

Almas saudáveis e espíritos
saudáveis...
alojam-se em corpos saudáveis.



Soul Eater

3D&T RPG

Livre adaptação de Maka "Master Fantasy-RPG"

Criador

Maka "Master Fantasy-RPG"

Sites de Referência

Blog do grupo: <http://masterfantasyrpg.blogspot.com>

Agradecimentos

Quero agradecer ao pessoal da MF-RPG por toda a ajuda que me deram, fico feliz em finalmente ter terminado essa adaptação. Espero ajudar varias pessoas com o mesmo.

Direitos Autorais

Sistema criado para se jogar com **Manual 3D&T Alpha**

As regras aqui servem como guia, podendo o Mestre e jogadores modificar, criar novas regras e adaptações. 3D&T é um sistema criado por Marcelo Cassaro. Todos os direitos de Soul Eater pertencem à Atsushi Okubo. Todas as imagens do livro foram retiradas da obra em mangá "Soul Eater", também do mesmo autor.

Criando Personagens

Perícias

As Perícias agora devem ser compradas com um custo de 1 ponto (um ponto). As Perícias abaixo englobam todos os conhecimentos cabíveis da área a qual elas representam.

Acrobacia: você pode equilibrar-se em pequenas superfícies, andar sobre cordas, fazer malabarismo, etc.

Arte da Fuga: você pode fugir facilmente de um inimigo.

Adestrar animais: você sabe cuidar de animais e tratar de seus ferimentos, evitar animais perigosos, e até domar animais selvagens (se desejar ter um animal treinado vai precisar da vantagem aliado).

Atuação: você é um ator. Pode simular emoções que não está sentindo.

Armadilhas: você sabe construir, armas e desarmar armadilhas, explosivos e aparelhos de detecção.

Arrombamento: você sabe como forçar portas e abrir fechaduras trancadas.



Alpinismo: você sabe escalar montanhas, subir em muros altos, etc.

Criptografia: você sabe criar e decifrar mensagens secretas.

Código Morse: você sabe transmitir e receber mensagens compostas de pontos e traços.

Ciências proibidas: você sabe de coisas que normalmente não deveria saber.

Disfarce: você sabe se parecer com outra pessoa, ou apenas ocultar a própria aparência.

Furtividade: você sabe se esconder e também, mover-se em silêncio e sem ser visto.

Geografia: você sabe fazer mapas e reconhecer lugares através da paisagem.

Hipnose: você pode afetar a mente de uma pessoa e torná-la mais fácil de manipular.

Intimidação: você convence as pessoas usando ameaça e coação.

Interrogatório: com perguntas habilidosas e muita pressão emocional, você pode conseguir de uma pessoa aquilo que deseja.

Leitura labial: você descobre o que uma pessoa está dizendo observando os movimentos de sua boca.

Lábia: como intimidação, mas usa bajulação e conversa mole em vez de ameaças.

Linguagem de sinais: você pode se comunicar sem som, com gestos.

Lutar a cegas: você pode lutar mesmo com seus olhos fechados, ou quando algo está lhe impossibilitando de ver.

Primeiros socorros: você sabe fazer curativos, reduzir fraturas, deter sangramentos etc.

Psiquiatria: você sabe lidar com traumas e doenças mentais. Quando um personagem insano falha em seu teste de resistir à loucura, você pode tentar ajudá-lo a superar a crise.

Prontidão: dificilmente você será surpreendido por algum inimigo tendo assim h+1 na hora da esquiva sendo imune a ataques surpresa.

Rastreio: você sabe seguir pistas e pegadas.

Saltar: você pode dar grandes saltos.

Sedução: como intimidação, mas você usa sua beleza e sensualidade para conseguir as coisas.

Vantagens e Desvantagens

Vantagens

Sangue de Arma. Você pode se transformar em uma arma, definida na construção de personagem e não podendo ser mudada depois. Essa forma é construída da mesma forma que uma arma mágica com metade dos seus pontos de personagem (arredondando para baixo), e a cada 2 PEs obtidos você recebe 1 PE para aprimorar sua forma de arma (apenas em caso de um Artesão possuir essa vantagem). Apesar disso, sua forma de arma não é considerada mágica, a menos que seja adquirida a característica Dano Mágico. Algumas vantagens também podem ser compradas para a forma de arma, podendo ser usadas normalmente por outra pessoa utilizando a arma. Nessa forma, você só sofrerá dano caso alguém direcione o ataque diretamente a arma, seguindo as regras de ataques contra objetos. Na forma de arma, você é considerado como possuindo A5 e Resistência igual à forma humana. Veja a seguir novos poderes que podem ser adquiridos pelas armas e as vantagens permitidas para essa forma.

Sangue Negro. É considerado uma vantagem, porém não pode ser comprado com pontos, deve ser adquirido em campanha. Alguém com sangue negro é considerado como se possuísse Armadura Extra contra Corte, Perfuração e Esmagamento. Além disso, ao desativar a Armadura Extra por um turno, é possível fazer um ataque no turno seguinte a partir do sangue derramado, com $FA = \text{dano sofrido} + H + 1d$.

Forma Extra. Você possui mais de uma forma de arma, com o mesmo tipo de dano e pontuação, porém poderes diferentes. Todas as suas formas devem comprar esse poder. Um Artesão pode selecionar um tipo de Ressonância diferente para cada forma que você possuir. Esse poder é tradicional do Clã Nakatsukasa e só pode ser adquirido com aprovação do mestre.

Dano Mágico. (4 PEs). Seu dano é considerado mágico para superar Invulnerabilidades e Armaduras Extras.

Transformação Parcial (6 PEs). Você pode fazer lâminas surgirem em certas partes do seu corpo, fazendo com que você possa usar os poderes da forma de arma para lutar como se estivesse empunhando. Como uma arma não pode amplificar as ondas da própria alma, só de outras pessoas.

Deathscythe (Especial). Você comeu 99 almas corrompidas e uma de bruxa, tendo atingido o estado de Deathscythe. Você recebe o poder Dano Mágico, e passa a ser considerado uma escala acima (um Ningen se torna Sugoi, por exemplo). Caso seu usuário não seja da mesma escala que você, a maior escala é considerada.

