas ou um escudo energético.

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 Personagem

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

Você sabe, o personagem não!

Interpretar um papel é muito mais do que mudar o tom de voz e repetir 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 o que você sabe do que o Personagem sabe. Lembre-se: seu Personagem é alguém que está apenas começando a se aventurar. Você, por outro lado, conhece mais sobre o mundo do jogo (porque leu aqui ou em outro lugar).

Ao criar 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 Narrador realmente habilidoso pode conduzir o jogo de modo que os Jogadores NUNCA saibam mais do que seus Personagens. Para isso, basta alterar o que está no livro. SIM, sacaneie! O Narrador PODE e DEVE fazer isso! 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. O Narrador deve sempre vetar Perícias ou Aprimoramentos que considerar incompatíveis com a época e o local escolhidos para o início da Campanha.

Os Personagens começam com 100 pontos de Atributos (entre 3 e 18), 5 pontos de Aprimoramento e podem alcançar até 400 pontos em Perícias. Possuem 1 inimigo inicial.

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.

Ancestralidade

1. Qual é o nome da sua ancestralidade (do seu povo)?
2. Quais são as tradições do seu povo dele?
3. Como é a religião do seu povo?
4. Quais são os ritos importantes para o seu povo?
5. Existe algum ofício que seu povo se destaca?
6. Como seu povo é visto pelos demais?
7. Existem características físicas que diferem seu povo dos demais? Quais são?
8. Como seu povo lida com a velhice e com a morte?
9. O que seu povo não tolera? O que para ele é uma ofensa?
10. O vestuário tradicional do seu povo é diferente? Como é?
11. Quais são os aspectos estéticos que se destacam nas construções e ferramentas do seu povo?

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?

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 Narrador deve recompensar uma história bem construída, permitindo que o Jogador utilize amigos e familiares como contatos caso seu Personagem necessite de ajuda durante o curso de uma Aventura.

Passo 3: Atributos

Vamos imaginar agora uma Campanha de Horror Medieval. Os Personagens possuirão 100 pontos para distribuir entre seus Atributos, com exceção da Sorte e 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 ideias 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 possuir 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 eleve sua Destreza para 16).

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**.

A Sorte é um atributo separado, não determinado por pontos, mas sim por uma rolagem de dados. Para defini-la, rola-se 3d6 e **multiplica-se a soma por DOIS**. O resultado obtido corresponde tanto ao valor de Sorte quanto ao seu valor de Teste.

Atributo	Valor Original	Valor Modificado	Teste Normal
FOR	11	11	44%
CON	10	10	40%
DEX	13	13	52%
AGI	12	12	48%
INT	17	17	68%
WILL	8	8	32%
PER	16	16	64%
CAR	13	13	52%
SOR	26	26	26%
TOTAL	100		

Passo 4: Aprimoramentos

A próxima etapa é lapidar um pouco mais a história de seu Personagem. Para isso, servem os pontos de Aprimoramento. No caso desta Campanha, cada Personagem dispõe de 5 pontos de Aprimoramento.

Passo 5: Profissão e Perícias

Dependendo da época da Campanha, do tipo de Aventuras e do tipo de grupo, existem infinitas possibilidades de profissões para escolher.

Assuma que o seu Personagem pode ser qualquer coisa que você quiser (desde que, 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 da Campanha, até mesmo esse conceito pode estar ultrapassado. Os pontos de Perícia são calculados da seguinte maneira:

$$\text{Pontos} = 220 + 10 \times \text{INT}$$

No momento da criação do Personagem, o jogador deverá investir, no mínimo, 10 pontos em cada Perícia que escolher.

Observação: Recomenda-se distribuir PRIMEIRO os pontos de Perícia “brutos” e DEPOIS acrescentar os bônus iniciais dos Atributos.

Perícia	Gasto	Valor	Atributo	Total
<i>Arcos</i>	50	25	13	38%
<i>Ciência (Criminalística)</i>	45	45	17	62%
<i>Ciência (Direito)</i>	50	50	17	67%
<i>Ciência (Literatura)</i>	25	25	17	42%
<i>Ciência (Psicologia)</i>	30	30	17	47%
<i>Ciência (Teologia)</i>	20	20	17	37%
<i>Manip.(Interrogatórios)</i>	34	34	17	68%
<i>Manip.(Intimidação)</i>	33	33	8	41%
<i>Manip.(Lábia)</i>	33	33	13	46%
Total	340			

Passo 6: Perícias de Combate

Assim como as Perícias normais, as Perícias de Combate são adquiridas com pontos de Perícia. A diferença entre estas 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 podem aumentá-la com Pontos de Perícia.

Exemplos de Perícias de Combate incluem Artes Marciais (Karatê, Judô, Aikido, Kung-fu, Jiu-jitsu, Capoeira, etc.) e Armas Brancas (Espada, Machado, Adaga, Lança, etc.).

Perícia	Gasto	Atributo	Total
<i>Briga</i>	20 / 20	13 / 13	33% / 33%
<i>Espadas</i>	10 / 0	13 / 13	23% / 13%
Total	50		

Passo 7: Outros Valores

Pontos de Vida: São iguais à soma de Força mais Constituição, dividida por 2 e arredondada para cima. Lembre-se de acrescentar 1 ponto por Nível.

Nível de Focus e Pontos de Magia: Todo Personagem inicia o jogo com 2 Pontos de Magia e 0 de Focus.

Índice de Proteção (IP): Depende das armaduras que o Personagem estiver usando. Cada armadura possui um valor de IP, que também funciona como penalidade para DEX e AGI.

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 principal regra As posses de um Personagem dependem da história e do

contexto da Campanha, bem como de sua profissão, contatos, Aprimoramentos e Perícias. A principal regra aqui é o uso do bom senso. Existem sérias restrições legais a respeito, principalmente quanto às armas automáticas!

Somente Personagens que possuam o **Aprimoramento Armas de Fogo** podem ter armas. O Narrador NUNCA deve permitir que os Jogadores escolham armas, Perícias ou equipamentos que não estejam disponíveis no mundo de Campanha.

Atributos

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

Os Atributos apresentados aqui são facilmente compatíveis com todos os RPGs lançados pela *Daemon Editora*. São nove Atributos, divididos entre Físicos e Mentais. Os Físicos são Constituição, Força, Destreza e Agilidade; os Mentais são Inteligência, Vontade, Percepção, Carisma e Sorte. 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 envolvem Personagens mortais, cujos Atributos variam de 3 a 18.

Atributos Físicos

- **Constituição (CON):** Determina o vigor, a saúde e a condição física do Personagem. De modo geral, um Personagem com baixo valor em Constituição é franzino e pouco imponente, enquanto um valor alto confere 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 (FOR):** 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, assim como a Constituição, influencia o cálculo dos Pontos de Vida. Quanto maior a FOR, mais PVs o Personagem terá. A Força também afeta o dano que ele é capaz de causar com armas de combate corporal e o peso máximo que pode carregar ou sustentar por curtos 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 lida melhor com armas, usa ferramentas, opera instrumentos delicados, atira com arco e flecha e agarra objetos em pleno ar.

- **Agilidade (AGI):** Ao contrário da Destreza, a Agilidade não se aplica apenas às mãos, mas ao corpo como um todo. Um Personagem com alto valor em Agilidade pode correr mais rápido, equilibrar-se melhor sobre um muro, dançar com mais graça e esquivar-se de ataques. É importante distinguir Destreza e Agilidade para fins de jogo.

Atributos Mentais

- **Inteligência (INT):** É a capacidade de resolver problemas, nem mais nem menos. Um Personagem inteligente compreende melhor o que ocorre ao seu redor e não se deixa enganar tão facilmente. Também envolve memória, capacidade de abstrair conceitos e descobrir coisas novas.

- **Vontade (WILL):** Representa a concentração e determinação do Personagem. Uma alta Vontade permite resistir a tortura, hipnose, pânico, tentações e controle mental. O Narrador também pode exigir Testes de Vontade para verificar se um Personagem não se assusta diante de situações amedrontadoras. Está relacionada ainda com poderes psíquicos.

- **Percepção (PER):** Capacidade de observar o mundo ao redor e perceber detalhes importantes, como um cano de revólver aparecendo na curva de um corredor. Um Personagem com alta Percepção está sempre atento a coisas estranhas e minúcias quase imperceptíveis, enquanto um com Percepção baixa é distraído e avoado.

- **Carisma (CAR):** Determina o charme do Personagem e sua capacidade de fazer com que outras pessoas gostem dele. Alto Carisma não significa necessariamente beleza, mas simpatia: um modelo profissional com alta Constituição e baixo Carisma pode ser insuportável; um baixinho feio e mirrado, mas simpático, poderia facilmente atrair amigos ao seu redor.

- **Sorte (SOR):** Representa o quão sortudo o Personagem é — o quanto situações aleatórias tendem a favorecê-lo. A Sorte é definida por uma rolagem de dados: o jogador rola 3d6 e multiplica a soma por 2. A Sorte não pode ser aumentada com pontos de atributo ganhos ao subir de nível.

Números e Testes

A qualquer momento do jogo, o Narrador pode exigir de um Jogador um Teste de Atributo para verificar se ele é capaz de realizar determinada ação. O Atributo testado dependerá da natureza da ação: arrombar uma porta exige um Teste de Força; desenhar um mapa, um Teste de Destreza; e “levar no papo” a 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, ficam entre 10 e 30. Para testá-los, é necessário calcular o número de Teste. Esse número é igual ao valor do Atributo multiplicado por quatro, e é expresso em porcentagem, normalmente entre 40% e 120% (não há problema em ultrapassar 100%). Esse será o número de Teste, em porcentagem. Anote os números de Teste ao lado dos Atributos correspondentes na ficha de Personagem.

Força	Bônus de Dano	Peso Levantado	Peso Carregado
3	-3	30 kg	10 kg
4	-2	40 kg	20 kg
5 a 8	-1	80 kg	40 kg
9 a 14	0	120 kg	60 kg
15 a 16	+1	160 kg	80 kg
17 a 18	+2	200 kg	100 kg
19 a 20	+3	250 kg	125 kg
21 a 22	+4	320 kg	160 kg
23 a 24	+5	400 kg	200 kg
25 a 26	+6	500 kg	250 kg
27 a 28	+7	620 kg	310 kg

De onde saíram esses números?