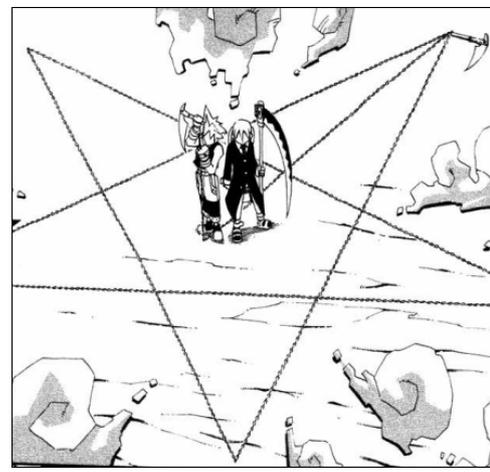
Percepção de Almas. Você pode sentir as ondas de alma, podendo assim localizar almas corrompidas e bruxas. Usando uma rodada para se concentrar e gastando 1 PM, você pode descobrir quantos Kishins e Bruxas existem em uma área com 50m de raio e suas localizações. Caso você conheça alguma pessoa localizada nessa área, também descobrirá a sua localização. Além disso, se concentrando uma rodada e passando em um teste de H, você pode enxergar a alma de alguém com quem possa manter contato visual, descobrindo quantos pontos o alvo possui. (Pode ser colocado na ficha em "Técnicas")

Ameça à Alma (Kon'i). Você treinou suas ondas de alma a ponto de poder amplificá-las sem a ajuda de uma Arma, podendo usá-las para atacar, como se fizesse uma Ressonância com si mesmo. Ao atacar, você pode aumentar sua FA em um número igual aos PMs gastos, com um máximo igual a sua Habilidade. O dano causado por esse ataque é considerado mágico. (Na ficha pode-se colocar isso em "Técnicas")

Proteção de Alma. Você sabe ocultar a presença da magia em suas ondas de alma, podendo emitir uma onda de alma equivalente a de uma pessoa normal. Um artesão usando Percepção de Alma não conseguirá detectar uma bruxa com esse poder. A bruxa pode desativar a Proteção de Alma quando quiser, porém ela é desativada automaticamente caso a bruxa use qualquer magia.

Ressonância da Alma (*Tamashii no Kiyoumei*)(8 PEs). enviando suas ondas de alma para sua Arma, que a amplifica e devolve para o Artesão, vocês podem gerar um ataque muito poderoso. Gastando 6 PMs, você pode realizar um ataque que causa dano equivalente a um acerto crítico (com Força, PdF ou Armadura dobrados e com a rolagem do dado considerada como 6), devendo escolher no momento em que adquire esse poder entre FA ou FD, não podendo alterar sua escolha mais tarde. Porém, quando um Artesão e uma Arma não possuem uma sincronia perfeita, devem fazer um teste de H-1. Caso apenas um falhe, a manobra custará 1 PM a mais, e caso ambos falhem custará 2 PMs a mais.

Observação: Caso essa habilidade seja a primeira que o artesão escolher, sua arma também poderá usar sem nenhum custo em pontos, mas caso adquira mais tarde sua arma também deverá pagar o custo em pontos, e tanto o artesão quanto a arma devem gastar PMs para que seja efetuada.



Aceleração. Você corre mais rápido. Esta vantagem acrescenta 1 ponto à Habilidade apenas para situações de perseguição, fuga e esquiva (não cumulativo com Teleporte). Você também recebe um movimento extra por turno. Isso quer dizer que você pode mover-se em velocidade máxima duas vezes e agir, ou então mover-se três vezes. Mas você continua não podendo agir mais de uma vez por turno. Usar esta vantagem em situações de combate gasta 1 Ponto de Magia. Os efeitos duram até o fim do combate.

Adaptador. Você tem facilidade para lidar com armas, aprender novas técnicas e improvisar novos golpes. Esta vantagem permite mudar o tipo de dano de sua Força ou Poder de Fogo sem sofrer nenhuma penalidade, como se fosse seu próprio dano inicial.

Arena. Você tem sua própria arena de lutas, ou sabe lutar melhor em certo tipo de terreno ou condição. Você ganha H+2.

Aparência Inofensiva. Por algum motivo você não parece perigoso. Talvez pareça pequeno fraco ou covarde. Talvez seja um bichinho fofo, um vovô barrigudo, uma menina segurando pirulito... você escolhe o motivo. Além de outros benefícios, como entrar em lugares protegidos sem levantar suspeitas, possuir uma Aparência Inofensiva também ajuda em combate. Ela vai surpreender seu oponente (o oponente então devera jogar um dado para ver se ira lhe atacar). Esse truque não funciona com ninguém que já tenha visto você lutar, e também não engana duas vezes a mesma pessoa.

Armadura extra. Você é mais resistente a certos tipos de dano. Sua Armadura será duas vezes maior, mas apenas contra aquele dano.

Tipos de armadura extra:

- **Força.** Qualquer dano causado com Força (ataques corporais).
- **Corte Perfuração, Esmagamento.** Estes são os três tipos possíveis de dano físico.
- **Fogo, Frio, Elétrico, Químico, Sônico.** Estes são os cinco tipos possíveis de dano por energia. **Poder de Fogo.** Qualquer dano causado com PdF (ataques à distância).
- **Magia.** Qualquer dano causado por magia, incluindo armas mágicas (mas não incluindo outros ataques ou manobras que gastam PMs).
- **Corte, Perfuração, Esmagamento.** Estes são os três tipos possíveis de dano físico.
- **Fogo, Frio, Elétrico, Químico, Sônico.** Estes são os cinco tipos possíveis de dano por energia.

Ataque especial (2 PEs). Praticamente qualquer personagem tem algum tipo de técnica ou ataque que provoca dano maior. Podendo fazer um Ataque Especial gastando 1 PM e ganhando F+1 ou PdF+1.

• **Área.** Apenas para ataques com PdF. Todas as criaturas dentro do alcance de ataque à distância são atingidas (incluindo aliados, e até mesmo você!). Todos os alvos têm direito a esquiva.

• **Paralisante.** Em vez de causar dano, o ataque funciona como a vantagem Paralisia (pelo custo normal em Pontos de Magia)

• **Preciso.** Impõe H-1 contra o alvo em sua Força de Defesa.

• **Teleguiado.** Apenas para PdF. O ataque persegue o alvo, impondo H-1 em tentativas de esquiva.

• **Perigoso.** Este ataque consegue um acerto crítico com um resultado 5 ou 6 no dado (em vez de apenas 6).

• **Poderoso.** Em caso de acerto crítico, o ataque triplica sua Força ou PdF (em vez de duplicar).

Ataque Múltiplo. Você pode fazer mais ataques com Força em uma única rodada. Cada golpe (incluindo o primeiro) gasta 1 PM. Assim, atacar três vezes na mesma rodada gasta 3 PMs. O número máximo de ataques que você pode fazer por rodada é igual à sua Habilidade.