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

Os Atributos e Perícias seguem uma curva exponencial com a fórmula $Y = K \times 2^{(\text{Atributo}/6)}$, onde K é o fator de conversão do Atributo e Y sua capacidade de realização. Isso significa, na prática, que os valores de Atributo DOBRAM a cada seis unidades (1D). Um Personagem com FOR 17 possui o dobro da Força de um Personagem com FOR 11, e assim por diante. As Perícias, Atributos, Magias, Poderes e tudo mais dentro do sistema encaixam-se perfeitamente nesse mecanismo, sem a necessidade de milhares de tabelas para consulta.

Aprimoramentos

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 começa o jogo com 5 pontos de Aprimoramentos, que o Jogador pode gastar como desejar.

Esses pontos não podem simplesmente ser “gastos”; o Narrador e o Jogador precisam interpretar COMO e QUANDO o Personagem adquiriu tais características. Os pontos devem fazer parte do Background do Personagem e não apenas ser “vantagens” a serem obtidas.

Lembre-se de que, para ter acesso a um Aprimoramento de nível 2, é preciso possuir esse mesmo Aprimoramento no nível 1. Gasta-se um ponto de Aprimoramento para aumentar um Aprimoramento em um nível.

Aprimoramentos

Afinidade com Fadas (3 a 5 pontos)

Alma Pura (2 pontos)

Ambidestria (2 pontos)

Armas de Fogo (1 a 3 pontos)

Arma ou Amuleto Mágico (1 a 2 pontos)

Biblioteca (1 a 4 pontos)

Bom Senso (1 ponto)

Conhecimentos Arcanos (2 pontos)

Contatos e Aliados (1 a 4 pontos)

Familiares (1 a 2 pontos)

Guardião de Artefato (3 pontos)

Homúnculo (2 pontos)

Imunidade a Venenos (2 a 3 pontos)

Inocência (1 a 2 pontos)

Pactos (1 ponto)

Recursos e Dinheiro (1 a 5 pontos)

Sábio (1 ponto)

Saúde de Ferro (1 ponto)

Sedutor (1 ponto)

Afinidade com Fadas

- **3 Pontos:** A presença do Personagem não assusta as fadas e outras criaturas de Arcádia; ao contrário, ele as atrai e desperta sua curiosidade. Diferentemente dos outros humanos, fadas, gnomos, ondinas e salamandras consideram seu Personagem especial entre os mortais.

- **4 Pontos:** Não apenas a presença do Personagem não assusta as fadas e outros seres de Arcádia, como ele também possui 1 ou 2 amigos nos reinos de Arcádia. Os detalhes da construção da ficha desses amigos ficam a cargo do Narrador, 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 ainda possuir uma casa ou fortificação em um dos reinos. Todos os detalhes devem ser sempre aprovados pelo Narrador.

Alma Pura

- **2 Pontos:** Esse Aprimoramento pode ser adquirido apenas por Personagens religiosos. Nenhum demônio é capaz de se aproximar de seu Personagem, muito menos tocá-lo ou atacá-lo enquanto ele mantiver sua alma limpa (sem nenhum pecado). O demônio pode permanecer na mesma sala que o Personagem ou dialogar com ele; entretanto, será incapaz de atacá-lo fisicamente.

Caso o Personagem quebre algum dos dogmas de sua religião, sua alma ficará maculada por, no mínimo, uma semana e um dia, e os demônios poderão atacá-lo durante esse período. O Personagem deve se confessar e cumprir a penitência adequada para recuperar a pureza da alma.

Magias demoníacas sofrem uma redução de 4D em relação ao Personagem enquanto ele 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, desde que sejam pequenas o suficiente para serem empunhadas com uma única mão. Estão fora dessa categoria os 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, possuindo certificados e licença (o que não é 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 no Background.

- **1 Ponto:** O personagem possui revólveres ou pistolas, rifle ou arma semiautomática 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 ainda menos são os magos que confiam tais armas a terceiros. Ao escolher este Aprimoramento, o Jogador deve definir exatamente o que 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 +5% para ataque e defesa, ou 10% no caso de arma de ataque à distância), ou um objeto mágico simples.
- **2 Pontos:** O Personagem pode possuir uma arma mais poderosa, com bônus de até +3 (+3 para dano e +15% para ataque e defesa, ou 10% para arma de ataque à distância). 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 seus conhecimentos em alguns assuntos. Uma biblioteca contém 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 a biblioteca disponibiliza. Podem ser Subgrupos de várias Perícias diferentes.

- **1 Ponto:** A biblioteca trata de 2 Subgrupos de Perícias.
- **2 Pontos:** A biblioteca trata de 6 Subgrupos de Perícias.
- **3 Pontos:** A biblioteca trata de 10 Subgrupos de Perícias..
- **4 Pontos:** A biblioteca trata de 14 Subgrupos de Perícias.

Bom Senso

1 Ponto: Todas as vezes que um Personagem que tenha bom senso for fazer algo obviamente estúpido, o Narrador pode avisar que o que ele pretende fazer é uma burrice.

Este Aprimoramento é muito útil para Jogadores iniciantes, funcionando como uma forma de justificar a ajuda que o Narrador oferece aos Personagens que estão começando, sem enfurecer os demais Jogadores. O Narrador também pode obrigar aquele Jogador “menos esperto” a adquirir 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 utilizar esses métodos uma vez por sessão de jogo, obtendo até três respostas do tipo SIM, NÃO ou IRRELEVANTE.

Contatos e Aliados

Lembre-se de que os aliados podem morrer com o passar do tempo (até mesmo seres sobrenaturais podem perecer). Quando isso ocorrer, assume-se que o Personagem conseguiu outro aliado no mesmo ramo, passou a conhecer seus descendentes ou seu sucessor.

O Narrador deve sempre lembrar que os contatos e aliados do Personagem também têm seus próprios problemas, não estando à disposição do Personagem sempre que necessário, e que ocasionalmente também cobrarão favores ou solicitarão ajuda (isso pode ser usado como fonte de Aventuras pelo Narrador).

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 adquirido 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, independentemente dos meios utilizados. Pode ser feito controlando o prefeito, burocratas, secretárias ou outros funcionários. Permite ao Personagem manipular (ou mesmo alterar) as leis e regras que regem a sociedade.

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

Igreja: controle sobre o clero, incluindo padres, bispos, fiéis, ativistas, caçadores de bruxas e, dependendo da época e do local da campanha, Templários, Inquisição e ordens militares religiosas.

Indústrias: seu Personagem possui influência na área industrial, incluindo organizações de trabalhadores, artesãos, operários, engenheiros, transportes e outras pessoas ligadas ao setor. Pode obter equipamentos, projetos, especificações, cálculos ou realizar outras operações relacionadas à engenharia (ou cibernética, se a Campanha permitir).

Mídia: controle sobre os meios de comunicação como um todo. Existem cada vez mais veículos e mídias, como jornais, rádio, televisão, revistas, internet e outros. Apesar de ninguém duvidar que a mídia seja corrupta, até mesmo

os Personagens se surpreenderiam ao descobrir quem, às vezes, manipula a visão da mídia.

Polícia: inclui delegados, investigadores, escrivães e algumas forças especiais (SWAT, FBI, drogas e homicídios, DENARC, GARRA). Pode ajudar a conduzir investigações 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 possam surgir? Submundo inclui contato com alguma organização criminosa, como a Máfia, a Cosa Nostra, a Triade, a Yakuza ou os traficantes colombianos.

Familiars

Seu Personagem possui um Familiar. Familiares são animais que acompanham o Personagem, mas que possuem poderes e qualidades superiores aos de 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 prejudicial: objetos poderosos atraem a atenção de seres igualmente poderosos. Cabe ao Narrador escolher qual artefato o seu Personagem possui e os motivos pelos quais ele está 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 10 cm de altura, totalmente fiel ao seu Narrador. Ele pode ser utilizado em missões rápidas e outros pequenos trabalhos. O homúnculo precisa beber pelo menos uma gota de sangue de seu senhor por dia, diretamente do corpo (o método mais comum é permitir que ele perfure um dedo com seus dentes afiados). Sem esse alimento, ele perde 1 PV por dia e morrerá, levando cerca de uma semana para que outro brote novamente da garganta de seu senhor — um processo extremamente doloroso.

Homúnculo: CON 6, FOR 6, AGI 16, DEX 4, INT 1, WILL 5, CAR 0, PER 16, 8 PV's, 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, sejam eles mágicos ou artificiais.

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

Inocência

- **1 ponto:** O Personagem possui uma habilidade quase sobrenatural de passar a impressão de inocência em qualquer acusação, desde que não haja testemunhas. Ele consegue facilmente arranjar álbis, provar que “comprou aquela bolsa na feira local” ou que outra pessoa arrombou a porta.

- **2 pontos:** Funciona da mesma maneira que o Aprimoramento anterior, mas, desta vez, até mesmo uma testemunha pode ser convencida de que se enganou ao acusar o Personagem (para isso, ele deve passar em um Teste Normal de Lábia). Além disso, ele torna todos os Testes de Interrogatório mais difíceis para os outros.

Pactos

1 ponto: Pactos com entidades muito poderosas podem ser uma ótima fonte de poder, se você estiver disposto a pagar o preço. Criaturas sobrenaturais geralmente precisam de energia mística para se manterem vivas na Terra.

Alguns magos oferecem parte de sua energia — Pontos de Atributos, Pontos de Magia, Pontos de Perícia ou até sua própria alma — em troca de riquezas, poder, a cura de uma doença ou a morte de um inimigo. Os benefícios podem incluir uma arma mágica, o exorcismo de outro Personagem, habilidades especiais, 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 qualquer oferta e paga-se o estipulado.

Recursos e Dinheiro

É quanto de dinheiro, joias e posses seu Personagem conseguiu reunir ao longo de seus anos de vida. Inclui propriedades e outras fontes de renda que demandam tempo para serem convertidas em dinheiro. Os valores a seguir são fornecidos em dólares, devendo ser ajustados proporcionalmente de acordo com a época e o local da Campanha. O Personagem possui, ao todo, cerca de 50 vezes o valor de sua renda.

- **1 Ponto:** Renda até 2 salários mensais.
- **2 Ponto:** Renda até 4 salários mensais.
- **3 Ponto:** Renda até 8 salários mensais.
- **4 Ponto:** Renda até 16 salários mensais.
- **5 Ponto:** Renda até 32 salários 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 apenas UMA vez, e no máximo dois Personagens de cada grupo podem selecioná-lo.

Durante o jogo, o Narrador pode auxiliar o Personagem em questões relacionadas à Perícia escolhida, oferecendo ideias, sugestões e orientando o melhor procedimento a ser adotado.

Saúde de Ferro

- **1 ponto:** Seu Personagem recupera 3 Pontos de Vida a cada dois dias, em vez dos dois normais. Além disso, ele praticamente nunca adoece ou fica incapacitado e possui resistência natural a doenças comuns.

Sedutor

- **1 ponto:** Seu Personagem recebe +25% em qualquer Teste envolvendo sedução. Além disso, exerce uma atração natural sobre membros do sexo oposto (e sobre algumas pessoas do mesmo sexo também!).

Sensitivo

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

- **1 Ponto:** O Personagem sonha com eventos sobrenaturais que podem vir a ocorrer. Ele escreve livros, modela esculturas e pinta quadros sobre esses temas. Esses quadros devem ser utilizados pelo Narrador como auxílio na preparação de Campanhas e Aventuras.

- **2 Pontos:** O Personagem possui uma espécie de sexto sentido, uma percepção extrasensorial que beira a paranormalidade. Em alguns casos, com a permissão do Narrador, o Jogador pode realizar um Teste de Percepção para notar coisas além dos sentidos normais: uma presença sobrenatural, um risco à 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, das estrelas ou de outros pontos de referência para identificar os pontos cardeais. Sempre será capaz de lembrar um caminho que tenha percorrido.

- **2 Pontos:** O mesmo que a habilidade acima, mas funciona em qualquer plano de existência em que o Personagem se encontre.

Senso Numérico

- **1 Ponto:** Seu Personagem é capaz de contar imediatamente grandes quantidades de objetos com muita precisão. Pode contar cabeças de gado, quantos palitos de fósforo caíram de uma caixa, cartas de baralho e itens semelhantes.

Sentidos Aguçados

- **1 Ponto:** 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 Narrador 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 necessário rolar os dados).

Sono Leve

- **1 Ponto:** O Personagem possui sono leve e pode acordar com qualquer barulho, movimento brusco ou agitação nas proximidades de onde está dormindo. Muito útil para aqueles que não querem ser pegos de surpresa durante o descanso.

Senso de Direção

- **2 Pontos:** Seu Personagem possui uma sorte extraordinária. O valor do atributo Sorte será igual a três vezes o valor do Carisma, em vez de duas vezes.

Talento

- **1 Ponto por Arte:** Todos os Testes Normais relacionados a uma determinada Arte (Perícia) são realizados como se fossem Testes Fáceis, e os Testes Difíceis passam a ser considerados Normais. A critério do Narrador, outras Perícias podem ser escolhidas pelo Jogador, desde que não sejam Perícias de Combate.

Perícias

Perícias são as habilidades do seu Personagem; elas indicam o que ele sabe fazer e quais são suas chances de realizar uma ação corretamente. No momento em que o Personagem é criado, calcula-se quantos pontos de Perícia ele terá para gastar. Esses pontos podem ser aplicados a quaisquer Perícias deste capítulo, sempre com a aprovação do Narrador.

Pontos de Perícia

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

De maneira geral, todo Personagem inicia o jogo com uma quantidade de pontos de Perícia igual a $220 + 10 \times \text{INT}$.

Nenhum Personagem pode possuir inicialmente mais de 500 pontos de Perícia por SÉCULO de vida, independentemente de sua 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.

É permitido 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 Narrador.

Exemplo: 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.

Valores Iniciais

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 conhecimentos mínimos nessa área. No segundo grupo, não há base inicial (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 relacionadas**.

Cada ponto gasto além do valor inicial aumenta a Perícia em 1%, até o limite máximo de 50 pontos de Perícia mais o valor inicial (mais tarde, com os pontos ganhos por 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 seriam 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 ou 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 nas que possuem valor inicial). Isso representa o esforço em aprender e desenvolver o básico dentro da Perícia, suficiente para utilizá-la corretamente.

Você é bom mesmo?

O quadro a seguir mostra qual valor um Personagem deve possuir em uma Perícia para ser considerado competente em cada atividade. Podem parecer valores baixos à primeira vista, mas, na maioria das vezes, você testará a Perícia contra o dobro desse valor ou em comparação a outras Perícias. Às vezes, o valor de Teste pode ultrapassar 100%, mas qualquer resultado acima de 95% será SEMPRE considerado uma falha.

Valor	Domínio
Até 15%	Curioso. Ouviu falar sobre isso.
15% a 20%	Novato. Está começando a aprender.
21% a 40%	Praticante. Usa esta Perícia diariamente.
41% a 60%	Profissional. Trabalha com esta Perícia.
61% a 80%	Especialista.
80% ou mais	Um dos melhores na área.

Lista de Perícias

O símbolo * só aparecerá nos casos em que a Perícia tiver subgrupos. Quando isso ocorrer, você deve escolher apenas UM dos subgrupos correspondentes.

Toda Perícia mostra um valor entre parênteses. Se esse valor for a abreviação de um Atributo, significa que a Perícia é intuitiva e seu valor inicial é igual ao desse Atributo. Se o valor for 0, significa que a Perícia é altamente técnica e terá seu valor baseado apenas na quantidade de pontos investidos. Por fim, se o valor for um “-”, significa que o valor inicial da Perícia é determinado de maneira diferente para cada subgrupo.

Perícias

<i>Animais* (-)</i>
<i>Armadilhas (PER)</i>
<i>Artes* (-)</i>
<i>Artífice* (DEX)</i>
<i>Avaliação de Objetos* (DEX)</i>
<i>Briga (DEX)</i>
<i>Ciências* (INT)</i>
<i>Ciências Alternativas* (0)</i>
<i>Condução* (AGI)</i>
<i>Disfarce (INT)</i>
<i>Eletrônica (0)</i>
<i>Engenharia* (0)</i>
<i>Escutar (PER)</i>
<i>Esportes* (-)</i>
<i>Etiqueta* (CAR)</i>
<i>Explosivos (0)</i>
<i>Falsificação (INT)</i>
<i>Furtar (DEX)</i>
<i>Furtividade (AGI)</i>
<i>Idiomas (0)</i>
<i>Informática* (-)</i>
<i>Investigação (PER)</i>
<i>Jogos* (-)</i>
<i>Manipulação* (-)</i>
<i>Manuseio de Fechaduras(0)</i>
<i>Mecânica (DEX)</i>
<i>Medicina* (-)</i>
<i>Mineração* (0)</i>
<i>Negociação* (-)</i>
<i>Procura (PER)</i>
<i>Rastreo (PER)</i>
<i>Sobrevivência* (PER)</i>

• **Animais* (-):** Este grupo de Perícias reflete o tratamento e conhecimento que um Personagem possui em relação a animais. Em mundos de Fantasia, esta Perícia geralmente se aplica apenas a animais e criaturas naturais, não sendo usada para monstros, salvo algumas exceções.

• Alguns subgrupos possíveis: *Adestrar Animais (CAR)*, *Doma (CAR)*, *Montaria (AGI)*, *Veterinária (0)*.

• **Armadilhas (PER):** Personagens com esta Perícia têm várias habilidades relacionadas a armadilhas. Eles conseguem montar e preparar qualquer tipo de armadilha, bem como desarmá-las ou consertá-las. Para desarmar ou consertar uma armadilha, o Personagem deve estar ciente de sua existência. Esta Perícia também pode ser usada para encontrar armadilhas escondidas.

• **Artes (-):** Além de ser usada para produzir obras, as Perícias de Artes também podem ser utilizadas para avaliar a qualidade ou a legitimidade de um trabalho

artístico relacionado à sua Perícia. Um Acerto Crítico no uso desta Perícia (quando o Jogador obtém um resultado no dado igual a um quarto do valor necessário, por exemplo, obtém 10 quando o valor de Teste seria 40%) significa que o Personagem pôde produzir uma grande obra de arte, muito apreciada e valorizada.

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)*, *Redação (INT)*.

• **Artífice (DEX):** Um artífice é um Personagem com habilidade de trabalhar com algum material específico, permitindo-lhe construir ou consertar roupas, móveis, caixas, utensílios, ferramentas, potes, armários ou até armas.

Alguns subgrupos possíveis: *Armeiro (Armas)*, *Carpinteiro (Madeira)*, *Costureiro (Tecidos)*, *Coureiro (Couros)*, *Ferreiro (Metais)*, *Ourives (Metais Preciosos)*, *Pedreiro (Construções)*, *Sapateiro (Sapatos de couro rígido)*.

• **Avaliação de Objetos (PER):** Reflete a capacidade de um Personagem em avaliar corretamente qualquer tipo de item. Apenas observando o objeto, um Personagem com esta Perícia pode determinar quanto vale um quadro, uma joia, uma arma ou outro item, assim como verificar sua autenticidade.

Alguns subgrupos possíveis: *Antiguidades*, *Gemas*, *Metais Valiosos (Ourives)*, *Obras de Arte*, *Camuflagem (PER)*.

• **Briga (DEX):** Esta Perícia reflete a capacidade de um Personagem em se defender sozinho. A Perícia Briga permite usar os braços para bloquear ataques e, ao mesmo tempo, desferir socos e chutes.

• **Ciências (INT):** Uma ciência é um grupo de conhecimentos relativos a determinado assunto ou grupo de assuntos. Esses conhecimentos geralmente são obtidos através de estudo – leitura, meditação, observação direta, etc.