Boa fama. Você é respeitado entre os outros, e também entre boa parte das pessoas comuns. Pode ser conhecido por lutar bem, ter um estilo diferente, uma aparência especial, ou até por uma única luta marcante. De qualquer forma, você é famoso, admirado ou temido por alguma razão.

Deflexão. Você tem chance de desviar completamente um ataque feito com Poder de Fogo, sem sofrer quase nenhum dano. Com esta vantagem, você pode gastar 2 PMs e duplicar sua Habilidade para calcular a Força de Defesa contra um único ataque.

Genialidade. Você é um gênio. Recebe H+2 ao utilizar qualquer perícia que possua, ou em qualquer teste de Habilidade envolvendo uma perícia que não possua.

Elementarista. Escolha um tipo de Magia Elemental (água, ar, fogo, terra ou espírito). Você sempre gasta metade dos PMs necessários (arredonde para cima) para lançar magias do elemento escolhido.

Energia Extra (2 PEs). Você consegue invocar forças interiores para se recuperar espantosamente, recarregando seus Pontos de Vida.

Você pode gastar 2 PMs para recuperar todos os seus PVs. Usar a Energia Extra leva um turno inteiro, e você não pode fazer qualquer outra coisa enquanto se concentra.

Energia Vital. Você pode usar sua própria energia vital para alimentar magias e poderes especiais, ainda que fazer isso provoque dano. Em vez de Pontos de Magia, você pode usar Pontos de Vida para ativar vantagens, lançar magias ou fazer qualquer outra coisa que exige o gasto PMs.



Inimigo. Você é especialmente treinado em combater certo tipo de criatura, conhecendo bem seus poderes e fraquezas.

Magia Branca (2 PEs). Você é um conjurador de magia sagrada. Quase todas as suas magias são curativas ou defensivas, enquanto algumas poucas são ofensivas.

Magia Elemental (2PEs). Você é um conjurador de magia ligada à natureza e aos espíritos, representada pelos quatro elementos: Terra, Água, Fogo e Ar. Seus efeitos são variados, incluindo magias ofensivas do Fogo, magias congelantes da Água, magias defensivas da Terra e magias do Ar.

Magia Negra (2 PEs). Você é um conjurador de magia negra, invocando o poder da necromancia e demonologia. Quase todas as suas magias estão ligadas a morte, doença, veneno, deterioração, estagnação.

Memória Expandida (2 PEs). Você tem uma memória infalível. Pode lembrar tudo que seja ligado aos cinco sentidos, e jamais esquece nada. Sua Memória Expandida pode gravar novos conhecimentos: quando vê outra pessoa usar uma perícia, você pode aprendê-la e usá-la como se a tivesse.

Mestre (2 PEs). Você ainda tem contato com a pessoa que ensinou você a usar seus poderes, habilidades de combate e magias. Para conjuradores, esta vantagem oferece três magias extras, além das magias iniciais (cumulativas com Clericato e Patrono). Elas são escolhidas pelo mestre.

Parceiro. Além de uma pessoa em quem você pode confiar, um Parceiro é um colega de batalha que age em sincronia perfeita com seus movimentos. Quando você e seu Parceiro se unem para atacar, agem como se fossem um só lutador. (em Soul Eater seria bom o Mestre dar essa vantagem gratuitamente para os Artesões e Armas).

Possessão (2 PEs). Você pode possuir o corpo de outro ser inteligente. Para isso a vítima deve estar desacordada — seja dormindo, ou inconsciente após uma batalha.

Poder Oculto (2 PEs). Você é mais poderoso do que parece. Em situações de combate e outras emergências (a critério do mestre), pode manifestar características superiores. Você pode gastar 2 Pontos de Magia para aumentar uma característica qualquer em +1. Você pode aumentar qualquer número de características até um máximo de +5.

Pontos de Magia extra (2 PEs). Você tem Pontos de Magia adicionais, além daqueles já oferecidos por sua Resistência.

Pontos de Vida extra (2 PEs). Você tem Pontos de Vida adicionais, além daqueles já oferecidos por sua Resistência.

Reflexão (2PEs). Como Deflexão, mas melhor. Permite não apenas bloquear completamente um ataque feito com Poder de Fogo, mas também devolvê-lo ao atacante. Você pode gastar 2 PMs e duplicar sua Habilidade para deter o ataque completamente (sua FD é igual ou superior à FA do atacante), além de não sofrer nenhum dano, você devolve o ataque para o atacante com a mesma FA original.

Sentidos Especiais . Você tem sentidos muito mais aguçados que os humanos normais.

- Audição Aguçada:** você pode ouvir sons muito baixos ou muito distantes.
- Faro Aguçado:** você tem sensores químicos capazes de farejar tão bem quanto um perdigueiro.
- Radar:** você pode ver na escuridão total e também perceber tudo à sua volta, formas e objetos (mas não cores), mesmo de costas ou olhos vendados.
- Visão Aguçada:** você enxerga mais longe

Telepatia. Cada utilização de Telepatia gasta 2 PMs. Usar Telepatia não gasta nenhuma ação ou movimento, mas você não pode fazê-lo mais de uma vez por turno. Você só pode tentar ler a mente de alguém que consiga ver.

Tiro carregável. Você tem a capacidade de concentrar energia para um tiro muito mais poderoso. Usar o Tiro Carregável exige 2 PMs e um turno inteiro se concentrando. Você não pode sofrer qualquer dano durante esse tempo, ou a concentração é perdida (assim como os PMs). No turno seguinte faça seu ataque normal, mas com PdF dobrado.

Tiro Múltiplo. Você pode fazer mais ataques com PdF em uma única rodada. Cada disparo (incluindo o primeiro) consome 1 PM. Assim, atacar quatro vezes na mesma rodada consome 4 PMs, por exemplo. O número máximo de ataques que você pode fazer por rodada é igual à sua Habilidade.

Vôo (Apenas Deathscythes). Você pode voar. Quanto maior sua Habilidade, melhor você voa: com H1 pode apenas levantar um pouco acima do chão, e mover-se a uma velocidade de 10m/s; H2 permite levantar mais alto e mover-se a até 20m/s; com H3 ou mais você já pode realmente voar, a até 40m/s. Dobre essa velocidade para cada ponto extra de Habilidade; 80m/s para H4, 160m/s para H5...

Desvantagens

Alma Humana. Para fins de efeitos e preencher pré-requisitos, você é considerado um humano. Por exemplo, uma magia que só afete humanos afetará normalmente uma arma, e alguém com humanos como Inimigo receberá seus bônus contra armas.

Sucessível a Insanidade. Você possui a mente fraca ou uma tendência a problemas mentais, o que aumentou com a Onda de Insanidade. Em situações de risco ou tensão, você deve fazer um teste de Resistência para não sofrer os efeitos de uma das formas de Insano, escolhida pelo mestre. Esse efeito dura até o fim da cena ou do combate.

Ambiente especial. Você é dependente de seu ambiente de origem, seja a água, clima ártico ou outro terreno que não existe em abundância no local da campanha. Você pode ficar afastado de seu ambiente durante um número de dias igual à sua Resistência; quando esse prazo se esgota, começa a perder 1 ponto de Força e 1 ponto de Resistência por dia (seus Pontos de Vida e Magia caem na mesma proporção). Você ficará fraco como uma pessoa comum (a maioria das pessoas comuns tem FO e RO), mas não morrerá.

Assombrado. Existe algum tipo de assombração, fantasma ou aparição dedicada a atormentar você. Pode ser alguém que você matou, ou alguém afirmando ser a única pessoa que pode ajudá-lo. Ninguém mais pode ver esse fantasma além de você. Ele só deixa você em paz quando está satisfeito ou cansado. Sempre que você entra em combate, o mestre joga um dado: um resultado 4, 5 ou 6 significa que o fantasma apareceu para assombrá-lo, e você sofre uma penalidade de -1 em todas as suas características até que ele vá embora. Um conjurador Assombrado gasta duas vezes mais PMs para lançar magias.

Código de Honra. Você segue um código rígido que o impede de fazer (ou deixar de fazer) alguma coisa.

- **Código de Arena:** nunca lutar em certos tipos de terreno; escolha dois terrenos (veja a vantagem Arena).
- **Código do Caçador:** nunca matar (combater ou capturar, quando necessário, mas nunca matar) filhotes ou fêmeas grávidas de qualquer espécie. Nunca abandonar uma caça abatida. Sempre escolher como oponente a criatura de aparência mais perigosa que esteja à vista.
- **Código do Cavalheiro:** nunca atacar uma mulher (ou fêmea de qualquer espécie), nem mesmo quando atacado, e nem permitir que seus companheiros o façam. Sempre atender um pedido de ajuda de uma mulher.
- **Código do Combate:** nunca atacar um oponente indefeso, ou em desvantagem numérica.
- **Código da Derrota:** nunca se permitir ser capturado com vida e nunca aceitar a derrota. Caso seja reduzido a 0 Pontos de Vida (apenas em situações de combate honrado, um contra um) ou capturado (em qualquer situação), você deve tirar a própria vida. (Nem que seja para ressuscitar mais tarde...)
- **Código da Gratidão:** quando alguém salva sua vida (ou de um ente querido seu), você fica a serviço dessa pessoa, até conseguir devolver o favor (salvar sua vida).
- **Código dos Heróis:** sempre cumprir sua palavra, sempre proteger qualquer pessoa ou criatura mais fraca que você, jamais recusar um pedido de ajuda.
- **Código da Honestidade:** nunca roubar, trapacear, mentir ou desobedecer às leis locais, nem permitir que seus companheiros o façam.
- **Código da Redenção:** jamais atacar sem provocação, sempre aceitar um pedido de rendição, sempre poupar oponentes reduzidos a 0 Pontos de Vida.

Dependência. Você depende de alguma coisa rara, proibida ou desumana para continuar existindo — sendo quase sempre alguma coisa que envolve a morte de outros seres humanos ou outro tipo de crime grave.

Devoção. Você é devotado a um dever sagrado, uma grande missão ou uma profunda obsessão. Sua vida é dedicada a cumprir esse dever, e nada mais importa.

Fetichismo. Você não pode fazer magia sem um objeto especial que usa para canalizar seu poder. Se perder, deixar cair ou ficar sem esse objeto por algum motivo, você não vai poder usar magia até recuperá-lo ou conseguir outro igual. Sempre que você sofre dano, faça um teste de Habilidade: uma falha quer dizer que você deixa cair seu objeto mágico. Recuperá-lo demora um turno.



Fúria. Sempre que você sofre dano ou fica irritado por qualquer motivo (a critério do mestre), deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, entra em um tipo de frenesi de batalha e ataca imediatamente o alvo de sua irritação.

Inculto. Um personagem com esta desvantagem não sabe ler, ou tem muita dificuldade em fazê-lo, e também não consegue se comunicar com outras pessoas. Se você tem um Mentor, Patrono, Parceiro, Aliado, Protegido Indefeso ou outro personagem representado por uma vantagem ou desvantagem, ele será capaz de entender você.

Insano. Há muitas formas de insanidade. Algumas são bem suaves, não pagam pontos por desvantagens (valem 0 pontos). Elas estão aqui porque podem ser adquiridas em campanha, como efeito de alguma magia, maldição ou ataque especial de criaturas.