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 Alternativas (0):** Estas Ciências determinam o quanto um Personagem sabe sobre assuntos alternativos e fora do contexto convencional. Em altos níveis, esta Perícia pode ser perigosa, pois quanto mais um Personagem conhece sobre o mundo das Ciências Proibidas, mais visado ele será por aqueles que desejam manter esses segredos ocultos.

Alguns subgrupos possíveis: *Alquimia*, *Anjos*, *Astrologia*, *Búzios*, *Demônios*, *Oculto*, *Psionismo*,

Rituais, Tarot, Teoria da Magia, Vampiros, Viagem Astral.

- **Condução (AGI):** Esta Perícia reflete a capacidade do Personagem em conduzir carroças, veículos automotores e até mesmo aeronaves (neste caso, o termo mais usado é Pilotagem, mas a Perícia funciona da mesma forma). Cada tipo de veículo, seja automotor ou não, é considerado uma Perícia diferente. Um Personagem que sabe conduzir uma carroça não precisa saber conduzir um carro.

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):** Esta Perícia reflete a habilidade de um Personagem em se parecer com outra pessoa ou, ao menos, ocultar a própria aparência. Coisas simples, como se esconder entre caixas, podem ser consideradas um Teste Fácil, mas quando o alvo conhece bem a pessoa, o Teste pode se tornar Difícil.

- **Eletrônica (0):** Reflete o conhecimento que um Personagem tem em eletrônica e aparelhos eletrônicos. Um Teste de Eletrônica permitiria descobrir a função de um aparelho desconhecido, enquanto um Teste Difícil possibilitaria consertá-lo – consertar um aparelho conhecido e simples é um Teste Normal.

- **Engenharia (0):** A Engenharia é a habilidade de desenvolver e projetar mecanismos complexos. Note que esta Perícia não é usada para construir estes aparelhos, apenas para projetá-los. Existem milhares de especializações em engenharia.

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

- **Escutar (PER):** Esta Perícia permite ao Personagem treinar seus ouvidos para interpretar ou discernir sons, como conversas em meio a uma multidão, vozes atrás de uma porta, e similares.

- **Esportes (-):** Existem vários tipos de Esportes que podem ser selecionados pelo Personagem.

Alguns 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), Paraquedismo (AGI), Pesca (PER), Natação (AGI), Salto (AGI), Salto Ornamental (AGI), Tênis (DEX), Voleibol (DEX) e Xadrez (INT).*

- **Etiqueta (CAR):** Esta Perícia permite ao Personagem saber como falar, vestir-se e portar-se educadamente de acordo com a situação. É útil em festas, bailes e discussões diplomáticas. Um Teste bem-sucedido não garante que o Personagem vai se livrar de uma encrenca, mas ao menos evita que seja mal interpretado.

O conteúdo do diálogo deve ser resolvido através da atuação do Jogador por seu Personagem.

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

- **Explosivos (0):** É a habilidade de utilizar explosivos para demolições. Um Teste bem-sucedido desta Perícia permite calcular o local exato para uma demolição segura.

- **Falsificação (INT):** É a técnica usada para criar cópias convincentes de cartas, documentos, obras de arte e outros objetos. Para falsificar um item eficientemente, o Personagem deve ter no mínimo 30% na Perícia correspondente. Por exemplo, falsificar documentos exige pelo menos 30% em Escrever no idioma utilizado, enquanto falsificar obras de arte exige 30% na Perícia Artes correspondente (Desenho e Pintura, Escultura, Joalheria, etc.). Esta Perícia também funciona como valor limitante.

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

- **Furtar (DEX):** Esta Perícia reflete a arte de retirar objetos da posse das pessoas sem que percebam. Também é chamada de Punga. Pode ser usada para colocar objetos em uma pessoa sem que ela perceba.

- **Furtividade (AGI):** Permite ao Personagem esconder-se, manter-se oculto nas sombras e mover-se sem produzir ruído. Testes de Furtividade também podem ser usados para se ocultar, à escolha do Narrador.

- **Idiomas (0):** Na maioria dos mundos de RPG existem analfabetos, mas poucos participam das Aventuras como Personagens; a menos que estipulado em contrário, todos os Personagens sabem falar, ler e escrever pelo menos um idioma, com valor inicial de 30% (sem custo em pontos de Perícia). Este valor pode ser aumentado com pontos de Perícia normalmente.

Alguns subgrupos possíveis: *Chinês, Inglês, Espanhol, Hindu, Russo, Árabe, Japonês, Alemão, Francês, entre as mais de 5.000 línguas e dialetos catalogados. Braille (0), Código Morse (0), Criptografia (0), Linguagem de Sinais (0), Leitura Labial (0).*

- **Informática (-):** É a habilidade de utilizar computadores. Esta Perícia é dividida em vários subgrupos.

Alguns subgrupos possíveis: *Computação (INT), Hackear (0), Manutenção (0), Programação (0), Banco de Dados (0).*

- **Investigação (PER):** Relaciona-se à obtenção de informações. Pode ser usada em bibliotecas para encontrar livros certos, nas ruas para localizar pessoas ou lugares, ou em salas com provas de um crime. Uma falha pode significar não encontrar as informações, enquanto uma falha crítica pode fornecer informações erradas ou pistas falsas.

- **Jogos (-):** Permite ao Personagem conhecer diferentes jogos de azar, que não chegam a ser considerados esportes.

Alguns subgrupos possíveis: *Cartas (SOR)*, *Dados (SOR)*, *Tabuleiro (INT)*, *Videogames (DEX)*, *RPG (INT)*.

- **Manipulação (-):** Habilidade de obter favores de outras pessoas por diversos meios, convencendo-as ou impondo a vontade. Pode ser usada para conseguir informações, documentos secretos ou acesso a locais proibidos.

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

- **Manuseio de Fechaduras (0):** Habilidade de trancar, destrancar, instalar, consertar e compreender diversos mecanismos de fechaduras e cadeados. Embora útil para aventureiros, seus praticantes geralmente não são bem vistos pela sociedade.

- **Mecânica (DEX):** Permite trabalhar com vários tipos de maquinarias, dependendo da época e do cenário. Em Ficção Científica pode ser usada para veículos automotores; em Fantasia Medieval, para máquinas a vapor, balões e sistemas de roldanas.

- **Medicina (-):** Dá conhecimento e prática médica, geralmente para tratar vítimas de acidentes graves, amputações e fraturas.

Alguns subgrupos possíveis: *Cirurgia (DEX)*, *Primeiros Socorros (INT)*, *Especialidades (INT)* – cada especialidade médica entra como subgrupo, como *Oftalmologia*, *Dermatologia*, *Psiquiatria*, *Cardiologia*, *Neurologia*, *Urologia*, *Ortopedia*, *Oncologia*, *Gastrologia*, *Otorrinolaringologia*, *Veterinária*, entre outras.

- **Mineração (0):** Dá conhecimentos para obter minérios ou pedras preciosas, evitando acidentes e soterramentos.

Alguns subgrupos possíveis: *Cristais*, *Gemas*, *Metais*.

- **Negociação (-):** Permite ao Personagem se sair bem no mundo das finanças, evitando maus negócios.

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

- **Procura (PER):** Reflete a atenção ao procurar algo. Testes podem ser usados para encontrar itens escondidos ou pessoas camufladas.

- **Rastreo (PER):** Habilidade de seguir pistas e pegadas deixadas por pessoas, criaturas ou veículos.

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

- **Sobrevivência (PER):** Permite ao Personagem sobreviver em ambientes selvagens, construindo abrigo, encontrando água ou comida, orientando-se e fazendo armadilhas. Pode garantir a sobrevivência de até 4 pessoas.

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

Perícias com Armas

As Perícias com armas funcionam de maneira muito semelhante às demais Perícias. O Jogador define quantos pontos irá gastar com armas e os divide a seu gosto.

Entretanto, as Perícias com armas possuem algumas diferenças. Na Ficha de Personagem, temos o nome da arma seguido por dois números separados por uma barra. Esses números representam, respectivamente, os valores de ataque, defesa e crítico.

- *Machado* 30% / 40%, 7%
- *Espada Longa* 60% / 20%, 15%.

O personagem possui um valor inicial (derivado de sua Destreza) e soma a ele quantos pontos desejar, até um limite de 50 pontos em ataque e 50 pontos em defesa no primeiro nível. Além disso, o Jogador pode escolher gastar esses pontos em Perícias auxiliares.

O valor do **índice crítico** será igual ao valor de ataque da Perícia dividido por quatro e arredondado para baixo. Sempre que o personagem, em sua rolagem, obtiver um valor igual ou menor que o índice crítico, ele terá um acerto crítico. Nessa situação, seu ataque será **sempre** um sucesso e ele deverá rolar o dano duas vezes.

Armas de Ataque a Distância

Armas de longa distância, como arcos, bestas, revólveres e escopetas, não possuem valor de defesa, e os pontos de Perícia aplicados no ataque custam o dobro de uma arma comum. Da mesma forma, a Perícia Esquiva custa o dobro de uma Perícia comum, enquanto a Perícia Escudos, por sua vez, tem seu custo normal.

Lista de Perícias com Armas

- **Armas Brancas (DEX):** Armas brancas incluem espadas, facas, maças, cajados, entre tantas outras armas de combate corporal. Cada arma é considerada um Subgrupo de Perícias: Espadas, Facas, Maças; cada uma delas é uma Perícia diferente, pois um Personagem que sabe usar uma Espada não necessariamente saberá usar uma Maça ou um Cajado. Todas as armas brancas têm o valor de DEX como valor inicial, então, mesmo que não tenha gasto nenhum ponto em Cajado, todo Personagem terá um valor nesta Perícia igual à sua DEX.

Existem armas brancas que não se encaixam nos subgrupos abaixo, como nunchakus, boleadeiras, redes, armas orientais bizarras ou armas demoníacas. Neste caso, cada arma será considerada um subgrupo próprio.

Alguns subgrupos possíveis: *Facas, Adagas, Punhais, Espadas, Machados, Chicotes, Manguais, Maças, Martelos, Arcos, Bestas e Lanças*.

- **Armas de Fogo (DEX):** Em cenários modernos ou futuristas, as armas de fogo são itens muito comuns.

Cada tipo de arma de fogo é uma Perícia diferente, e todas têm DEX como valor inicial. Um Personagem que saiba usar um revólver não saberá disparar tão bem com uma sniper.

Esta Perícia exige que o Personagem possua determinados Aprimoramentos, sem os quais fica impossibilitado de ter esses conhecimentos.

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

- **Escudos (DEX):** O Personagem sabe como utilizar escudos de qualquer tipo para proteger-se em combate. A Perícia Escudo é usada como forma de Defesa em combate, para bloquear golpes de seus inimigos. É muito raro que um Personagem utilize um Escudo como forma de ataque; neste caso, ele segue as mesmas regras de uma arma branca (ou seja, tem Perícias separadas para Ataque e Defesa).

- **Esquiva (AGI):** Com algum treinamento, é possível a qualquer pessoa desviar de golpes e de objetos arremessados contra ela. Esta Perícia deve prevalecer sobre um Teste de Agilidade em determinadas situações, nas quais o Personagem pode usar sua técnica e instintos treinados para se safar de um problema com mais eficiência. Entretanto, a Esquiva não pode ser usada no lugar de um Teste de Resistência de AGI.

Manobras de Combate

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

Um Personagem só poderá adquirir essa perícia no momento da criação se investir a quantidade de pontos indicada. No entanto, esse investimento pode ser feito de maneira parcial com os pontos ganhos quando o Jogador sobe de nível, mas a manobra só se torna disponível quando ele atinge o valor indicado. Isso representa seu processo de treinamento.

- **Desarme (40):** Esta manobra permite tirar a arma do controle do oponente sem feri-lo significativamente. Geralmente isso é feito com um Teste Difícil de Ataque. Para Personagens com esta Manobra, o Desarme é um Ataque feito com -10% no Teste. Caso obtenha sucesso, ele não causa dano, mas o inimigo perde sua arma.

- **Luta às Cegas (40):** O Personagem é capaz de lutar mesmo sem enxergar (vendado ou cego), guiando-se por sons e movimentos (vibração do ar). Personagens com esta Manobra não sofrem nenhuma penalidade por lutar

às cegas, a menos que estejam privados também do sentido da audição; neste caso, siga as regras normais.

- **Luta com Duas Armas (50):** O Personagem é capaz de lutar com duas armas, desde que sejam do mesmo tipo e que uma delas seja menor que a outra. Para usar cada arma, é feito um Teste individualmente. Se o Personagem tiver também o Aprimoramento Ambidestria, poderá usar duas armas do mesmo tipo e do mesmo tamanho.

- **Manobras para Impressionar (30):** O Personagem pode realizar efeitos com sua arma visando chamar a atenção. Ele descreve a ação que deseja e realiza um Ataque. Se for um acerto, a manobra ocorre conforme o descrito. Uma falha crítica colocará o Personagem em uma situação embaraçosa. De qualquer maneira, uma Manobra para Impressionar NUNCA causa dano a ninguém, exceto pelo dano normal conforme o Ataque.

- **Mira (30):** Se o Personagem com esta Manobra ficar uma rodada inteira mirando ao utilizar uma arma de longo alcance (seja arma branca ou de fogo), ele recebe +30% no seu Teste de Ataque, mas apenas na rodada seguinte.

- **Agarramento (20):** O Personagem sabe a arte de segurar seu oponente. Ele realiza um Teste Difícil de Força e, se obtiver sucesso, no turno seguinte pode realizar um ataque com acerto automático.

- **Saque Rápido (30):** Caso ganhe a iniciativa, o Personagem pode sacar a arma e atacar no mesmo turno.

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 que dispõe para emergências (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 a Aventura se passe em outro país.

Armas

Armas ajudam, mas nem sempre resolvem tudo. Cria, você vai ficar muito desapontado ao descobrir que tiros não têm efeito contra a criatura que se aproxima de seus Personagens nos túneis de esgoto.

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” se referia àquelas armas rudimentares vistas em filmes de banguê-banguê, ou às pistolas de pirata dos filmes. Armas a laser, por outro lado, só poderão ser aceitas se a Campanha se passar em um futuro em que o Narrador PERMITA tais armas, ou em uma Campanha presente de heróis.

- **Antiguidade até Idade Média (1400+):** Não existiam armas de fogo (a 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.

Pertences

As posses de um Personagem dependem de sua história, profissão, Aprimoramentos e Perícias — mas principalmente de bom senso. Para que seu Personagem possua qualquer arma ou equipamento, o Jogador precisa da permissão do Narrador.

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 semelhantes.

Os itens raros são objetos que podem ser obtidos com facilidade, mas que não se costuma carregar no dia a dia. Dessa forma, o Jogador deve fornecer uma explicação simples de por que seu Personagem carrega tal item ou, pelo menos, avisar com antecedência que ele o possui. Entram nessa categoria: disquete, isqueiro (se não for fumante), faca, caderno de anotações, laptop, tablet, smartphone, canivete, remédios específicos, máquina fotográfica, corda, estojo de primeiros socorros, joias de valor, gravador portátil, spray de defesa pessoal e ferramentas em geral.

Já os itens específicos exigem uma boa explicação no Background sobre como e por que o Personagem os possui. Aqui se encaixam armas de fogo, drogas proibidas, coletes à prova de bala, rastreadores, óculos de visão noturna, localizadores, chaves-mestras e 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, pranchetas de desenho, aparelhos de ginástica, coleção de armas e outros itens 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, mochila, garrafas, giz, gancho de alpinismo, corda, vela, vara de pescar, tinta, papel, sino, sacos, martelo e talho, frasco de óleo ou perfume, cobertores e correntes.

Armas Brancas

Estes são os valores de jogo de algumas armas brancas. Muitas delas eram de uso comum na Idade Média, enquanto outras continuam populares até os dias de hoje.

Arma	Dano	Alcance
<i>Adaga, Faca ou Punhal</i>	1d4	15 m
<i>Arco Curto</i>	1d6	40 m
<i>Arco Longo</i>	1d8	80 m
<i>Besta</i>	1d8	60 m
<i>Besta de Mão</i>	1d6	40 m
<i>Cajado ou Bastão</i>	1d6	-
<i>Chicote ou Corrente</i>	1d4	-
<i>Dardo</i>	1d4	15 m
<i>Espada Curta</i>	1d6	-
<i>Espada de Duas Mãos</i>	1d10	-
<i>Espada Longa</i>	1d8	-
<i>Estilingue</i>	1d4	20 m
<i>Foice</i>	1d6	-
<i>Lança de Mão</i>	1d6	15 m
<i>Lança</i>	2d6	-
<i>Maça</i>	1d6	-
<i>Machado de Batalha</i>	1d8	-
<i>Margul</i>	1d6	-
<i>Martelo de Combate</i>	1d8	-
<i>Zarabatana</i>	1d4	20 m

Armas de Fogo

A seguir, apresentamos algumas armas de fogo. Muitas delas são de uso pessoal; algumas são facilmente encontradas ou simples de manusear, enquanto outras se destacam pelo alto poder de fogo.

Arma	Pente	Dano	Alcance
<i>Escopeta</i>	2	2d8	15 m
<i>Lança Chamas</i>	5	2d8	5 m
<i>Lança Granadas</i>	1	3d6	20 m
<i>Pistola</i>	24	1d6	40 m
<i>Revólver</i>	6	1d8	50 m
<i>Rifle ou Fuzil</i>	2	2d6	500 m
<i>Submetralhadora</i>	30	1d10	300 m

Armaduras

Armaduras dependem do período histórico em que se passa sua Aventura. Podem variar desde a antiga cota de malha medieval até a sofisticada bolha de alumínio protetora do século XXVI. Podem ser físicas (como coletes à prova de balas), energéticas (campos de força) ou místicas (rituais). Em Campanhas realistas, porém, as únicas acessíveis aos mortais comuns são as armaduras físicas.

Kevlar é um tecido comumente chamado de “colete à prova de balas”, mas que na verdade é composto por camadas de um tipo de plástico rígido moldado e sobreposto de maneira a formar um colete. É pouco maleável, mas pode ser confeccionado em várias camadas, de acordo com o IP desejado.

Armaduras físicas e balísticas NÃO protegem o Personagem de quedas, luzes, gases, fogo, frio, eletricidade ou outros perigos.

É importante lembrar que todo o IP oferecido pela armadura também se converte em penalidade para os atributos AGI e DEX. Uma vez aplicado o modificador, o valor de qualquer um desses atributos não pode ficar abaixo de 5; caso isso ocorra, o Personagem será incapaz de usar essa armadura.

O Kevlar possui uma capacidade especial: oferece o dobro de proteção contra disparos de armas de fogo e ataques contundentes.

Amadura	IP
<i>Roupa Comum</i>	0
<i>Armadura de Couro</i>	1
<i>Armadura de Anéis</i>	2
<i>Cota de Malha</i>	3
<i>Armadura de Placas</i>	4
<i>Armadura de Batalha</i>	5
<i>Armadura de Batalha Completa</i>	6
<i>Escudo</i>	+1

<i>Roupa Normal</i>	0
<i>Jaqueta de Couro</i>	1
<i>Kevlar 10 Camadas</i>	3
<i>Kevlar 14 Camadas</i>	4
<i>Kevlar 18 Camadas</i>	5

PodereS Sobrenaturais

Sorte

A sorte representa, de certa forma, a conexão do Personagem com o universo e o quanto o acaso parece se projetar a seu favor. O Narrador pode pedir ao jogador um teste de sorte quando uma situação não depende em nada de suas capacidades e está totalmente sujeita ao acaso. Mas o jogador também pode fazer uso da sorte.

Sorte em combate: Uma vez por combate, quando o Personagem for atingido por um ataque, ele pode usar a sorte para reverter o resultado. Nesse caso, ele realiza um teste de sorte; se for bem-sucedido, evita completamente o dano.

Apostando na sorte: Um jogador também pode optar por substituir um teste de perícia por um teste de sorte. Nesse momento, ele abdica de todos os seus conhecimentos e confia unicamente na aleatoriedade da situação. Caso falhe no teste, não poderá tentar a sorte novamente até que se passem 30 minutos.