- **Cleptomaniaco (-1 ponto):** você rouba coisas de que não precisa, não por seu valor, apenas por serem interessantes. Sempre que surgir a chance de roubar algo, deve ser bem-sucedido em um teste de R para evitar. Um cleptomaniaco nunca devolve para os donos o produto de seus roubos, e lutará para evitar que isso aconteça.
- **Compulsivo (-1 ponto):** existe alguma coisa que você precisa fazer constantemente, pelo menos uma vez por hora; tomar banho, lavar roupa, comer lasanha, tocar harpa, roer as unhas, ler quadrinhos... Alguma coisa que consome pelo menos 1d minutos de cada vez. Se ficar mais de uma hora sem fazer essa coisa, deve fazer um teste de R por turno. Se falhar, você vai deixar tudo que estiver fazendo (inclusive lutar!) para satisfazer sua compulsão. Você não pode ter como compulsão alguma coisa que possa ser feita enquanto se luta!
- **Demente (-2 pontos):** sua inteligência e capacidade de aprendizado são reduzidas. Em regras, é o mesmo que ser Inculto: você não sabe ler ou escrever, nem se comunicar com outras pessoas.
- **Depressivo:** você pode perder subitamente a motivação de viver, algo perigoso quando acontece em combate! Em regras, é o mesmo que Assombrado.
- **Fúria (-1 ponto):** igual à desvantagem.
- **Histérico (-2 pontos):** você pode começar a rir ou chorar sem motivo. Em regras, é mesmo que Assombrado.
- **Dupla Personalidade (0 pontos):** é parecido com Forma Alternativa: você tem um outro personagem feito com a mesma quantidade de pontos, mas com outras características, vantagens, desvantagens, Perícias e magias conhecidas. Sim, esta Dupla Personalidade é mesmo meio exagerada — porque sua própria aparência e poderes também mudam! No entanto, a mudança não está sob seu controle. A cada hora, ou em qualquer situação de perigo, o mestre rola um dado; um resultado 4, 5 ou 6 indica que você mudou para sua outra personalidade. Uma personalidade não se lembra do que a outra fez. Na verdade, às vezes você nem acredita que tem esse problema!
- **Distraído (0 pontos):** você tem dificuldade para se concentrar em alguma coisa na qual não está interessado (qualquer coisa não ligada a uma Devoção, Dependência, Código de Honra...). Você sofre uma penalidade extra de -1 (cumulativo com quaisquer outros) em qualquer teste envolvendo algo que você não deseja muito fazer.
- **Fantasia (-1):** você acredita ser alguém ou alguma coisa que não é, ou acha que pode fazer alguma coisa de que não é capaz. (Eu sou um mago! Eu tenho tentáculos! Eu posso voar! Eu sou o Mestre Arsenal!) Você fala de si mesmo o tempo todo para anunciar sua fantasia para todos à volta.
- **Fobia (-1 a -3 pontos):** você tem medo terrível de alguma coisa. Sempre que é exposto a essa coisa, deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, fica apavorado e tenta fugir de qualquer maneira em velocidade máxima (mesmo efeito da magia Pânico). O valor da Fobia depende daquilo que você teme: -1 ponto para uma coisa incomum, que você encontra em pelo menos 25% do tempo (lugares altos, estrangeiros, insetos, água, sangue, pessoas mortas...); -2 pontos para uma coisa comum, que você encontra 50% do tempo (escuridão, lugares fechados, animais...); e -3 pontos para algo que você encontra quase o tempo todo (pessoas, veículos, lugares abertos, barulhos altos, vento, aparelhos eletrônicos, música...)
- **Homicida (-2 pontos):** precisa matar um humano, semi-humano ou humanóide a cada 1d dias. Se não cometer um assassinato quando o prazo se esgotar, deve fazer um teste de Resistência por hora; uma falha significa que vai tentar atacar e matar a primeira pessoa que encontrar.
- **Megalomaniaco (-1 ponto):** você acredita ser invencível, imortal, alguém destinado a realizar um grande objetivo — e acha que ninguém jamais conseguirá detê-lo! Você com frequência ignora perigos que poderiam matá-lo. Nunca recusa um desafio, nunca se rende, nunca foge e sempre luta até a morte.
- **Mentiroso (-1 ponto):** você nunca diz a verdade sobre coisa alguma, mesmo quando quer. Com um teste de Resistência pode vencer momentaneamente sua insanidade e dizer algo verdadeiro para seus amigos. O mestre faz esse teste em segredo, para que os jogadores não sabiam se podem confiar no colega.
- **Obsessivo (-1 ponto):** igual a Devoção.
- **Paranóico (-1 ponto):** você não confia em *ninguém*, nem em seus amigos. Nunca pede e nem aceita nenhuma ajuda.
- **Sonâmbulo (0 pontos):** cada vez que dormir, role um dado: um resultado 4, 5 ou 6 indica que você começa a andar enquanto dorme. Você não pode lutar, mas acorda se sofrer qualquer dano.
- **Suicida (0 pontos):** você não dá valor à própria vida. Embora não tenha coragem para se matar, sempre procura oportunidades de morrer — desafiando inimigos poderosos, correndo riscos desnecessários, fazendo coisas de forma impensada. Você *pode* ser Suicida e Imortal (mas não vai ganhar muitos Pontos de Experiência, uma vez que não recebe nenhum ponto em aventuras durante as quais tenha morrido).

Má Fama. Você é infame. Talvez você tenha fracassado em alguma missão importante, foi derrotado ou humilhado publicamente, é um ex-criminoso tentando se regenerar pertence a uma raça detestada... Por algum motivo, ninguém acredita ou confia em você, seja de forma merecida ou não.



Maldição. Você foi vítima de uma maldição que o perturba todos os dias. Nada que você possa fazer vai acabar com essa sina; sempre ela voltará de alguma maneira. A Maldição pode ser inventada pelo jogador, mas sua natureza e efeito exatos serão decididos pelo mestre.

•**Sangue negro** .Em alguns casos, o Sangue Negro é adquirido involuntariamente. Quando isso ocorre, ele não se manifesta continuamente, apenas quando o "infectado" deseja, porém isso poderá deixá-lo insano (caso uma arma seja infectada, o artesão que corre esse risco). Ao liberar o sangue negro, o usuário recebe Armadura Extra contra corte, perfuração e esmagamento (mas não o ataque especial), porém deve passar em um teste de R-1 para não receber os mesmos efeitos de alguma Insanidade (geralmente Furioso) escolhida pelo mestre. Caso a arma que esteja "infectada", o artesão é quem recebe os efeitos da maldição.

Modelo Especial. Por algum motivo, seu corpo é diferente: muito maior, menor, com membros nos lugares errados... Enfim, diferente do padrão normal.

Monstruoso. Sua aparência é repulsiva e assustadora. Você não pode sair pelas ruas como gente normal; as pessoas ficarão assustadas
Ou furiosas.

Ponto Fraco. Você ou sua técnica de luta tem algum tipo de fraqueza. Um oponente que conheça seu ponto fraco ganha um bônus de H+1 quando luta com você. Alguém só pode descobrir seu ponto fraco se observar uma luta sua pelo menos uma vez. Você pode tentar descobrir o Ponto Fraco de um lutador quando o observa em ação. Faça um teste de Habilidade enquanto assiste à luta: se tiver sucesso, e se ele tiver um ponto fraco, você o descobrirá — e terá um bônus de H+1 quando lutar com ele.

Protegido Indefeso. Existe alguém que você precisa proteger de qualquer maneira. Essa pessoa será sempre visada pelos vilões, e você precisa protegê-la com a própria vida. Ter um Protegido é arriscado, pois os vilões podem tentar usá-lo como chantagem para vencer você. No Mundo de Soul Eater todas as Armas possuem essa desvantagem pois como armas devem proteger seu Artesão com a própria vida.

Vulnerabilidade. Você é mais vulnerável a um certo tipo de dano. Esta desvantagem não oferece pontos, e não pode ser escolhida durante a criação de personagem. No entanto, ela pode aparecer mais adiante como parte de uma vantagem única (por exemplo, um Anjo tem Vulnerabilidade: Fogo), ou causada por alguma Maldição.