Gastando a sorte: Sempre que um Personagem for bem-sucedido em um teste de sorte, ele aumenta seu valor atual em 1 ponto. Sempre que falhar, diminui seu valor atual em 2 pontos. Esse aumento pode inclusive elevar o valor de sorte acima do valor base. O Narrador também pode conceder pontos de sorte aos jogadores. No início de cada aventura, a sorte retorna ao seu valor original.

Magia

A magia é a capacidade do Personagem de se conectar e drenar energia de outros planos de existência, permitindo distorcer a realidade no plano material e gerar efeitos mágicos poderosos.

Toda magia utiliza energia puramente arcana, sem elemento ou forma definidos, manifestando-se geralmente como energia colorida.

Nível de Focus: Para realizar uma magia, um Personagem precisa possuir ao menos Focus Nível 1. Ele poderá adquirir níveis de Focus conforme avança em níveis de personagem. O círculo da magia a ser realizada nunca poderá ultrapassar o nível de Focus do Personagem. Nenhum Personagem poderá ter Focus maior que 8.

Usando magia: Sempre que o Personagem realizar uma magia, deverá escolher qual efeito deseja produzir: um efeito em área (raio a partir dele) ou em um alvo único (alcance). A intensidade do efeito varia de acordo com o círculo da magia. Cada magia só pode ter um efeito por vez. Além disso, o jogador rola uma quantidade de 6d igual ao círculo da magia para determinar sua força.

Um Personagem pode usar magia livremente desde que possua Pontos de Mana suficientes. Cada magia custa 1 Ponto de Mana por círculo. Ao usar a magia, ele consome os pontos de mana correspondentes, precisando de 30 minutos de descanso para recuperá-los.

Contra-magia: Todo mago pode optar por anular a magia de outro. O mago consome seus pontos de mana e rola os dados para determinar a força de sua contra-magia. Se a força da contra-magia for igual ou maior que a da magia alvo, ela é anulada.

Duração: Toda magia dura 2d6 + círculo da magia em turnos. Um mago pode optar por estender o efeito da magia; nesse caso, ele deixa de recuperar os pontos de mana correspondentes ao efeito, podendo se afastar até o alcance da magia. Ele pode dissipar a magia a qualquer momento e voltar a recuperar seus pontos.

Magias de dano direto são instantâneas e não possuem duração prolongada, causando dano apenas uma vez.

Efeitos: A magia manifestada pode ter os seguintes efeitos:

- **Ampliar Atributo:** Amplia o atributo de um personagem alvo.
- **Dano Direto:** Provoca dano direto no alvo, este feito só é aplicado uma vez, não sendo contínuo.
- **Ampliar Dano:** Amplia o dano da arma de um alvo.
- **IP:** Substitui o valor do IP de um alvo.

	Círculo							
Efeito	1	2	3	4	5	6	7	8
Força	1D	2D	3D	4D	5D	6D	7D	8D
Ampliar Atributo	+2	+4	+6	+8	+10	+12	+14	+16
Dano Direto	2	1d6	1d6+2	2d6	3d6	4d6	5d6	6d6
Ampliar Dano	1	2	1d6	1d6+2	2d6	2d6+2	3d6	3d6+2
IP	1	2	3	4	5	6	7	8
Alcance	10	25	50	100	200	400	800	1600
Raio	-	-	1	2	4	8	16	32

PodereS Psíquicos

Este é um grupo especial de perícias, que proporciona a seus usuários poderes mentais. De acordo com estudos, os poderes psíquicos são dons interiores que uma pessoa pode desenvolver com treinamento, assim como a capacidade de lutar, nadar ou falar. Portanto, no System.Daemon, esses poderes serão tratados como perícias.

No entanto, não é possível investir pontos normais de perícia para aumentar o valor dos poderes psíquicos; para

isso, o jogador deverá queimar níveis de Focus. Cada nível de Focus queimado concede 10 pontos de perícia psíquica. Para aprender um novo poder, é necessário investir no mínimo 10 pontos; todos os poderes têm como base o atributo Vontade (WILL). Essa queima só pode ser feita no momento em que o personagem sobe de nível.

Alguns poderes são arriscadamente exaustivos e consomem Pontos de Vida para sua ativação. O uso descuidado desses poderes, portanto, pode ser fatal. Pontos de Vida perdidos dessa maneira podem ser restaurados normalmente.

Compreensão (WILL): A comunicação com mentes intuitivas. O personagem pode conversar com plantas e animais. Ao custo de 1 Ponto de Vida, pode lhes dar ordens.

O poder também pode ser usado para suggestionar e inspirar emoções ou sentimentos básicos em pessoas, através de palavras sutis, música, poesia, dança ou outra forma de arte. Isso consome entre 1 e 6 Pontos de Vida, de acordo com a complexidade da emoção a ser inspirada e a diferença entre o estado atual da plateia e o desejado. Se funcionar, atinge todos que estiverem vendo ou ouvindo. Além da perícia Compreensão, a perícia Artes adequada passa a funcionar como um limitador.

Domínio (WILL): A compreensão e o controle das mentes. Pode ser usado para substituir testes de WILL, permitindo resistir a hipnose, controle mental mágico ou psíquico, ou até mesmo a uma simples tentação, e também ignorar a dor (resistir a um poder de grande intensidade consome 1d8 Pontos de Vida).

O poder permite dar ordens aos animais (custa 1 PV), comandar a mente de outra pessoa (2 PV para estabelecer o controle, mais 1 para cada comando; deve ser combinado com Telepatia), criar uma barreira mental que impedirá outro telepata (ou mago) de ler sua mente; suggestionar ou hipnotizar alguém, como na perícia Hipnose, mas sem a necessidade de palavras ou luzes (1 PV); e resistir ao frio, forçando o corpo a produzir calor necessário (1 PV e muita fome).

Força Vital (WILL): O controle do fluxo de energia vital em seres vivos. Com tempo suficiente e meditação, o personagem pode restaurar Pontos de Vida, regenerar membros e órgãos perdidos ou transferir PV para outra pessoa. O tempo necessário para cada caso é definido pelo Narrador (não menos que duas horas por PV).

Mediunidade (WILL): A comunicação com espíritos. O médium pode ver, ouvir e sentir a presença de espíritos. Pode também invocar uma entidade espiritual (ao custo de 2 PV), ou permitir que ela tome posse do seu corpo por algum tempo (5 PV). Um acerto crítico no teste da perícia é poderoso o bastante para enviar um espírito ou criatura imaterial de volta ao seu plano existencial de origem: é necessário contato visual com o espírito, e cada tentativa consome 1d6 + 4 Pontos de Vida.

Projeção da Consciência (WILL): A separação da consciência e do corpo. O projecionista pode projetar seu corpo astral, sendo capaz de alcançar qualquer lugar do mundo em segundos (ao custo de 2 PV), podendo também se projetar para outros planos. A forma astral é imaterial, invisível e não pode se comunicar com outras pessoas, nem tocar em objetos sólidos (mas pode interagir com outros espíritos). Todos os outros poderes psíquicos funcionam na forma astral.

Sensitividade (WILL): O chamado sexto sentido. Permite ao personagem ver ou ouvir coisas além dos sentidos normais. É semelhante ao aprimoramento Sensitivo, mas pode ser usado de forma voluntária e consome 1 Ponto de Vida por turno. Permite sentir a presença de espíritos; ter breves visões do futuro (consumindo 5 PV apenas em caso de sucesso); e captar sensações, emoções e sentimentos impregnados em um objeto (1 PV). Combinada com Telepatia, permite também ter uma ideia geral das emoções das pessoas ao redor e perceber mentiras.

Telecinesia (WILL): O domínio da mente sobre a matéria. Pode criar um escudo com Índice de Proteção igual a 1 ponto para cada 10% da perícia (um telecineta com 40% pode gerar um escudo com 4 pontos; um com 70%, com 7 pontos), sendo o limite máximo 8 pontos. O escudo telecinético consome 1 PV para ser ativado, e mais 1 PV sempre que sofrer dano superior ao que pode suportar.

A Telecinesia também pode ser usada para agitar moléculas e aquecer objetos, geralmente até pegarem fogo (3 PV); mover objetos com a força da mente (variando com o peso); e, com acerto crítico no teste, até mesmo voar (1 PV a cada meia hora).

Telepatia (WILL): O contato direto entre mentes. Um telepata pode realizar várias façanhas: comunicar-se mentalmente com outra pessoa (1 PV para cada dez minutos, ou nenhum se a outra pessoa também for telepata); localizar uma pessoa e descobrir direção e distância (3 PV); comandar a mente de outra pessoa (2 PV para estabelecer o controle, mais 1 para cada comando; deve ser combinado com Domínio); ter uma ideia geral das emoções das pessoas ao redor e perceber mentiras (deve ser combinada com Sensitividade); criar uma barreira que impede outro telepata (ou mago) de ler sua mente; e ler os pensamentos de uma pessoa (1 PV para cada 5 turnos).

Regras e Testes

Por mais cautelosos que os Personagens sejam, e por maiores que sejam os cuidados que tomem, em algum momento da Aventura eles serão obrigados a enfrentar algo ou alguém. Para isso, é necessário definir com bastante atenção 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 possui mais força ou mata mais inimigos. (É possível identificar os Jogadores mais experientes por seus pontos em Percepção e Agilidade, e os novatos por investirem 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 que o Narrador determine se o ataque foi bem-sucedido e continue a Aventura com base nesse resultado. Esse mecanismo chama-se **Teste**.

Os Testes são sempre realizados jogando-se **1d100** (ou fazendo uma marcação no cronômetro) ou **2d10**, sendo **um dado para as dezenas e o outro para as unidades**. Nesse caso, um resultado 00 significa 100. O Jogador precisa obter um número MENOR ou IGUAL ao valor que está sendo testado para ter sucesso 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 Narrador pede que ele faça um **Teste de Atributo**. Esse tipo de Teste deve ser solicitado quando nenhum tipo de treinamento pode ajudar o Personagem na situação de dificuldade. O valor do Teste é calculado como sendo o valor do **Atributo multiplicado por quatro**.

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

Cada situação possui suas próprias particularidades. Alguns Testes são simples, e o Personagem tem uma boa chance de ser bem-sucedido; outros são mais complexos, e as chances devem ser mínimas. Para diferenciar essas situações, o Narrador pode aplicar **modificadores**, que podem ser valores a serem **somados ou subtraídos** do valor do Teste, ou ainda **divisores ou multiplicadores** aplicados sobre ele.

Dificuldade do Teste

Quando a ação a ser realizada é considerada muito simples, ou quando existem condições favoráveis que tornam a tarefa mais fácil, considera-se que se trata de um

Teste Fácil. Ao realizar um Teste Fácil, o jogador faz **duas rolagens** e escolhe o **melhor resultado**.

Em outras situações, o Teste pode se tornar mais difícil do que o normal. Falta de luz, pressão (como um demônio se aproximando enquanto o Personagem tenta encontrar a saída daquele maldito labirinto), ausência de equipamentos adequados e outras circunstâncias configuram um **Teste Difícil**. Nesse caso, o jogador faz **duas rolagens** e escolhe o **pior resultado**.

Atributo vs Atributo

Existem situações em que ocorre o confronto entre dois Atributos. Já foi citado o exemplo de um Personagem tentando levantar um peso. Há diversos outros casos possíveis: dois Personagens disputando um braço de ferro para determinar quem é mais forte (FOR), ou uma competição para ver quem consegue permanecer mais tempo embaixo d'água sem respirar (CON).

Verifique os Atributos que serão testados por cada Personagem. Escolha um deles para ser a **Fonte Ativa** e o outro para ser a **Fonte Passiva**. Em seguida, calcule a diferença entre os Atributos. O modificador do teste é determinado pela seguinte fórmula:

$$(Fonte Passiva - Fonte Ativa) \times 5 = \text{modificador}$$

O jogador então rola **1d100**, aplica o modificador ao resultado da rolagem e deve obter **50 ou menos** para ser bem-sucedido.

Sucessos e Fracassos Automáticos

Existem situações em que não há chances de vitória. Isso ocorre quando a diferença entre os Atributos é igual ou superior a 10. Nesse caso, o Teste é considerado um sucesso automático, tornando desnecessária qualquer rolagem de dados.

Somando Atributos

E o que se deve fazer quando vários Personagens estão tentando fazer algo juntos? Antes de mais nada, é importante que o Narrador determine quantos Personagens realmente podem se unir à 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-o dos demais. Some todos os outros valores e divida o resultado por 2, arredondando para cima. Depois, some o valor mais alto que havia sido separado. Esse é o que chamamos de Atributo Somado.

Testes de Resistência

Em alguns casos, os Personagens são submetidos a proações de ordem física ou mental. São situações

inesperadas nas quais é preciso resistir aos efeitos 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.

Vontade (WILL), quando o ataque é mental — por ilusões, alucinações, magias de controle ou poderes psíquicos.

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

Testes de Perícia

O Teste de Perícia funciona como os outros, mas com uma vantagem: não é preciso fazer contas. O valor do Teste é igual ao valor que o Personagem tem na Perícia.

Perícia vs Perícia

Existem situações durante uma Aventura nas quais dois Personagens se enfrentam utilizando 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.

Fonte Passiva – Fonte Ativa = modificador

O jogador então rola 1d100, aplica o modificador ao valor da rolagem e precisará tirar 50 ou menos para ser bem-sucedido.

Perícia vs Atributo

Em alguns casos, uma Perícia pode ser testada contra um Atributo. Quando isso acontecer, siga o mesmo procedimento dos casos anteriores: use a Perícia contra o valor de Teste do Atributo.

Paralisia

Um Personagem pode estar paralisado devido a um efeito mágico, um veneno ou qualquer outro motivo. O Personagem pode estar ciente dos fatos ao seu redor, mas não pode, de modo algum, mover-se ou defender-se. Caso outro Personagem decida matá-lo, ele não terá como se defender.

Sufocar

Um Personagem pode ficar um número de rodadas sem respirar igual à metade de seu valor de CON. Isso se aplica quando ele estiver sob efeito de gases ou submerso. Passado esse período, se estiver em uma sala com gases, ele irá respirar o gás, mesmo ciente de que isso pode ser mortal. Se estiver submerso, sofrerá 1d6 pontos de dano por rodada.

Quedas

Existem duas maneiras de um Personagem sofrer uma queda: intencional ou acidental. Em casos de queda acidental, o Personagem não espera sofrer o impacto e seus músculos não estão preparados para absorvê-lo. O dano é 1d6 por metro de queda, com direito a Teste de AGI para reduzir o dano à metade. Já em um pulo, o Personagem pode 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 de que humanos têm 3 dados de comparação, enquanto anjos e demônios podem ter 4 ou mais dados de comparação.

Combate

No System.Daemon, o combate também é bastante simples. Para entendê-lo melhor, vamos dividi-lo em fases e explicar cada uma delas. Durante cada rodada de combate, todas as quatro fases ocorrem na seguinte ordem:

1. Os Jogadores anunciam suas determinam sua postura de combate e declaram 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.

Intensões

Primeiramente, todos os Jogadores informam ao Narrador qual postura de combate adotarão nesta rodada. Essa escolha só poderá ser alterada na próxima rodada.

- **Ofensiva:** Os testes de ataque se tornam testes fáceis e os teste de defesa de tornam testes difíceis.
- **Natural:** Sem alterações nos testes.
- **Defensiva:** Os testes de ataque se tornam testes difíceis e os teste de defesa de tornam testes fáceis.

Em seguida, os Jogadores informam ao Narrador o que, quando, como e de que maneira pretendem realizar suas ações durante esta rodada de combate. Não importa a ordem em que os Jogadores anunciam seus intentos, desde que sejam rápidos o suficiente para não atrapalhar o andamento do jogo.

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

Regra Opcional: Ação condicionada. O Jogador pode postergar sua ação e condicioná-la a alguma situação do combate, caso essa situação não aconteça ele perde ação.

Observações: As posturas de combate são uma mecânica voltada aos Jogadores, representando a forma

como se posicionam em relação aos adversários. Por esse motivo, os NPCs não possuem postura de combate.

Iniciativa

Todos os Jogadores (e o Narrador, para cada NPC envolvido no combate) rolam 1d10 e somam à Agilidade (lembrando-se de aplicar quaisquer bônus ou penalidades em efeito). Esse é o valor de 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).

Modificador de Magia: Quando um Personagem realiza um efeito mágico, aplique um modificador de -1 para cada Nível de Focus utilizado. Isso se deve aos gestos, falas e fetiches necessários para a execução dos efeitos.

Ataques ou Ações

Todos os Personagens envolvidos realizam seus ataques, ações ou utilizam suas Magias, de acordo com a ordem de iniciativa. Detalhes sobre como executar um ataque serão discutidos mais adiante, neste capítulo.

Danos e Acertos

Verificam-se todos os acertos e calculam-se os danos. Detalhes sobre danos e proteções serão discutidos mais adiante. Após as quatro etapas, verifica-se quais Personagens sobreviventes pretendem continuar em combate.

Iniciativa Negativa

Se um Personagem, após a aplicação dos modificadores, ficar com **iniciativa negativa**, ele perde sua ação nessa rodada.

Isso ocorre devido à excessiva preparação do golpe por parte do Personagem, penalidades acumuladas de armaduras (como armadura completa medieval), armas pesadas (como uma espada montante) e outros fatores.

Porém, na rodada seguinte, seu golpe está garantido, mesmo que ele volte a ficar com iniciativa negativa. Essa penalidade não pode ser aplicada duas vezes consecutivas. Dessa forma, o Personagem terá uma ação a cada duas rodadas. Talvez seja melhor reconsiderar as armas e armaduras escolhidas.

Velocidade

Se um Personagem possui múltiplas ações (por qualquer razão que seja) e tiver uma iniciativa maior que o dobro da segunda maior iniciativa, permita que ele realize 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.

COMBATE

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 um ataque (ver Fases do Combate e Iniciativa, acima), o jogador deve fazer um teste simples utilizando o valor de ataque. Caso seja bem-sucedido, o golpe acerta o adversário.

NPCs não realizam rolagens de ataque. Quando um NPC ataca um jogador, este deve fazer um teste simples de defesa. Se for bem-sucedido, evita o ataque.

Caso seja um combate entre dois jogadores, nenhum deles fará jogadas de defesa; nestas situações, é sugerido o uso do *Combate Avançado*.

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 podem ocorrer em conjunto; quando isso acontecer, simplesmente aplique todos os modificadores simultaneamente.

Lembre-se de que, se um Jogador tirar nos dados um valor maior que o necessário para acertar, isso não significa que errou o golpe, mas apenas que não causou dano ao oponente. O adversário pode ter esquivado ou aparado o golpe. Cabe ao Narrador 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, permita que um Personagem use a Perícia Esquiva para escapar de flechas ou armas à distância.

COMBATE AVANÇADO (OPCIONAL)

Esta é uma mecânica alternativa, que apresenta maior precisão na resolução dos combates, em detrimento da velocidade e da dinamicidade do jogo. Essa mecânica é especialmente indicada em combates entre jogadores.

Diferentemente do sistema anterior, neste método tanto os Personagens Jogadores quanto os NPCs fazem rolagens de ataque. Quando chegar a vez do Personagem realizar o ataque (ver as **Fases do Combate e Iniciativa**, acima), o Narrador deve verificar o valor de ataque da arma ou técnica de combate do Personagem ou NPC que fará o ataque.

Em seguida, é preciso conhecer o valor de defesa da arma utilizada pelo oponente. Caso o oponente esteja usando escudo, o valor de defesa será o da Perícia Escudo. Se ele estiver apenas se desviando dos golpes, utilize o

Atributo Agilidade (ou a Perícia Esquiva, caso possua esse treinamento) como valor de defesa.

Uma vez conhecidos os valores de ataque e defesa (note que eles geralmente não mudam de uma rodada para outra), o Narrador calcula o Modificador de Ataque:

$$\text{Defesa} - \text{Ataque} = \text{Modificador de Ataque}$$

O jogador então rola 1d100 e aplica o Modificador de Ataque ao valor da rolagem; será necessário tirar 50 ou menos para que o ataque seja bem-sucedido.