Linhagens

Artesão.

Um Artesão é alguém que recebe o treinamento para combater Bruxas e pessoas que tiveram a alma corrompida, entrando no estado de Ovo de Kishin. Para isso, treinam o uso de suas ondas de alma, que são amplificadas através de seus parceiros, conhecidos como Armas, pessoas com a capacidade de se transformar em algum tipo de arma, além de poderem absorver as almas corrompidas. Seu treino inclui técnicas para sentir presenças, atacar usando suas ondas de alma e ainda a técnica da Ressonância da Alma, que só pode ser alcançada se o Artesão e a Arma tiverem um avançado nível de sincronia. Artesãos e Armas geralmente são treinados em uma escola chamada Shibusen, comandada pelo próprio Shinigami-sama, onde além de receberem aulas e treinos são enviados para diversos tipos de missão. Outro dos principais objetivos de um Artesão é transformar seu parceiro em uma Deathscythe, uma Arma superior as demais, que muitas vezes é usada pelo próprio Shinigami-sama. Esse estado só é alcançado quando a Arma come 99 almas corrompidas e uma de bruxa, marca só alcançada pelos Artesãos e Armas mais experientes.



Arma.

Você é descendente das Armas originais criadas pelo mago Eibon e pelo Shinigami-sama há tempos atrás, possui a capacidade de se transformar em algum tipo de arma, podendo ser usado por outra pessoa em combate. Além disso, você pode amplificar as ondas de alma de seu usuário, podendo assim ativar técnicas especiais, e neutralizar almas corrompidas e de bruxa. Uma arma pode surgir em qualquer lugar, sendo uma característica recessiva. Existem clãs inteiros formados por armas, como o Nakatsukasa, na qual Tsubaki pertence, porém muitas famílias possuem apenas um membro com essa capacidade, como no caso de Soul.

Kemono.

Os kemono de Soul Eater são parecidos com os do Manual Alpha, porém com algumas alterações. Todos podem assumir uma forma animal (podendo ser a de um animal comum ou a de um lobisomem), e possuem uma aptidão para magia. Em sua forma humana, todos possuem características que lembram seu animal, podendo ser na forma de orelhas e rabo, ou por traços físicos (como olhos grandes para um sapo ou expressão feral para um lobo).

Um kemono deve escolher entre ser capaz de usar a magia Transformação em Outro como habilidade natural, sem gastar PMs, para mudar para a forma de um animal, recebendo Modelo Especial nessa forma; ou de se transformar em um lobisomem, recebendo os mesmos ajustes de um Licantropo do Manual Alpha nessa forma (F+1 e A+1). Um kemono que se transforme em lobisomem não recebe o bônus em Habilidade. Para um kemono, Magia Elemental custa apenas 1 ponto.

Bruxa.

“Jouma Jouma Dabarasa”

—Frase dita como despedida ao se encerrar um encontro de bruxas.

As bruxas são aqueles que possuem um treino aprofundado na magia. Muitas vezes malignas, as bruxas são muitas vezes caçadas pela Shibusen, tanto para eliminar possíveis ameaças quanto para transformar suas armas em Deathscythes.

Bruxas costumam a possuir um tema para suas magias, muitas vezes associado a um animal, embora várias coisas possam ser usadas. Por exemplo, o tema das magias de Blair são abóboras, enquanto os temas de Medusa são serpentes e vetores.

Periodicamente, as bruxas se reúnem em um conselho, onde vários assuntos ligados a magia e a situação atual das bruxas são debatidos. Esses conselhos são comandados por Maaba, a mais poderosa bruxa conhecida, cuja a força pode ser comparada com a do Shinigami-sama.

Toda bruxa é afetada pela Oscilação da Magia, um instinto destrutivo que atinge tanto a bruxa quanto sua magia. Bruxas muito jovens ainda não possuem a Oscilação desenvolvida, adquirindo-a apenas quando seu poder cresce. Um jeito de conter a Oscilação é se especializando em magias não-destrutivas (adquirindo Magia Branca, sendo que em Soul Eater não é preciso possuir Clericato para poder usar magias de cura pois essa vantagem não existe, uma vez que só existem conjuradores arcanos.), porém bruxas desse tipo são raras.

Conforme seu poder cresce, as bruxas adquire instintos destrutivos, causando mal às pessoas próximas. Toda semana e sempre que adquirir qualquer magia de ataque (não incluindo as iniciais), deve se fazer um teste de R. Em caso de falha, a bruxa tentará através de magia, fazer algum ato maligno. Além disso, sofrera os efeitos de Má Fama com qualquer um que descubra sua identidade de bruxa. Caso adquira Magia Branca, poderá gastar 2 PMs para ser automaticamente bem-sucedido no teste.



Kishins.

Quando alguém se desvia do caminho de um humano, buscando poder através de almas humanas ou insanidade, sua alma se corrompe, o que se reflete em seu corpo e sua mente. O estado inicial daqueles que se corrompem é chamado de ovo de Kishin, e além da mudança física sua alma se torna avermelhada (uma arma normal em geral azulada ou em outros tons claros, enquanto uma alma de bruxa é roxa). A Shibusen busca eliminar o mais rápido possível todos aqueles que chegam a esse estado, pois se avançarem mais e se tornarem um Kishin, o mundo estará diante de uma grande ameaça.

Uma pessoa que coma uma alma humana (não é preciso possuir a vantagem arma para isso, qualquer um pode comer almas humanas) recebe um número de PEs igual à metade do número de pontos de personagem daquele que matou. Para cada ponto de personagem (ou 10 PEs) adquiridos dessa forma, o personagem deve fazer um teste de R-1 para cada ponto adquirido. Em caso de falha, o personagem recebe a desvantagem Insano (geralmente Homicida), Dependência (almas humanas) e, caso o mestre queira, Monstruoso. Caso chegue a adquirir 10 pontos de personagem (100 PEs) dessa forma, se tornará um Kishin, seu poder será elevado uma escala acima (x10 a anterior). O mestre pode inventar pessoas corrompidas ou mesmo novos Kishins usando as regras normais para criação de monstros ou PdMs, apenas acrescentando Insano e Dependência à sua ficha.

O único Kishin que se tem notícia até agora é Asura, que foi derrotado e selado no subsolo da Shibusen pelo Shinigami-sama. Porém, devido a recentes ações de Medusa, ele foi libertado, espalhando sua onda de alma pelo mundo, formando a Onda de Insanidade.

Ressonância



O Artesão não pode usar qualquer Arma, devendo sempre ter como parceiro alguém que seja capaz de sincronizar suas ondas de alma, o que corre quando ambos possuem personalidades compatíveis ou se respeitam muito. Caso essa relação entre os dois seja conturbada, a dupla poderá ter problemas para sincronizar suas ondas de alma, atrapalhando técnicas como a Ressonância da Alma. Quando um Artesão e uma Arma possuem suas personalidades totalmente incompatíveis ou tiveram sua relação abalada por algum motivo (como uma briga, por exemplo), o Artesão deverá fazer um teste de R-1 ao tentar usar a Arma. Caso passe, apenas não conseguirá erguer a Arma, mas em caso de falha sofrerá 1d de dano e precisará de um teste de H-1 para não largar a Arma. Caso o mestre ache necessário, pode exigir mais testes além do primeiro. Lembrando que em um combate o Mestre poderá comparar a Sincronia de ambas as duplas sendo que a sincronia da arma e do artesão são somadas. EX: Black Star e Tsubaki juntos tem

uma sincronia 10, Maka e Soul tem uma sincronia 6; $10 - 6 = 4$, assim Black Star e Tsubaki terão um bônus de +4 na FA e FD final.

Onda de insanidade

Essa onda faz com que a mente das pessoas torne-se vulnerável, sendo que muitas enlouqueceram ou ficaram próximos disso, muitas vezes impossibilitando seu convívio social ou até mesmo tornando-os malignos. Em Soul Eater a desvantagem Insano funciona de forma diferente, e muitas vezes vem acompanhada de Má Fama. Somente Fúria, Homicida, Obsessivo e Alucinado são consideradas insanidades, sendo que as outras formas são compradas como desvantagens normais. Com a Onda de Insanidade, apareceram muitas situações (como o diabrete que aparece na mente do Soul, que teve sua ação intensificada após a liberação da onda) ou mesmo adversários capazes de seduzir as pessoas a se tornarem insanas voluntariamente, como forma de ganhar mais poder. Cabe ao mestre inventar essas situações.

Desvantagens:

Sucessível a Insanidade

Insano – Alucinado

Classificação

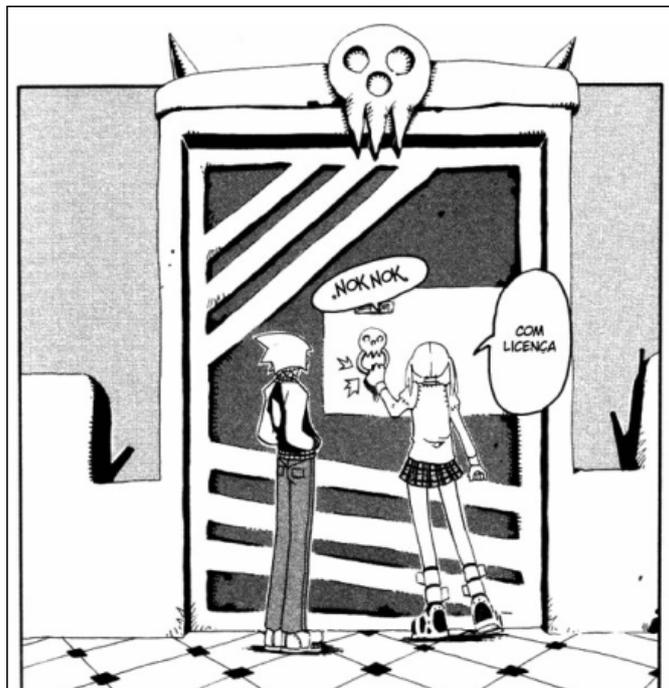
Os estudantes e funcionários da Shibusen são graduados de 1 à 3 estrelas.

1 estrela. A maioria dos alunos são artesãos ou armas de apenas 1 Estrela. Tendo menos acesso a recursos da escola.

2 estrelas. Com mais graduações esses alunos possuem 2 estrelas podendo sair em missões de mais risco e podendo adquirir mais recursos da escola.

3 estrelas. Funcionários, Professores e Deathscythes mais experientes possuem essa graduação tendo acesso à grande parte dos recursos da Shibusen.

Missões: Rank e descrição



No mundo de Soul Eater há uma boa variedade de missões, que podem envolver eliminar um Humano Corrompido e recolher seu Ovo de Kishin, recuperar um Artefato Demoníaco (como são chamados os itens mágicos no mundo de SE), ou mesmo missões de infiltração e espionagem; por isso, certas missões possuem pré-requisitos anotados na placa, como a habilidade de sentir Ondas de Alma

Missões Rank D: Missões simples de serem feitas. Geralmente possuem baixo grau tanto de dificuldade quanto de perigo. O Maximo de perigo que se encontra é um Humano corrompido sem habilidade alguma.

Liberada para Artesões 1 estrela.

Recebe: R\$ 100

Missões Rank C: Tais missões envolvem qualquer missão simples fora da Death city, mas nunca fora do país. Tais missões possuem um grau leve de perigo e de dificuldade variada. Missões de Rank D efetuadas em cidades distantes são automaticamente tratadas como de Rank C.

Liberada para Artesões 1 estrela.

Recebe: R\$ 300

Missões Rank B: São missões que possuem um risco relativo de encontro com humanos corrompidos,.Estes tem certa habilidade desenvolvida que poderá causar certo risco, podendo também ser uma missão de observação ou recuperação de um Artefato Demoníaco.Algumas vezes realizadas fora do país.

Liberada para Artesões 2 estrelas.

Recebe: R\$ 600

Missões Rank A: Possuem 80% de chance de encontro com inimigos. Tais missões também possuem taxa de mortalidade se comparada com as outras missões. Geralmente envolve infiltração em território inimigo ou eliminação de alguma ameaça relativamente poderosa.

Liberada para Artesões 2 estrelas.

Recebe: R\$ 1.000

Missões Rank S: Tais missões possuem 100% encontro com Humanos corrompidos ou Bruxas, ou mesmo infiltrar-se no campo inimigo. São as mais perigosas e possuem a maior taxa de mortalidade.Podendo também conter a eliminação de algum Kishin.

Liberada para Artesões 3 estrelas.