ATACANDO MEMBROS (OPCIONAL)

Caso o jogador esteja utilizando o sistema de combate avançado, ele pode aplicar a seguinte regra para atacar diferentes áreas do corpo além do tronco.

Ao realizar uma ação de ataque, o jogador pode declarar a área que está mirando. Cada área possui um valor-alvo específico que deve ser atingido na rolagem de dados.

Tronco = 50
Pernas = 40
Braços = 30
Mãos = 20
Cabeça = 10
Pescoço = 5

Caso se trate de um ataque à distância, esses valores passam a ser considerados como a defesa do alvo, enquanto a meta da rolagem de ataque permanece fixa em 50. Os efeitos do dano provocado ficam a critério do Narrador.

Dano

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

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

Alguns Personagens são tão fortes que conseguem causar mais dano do que os demais. Isso é chamado de Bônus de Força, e uma tabela com os bônus pode ser encontrada no capítulo Atributos. Se o Personagem possuir Bônus de Força, adicione esse valor ao dano da arma.

Cura

Um Personagem recupera 1 PV por dia completo de descanso. Lembre-se de que um Personagem também pode sofrer danos especiais, como torções, ruptura de ligamentos ou fraturas ósseas. Nesses casos, considere um tempo maior — em semanas ou até meses — para uma recuperação completa.

Alguns Rituais permitem que um Personagem se recupere mais rapidamente. Nesse caso, mais de 1 PV por dia pode ser recuperado, 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!

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 que o índice crítico, trata-se de um acerto crítico. Isso significa que o atacante atingiu algum ponto vital do oponente — pode ter atingido um pulmão, a garganta, ou simplesmente acertado com mais força ou em um ponto fraco.

Em termos de jogo, a consequência é que um acerto crítico será **sempre** um acerto, independentemente da margem, e o dano é rolado **duas vezes** e somado. Note que bônus mágicos ou de Força **NÃO** são somados duas vezes.

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

Índice de Proteção

O índice de proteção (IP) existe para representar algum tipo de proteção contra dano. Na Idade Média, havia armas dos mais variados tipos, sem falar nos feiticeiros e magos que lançavam seus encantamentos sobre os inimigos.

De uma forma 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.

O IP protege apenas contra golpes de armas ou magias. Assim, se um Personagem cair do alto de um prédio ou rolar escada abaixo usando um colete à prova de balas, o dano será o mesmo. Em caso de dúvida, use o bom senso e imagine 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 causa, no mínimo, 1 ponto de dano + bônus de FOR, devido ao impacto certo provocado pelo ataque.

A analogia é a seguinte: imagine um soldado com armadura completa recebendo uma martelada de um

gigante. Não importa se a armadura possui IP 8, o golpe certamente irá doer!

Ataque Pelas Costas

Existem dois tipos de Ataque pelas Costas. A diferença está em saber se a vítima está ou não ciente do ataque. Se estiver, aplique uma penalidade de metade na defesa, devido à dificuldade de enxergar o oponente.

Se a vítima não consegue ver o oponente, considere um ataque surpresa. Nesse caso, a jogada de ataque é tratada como um teste fácil da Perícia com arma (teste normal, não resistido). Se for bem-sucedido, o dano é rolado **duas vezes**, como em um acerto crítico. Caso falhe, o ataque ainda acerta, mas o dano é normal.

Armas de ataque à distância não são afetadas por estas regras; elas são válidas apenas para armas de ataque corporal.

Experiência

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

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

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

Sempre que uma Aventura ou conjunto de Aventuras termina, o Narrador deve avaliar a participação de cada Personagem e decidir quais estão aptos a aumentar 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 Narrador deve se fazer o seguinte 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 heroico?

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

Uma nota 2 significa 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, mantenha valores entre 3 e 7, saindo dessa faixa apenas em casos especiais.

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

Nível

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

O nível é um conceito humano, criado para Personagens mortais que não dispõem da eternidade para desenvolver seus poderes.

O Personagem vai acumulando pontos de experiência ao longo de suas aventuras. Quando acumular uma quantidade igual a 10 vezes seu nível atual, ele poderá subir de nível.

Todos os Personagens iniciam no Nível 0, e não existe um nível máximo que um Personagem humano possa atingir, embora o indicado seja 10 a 15 níveis. Esses níveis não estão relacionados com os graus dentro das Ordens de Magia (pelo menos não na maioria dos casos).

OBSERVAÇÃO: considere que cada 10 anos sem Aventuras depois da sua criação garantem ao Personagem 1 nível.

Subindo de Nível

Quando o Personagem acumula a quantidade de XP necessária para subir de nível, ele deverá escolher entre um upgrade mundano ou arcano.

No upgrade mundano, seus pontos de magia e poderes sobrenaturais não são incrementados (com exceção da Sorte). Em contrapartida, ele recebe uma quantidade maior de pontos de Perícia.

Upgrade Mundano	Upgrade Místico
+ 1 Ponto de Atributo + 1 Ponto de Vida +30 Pontos de Perícia	+ 1 Ponto de Atributo + 1 Ponto de Vida +1 Ponto de Magia +1 Nível de Focus + 15 Pontos de Perícia

No Nível 2 e a cada 3 níveis subsequentes (2, 5, 8, 11...), o Personagem receberá +1 ponto de Aprimoramento e +1 ponto de Sorte. Caso o nível máximo seja 10, o jogador recebe esses adicionais no nível 10, em vez do nível 11.

• **Aumento de Atributo:** Quando o Personagem sobe de nível, ele adquire 1 ponto extra para distribuir em qualquer um dos Atributos. Os valores de Atributos podem ultrapassar 18, mas o Jogador **NÃO** pode aumentar o mesmo Atributo duas vezes consecutivas.

O valor do atributo Sorte nunca poderá ser aumentado dessa forma. A única maneira de aumentar a Sorte é aumentando o valor do atributo Carisma.

- **Aumento de Perícia:** Os pontos de Perícia podem ser distribuídos em qualquer Perícia, mas os pontos que não forem alocados serão perdidos.

O Jogador pode atribuir um mínimo de 5 pontos e um máximo de 10 pontos por Perícia escolhida. Caso seja uma Perícia nova (que ele ainda não possua na ficha), deve gastar um mínimo de 10 pontos para adquiri-la. O limite de pontos que podem ser gastos em Perícias com armas é 15.

- **Queima de Focus e Pontos de Perícia Psíquicas:** Um jogador que escolha um upgrade místico recebe 1 nível de Focus. Nesse momento, ele pode optar por queimar esse ponto em troca de 10 pontos de Perícias Psíquicas, a serem distribuídos entre os poderes da mente.

Diferentemente das Perícias comuns, não há valor mínimo para esse aumento, embora o valor máximo ainda seja aplicado.

- **Aprimoramentos:** Recomenda-se que os Jogadores anunciem previamente qual Aprimoramento novo escolheram e o desenvolvam ao longo das Aventuras. Dessa forma, ele não será apenas um “prêmio”, mas também um importante elemento narrativo para o desenvolvimento da Campanha.

Outros Prêmios

Além dessas mudanças, que refletem o desenvolvimento do Jogador, os Personagens podem encontrar outras formas de melhorias em seu status, como, por exemplo:

- **Tesouros:** Um nome pomposo para dinheiro. Personagens podem conseguir grandes quantias como pagamento de uma missão, roubo de uma Sociedade Secreta, atuando como criminosos ou por meio de investimentos realizados durante a Aventura.

- **Títulos Místicos:** A Ordem à qual os investigadores estão ajudando ou prestando favores pode conceder-lhes algum título ou condecoração, ou pode ser um favor que os investigadores poderão cobrar no futuro. Lembre-se de que praticamente tudo gira em torno de favores no mundo dos Magos.

- **Pactos:** Os Personagens podem ter conseguido estabelecer contato com algum ente interdimensional e resolvido algum problema para ele. Podem receber um favor ou simplesmente garantir que a entidade não os destrua. Em troca de algum serviço, um Demônio pode propor um pacto ou um novo negócio.

- **Conhecimento:** Este RPG fornece apenas o esqueleto do mundo, de forma bastante simples. Mesmo os livros de suplementos não conterão toda a verdade.

Cabe ao Narrador adicionar seitas, criaturas, pessoas e fatos que tornem cada mundo único e diferente dos outros. Os Personagens podem descobrir fatos obscuros sobre a cidade em que estão jogando, sobre a seita que investigam, sobre os Anjos e Demônios, ou sobre a verdade por trás das lendas.



System.Daemon

Versão 1.1.0

Nome: _____ Data de Nascimento: _____
Local de Nascimento: _____ Sexo: _____ Altura: _____ Peso: _____
Classe Social / Profissão: _____ Idade Real: _____ Aparente: _____
Ancestralidade: _____ Idioma: _____ Religião: _____

Atributos		Valor	Atual	Teste (%)
Constituição	(CON)			%
Força	(FOR)			%
Destreza	(DEX)			%
Agilidade	(AGI)			%
Inteligência	(INT)			%
Vontade	(WILL)			%
Percepção	(PER)			%
Carisma	(CAR)			%
Sorte	(SOR)			%
Total				

Nível	PV
Focus	PM

Aprimoramentos	Custo

Arma	Valor	Crit.	Dano
Briga	/		1d4+
	/		
	/		
	/		
	/		

Manobras de Combate	Gasto
	()
	()
	()

Perícias	Atrib.	Gasto	Total
Língua Nativa	(INT)		%
	()		%
	()		%
	()		%
	()		%
	()		%
	()		%
	()		%
	()		%
	()		%

Armaduras e Proteções	IP

Equipamentos	Peso
	kg
	kg
	kg
	kg
	kg
	kg
	kg
	kg
	kg
	kg

Perícias Psíquicas	Atrib.	Gasto	Total
Compreensão	(WILL)		%
Domínio	(WILL)		%
Força Vital	(WILL)		%
Mediunidade	(WILL)		%
Projeção	(WILL)		%
Sensitividade	(WILL)		%
Telecinesia	(WILL)		%
Telepatia	(WILL)		%

Recursos e Dinheiro