Recebe: R\$ 1.500

Cenário

O mundo de Soul Eater é como o nosso mundo atual, porém com certos aspectos sombrios, e a presença de magia. A Escola Técnica Shinigami para Armas e Artesãos (*Shinigami Buki Shokunin Senmon Gakkou* no original), também chamada de **Shibusen**, localizada na cidade de Deathcity, no estado americano de Nevada, é o ponto de partida para a maior parte das armas e artesãos, onde recebem treino, aulas teóricas e suporte, além de serem ordenados para missões pela diretoria. Ter a Shibusen como Patrono poderia representar esse suporte, sendo que missões especiais ou mais perigosas que a média são diretamente acompanhadas por um professor. É uma boa idéia que o mestre permita adquirir a Shibusen como Patrono gratuitamente, sem gastar pontos.



Instalações internas:

Biblioteca: a Shibusen possui uma grande biblioteca com pelo menos três andares, com os mais diversos tipos de livros disponíveis. Espalhadas pelos andares, há diversas mesas para estudo. Os livros são catalogados em Níveis de 1 à 4; os livros de Nível 1 podem ser consultados por qualquer pessoa, porém livros de Nível 2 apenas por artesãos 3 Estrelas. Livros Nível 3 só podem ser acessados por funcionários, enquanto de Nível 4 apenas por artesãos especiais ou Deathscythes.

Boletim de missões e Recepção: um dos locais mais movimentados da escola, é onde os estudantes e funcionários retiram suas missões. As missões são escritas em placas que ficam pregadas em um mural, e qualquer aluno pode retirar a placa com a missão de seu interesse e entregar na Recepção, onde é feita uma verificação antes e depois da tarefa.

Cantina: sempre lotada, a grande cantina da Shibusen atende professores e alunos todos os dias.

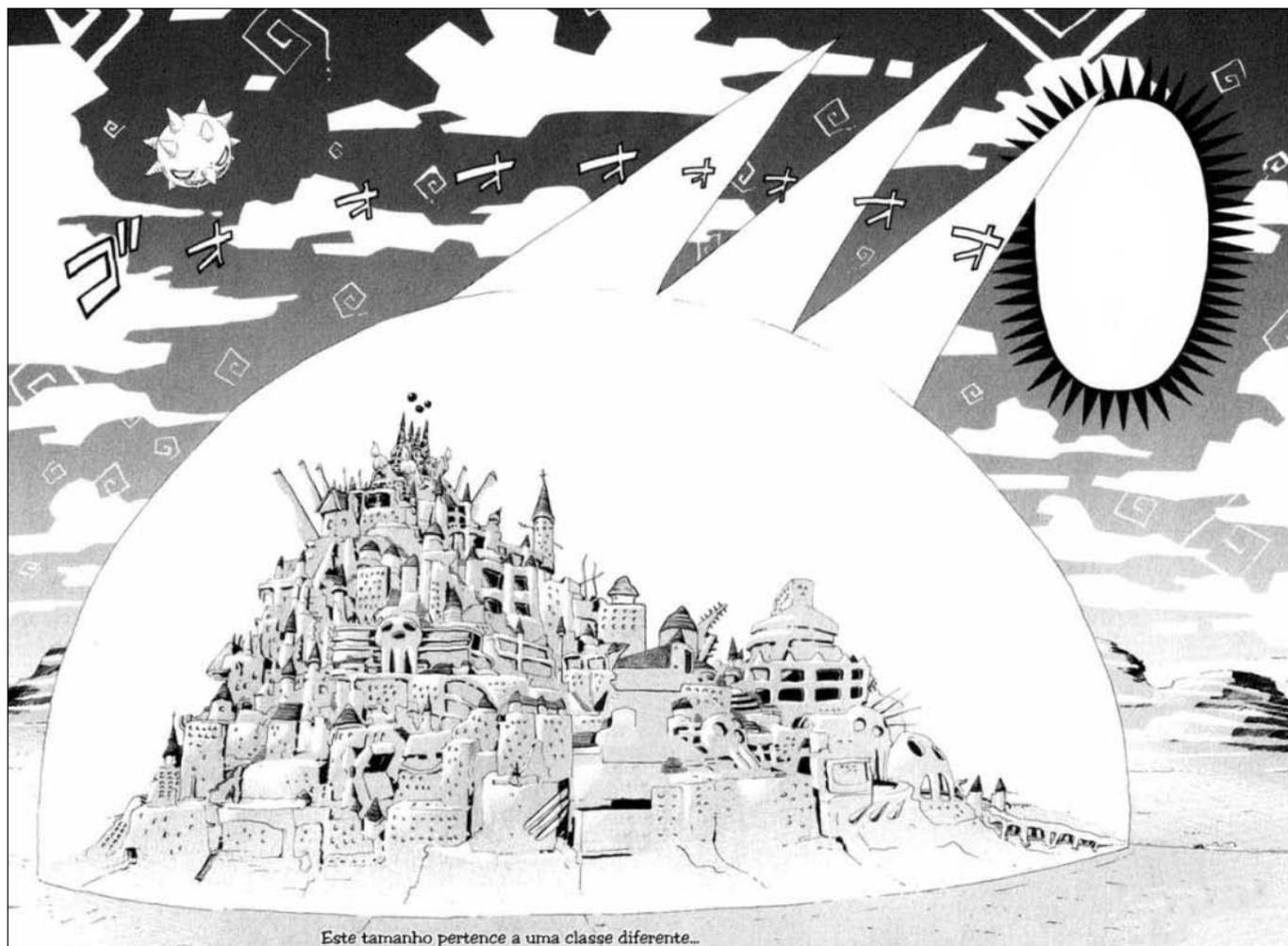
Enfermaria: é aqui onde os doentes e feridos são tratados. Normalmente é Nygus quem cuida da enfermaria, mas em casos especiais o Dr. Stein pode ser chamado. Possui a aparência de um típico quarto de hospital, com muitas macas ao longo da sala.

Pátios: há diversos pátios na Shibusen, tanto internos quanto externos. Muitas vezes esses pátios são usados para treinos de lutas entre os alunos, porém esses combates devem sempre ter a supervisão de um funcionário. Próximo da Shibusen também há uma floresta, usada pelos alunos para treinar. Também há uma área destinada às aulas de Educação Física, com quadras, pistas de corrida e vestiários.

Salas de Aula: amplas e espaçosas lembram mais salas de palestras que salas de aula, com balcões circulares com assentos para os alunos e um palanque para o professor. Todas as salas possuem grandes janelas com vista para a área externa, e um professor-representante (o professor-representante de Maka e Soul é o Dr. Stein). Os alunos possuem livre acesso a essas salas mesmo fora do horário de aula.

Sala do Shinigami-sama: uma das salas mais peculiares da Shibusen são os aposentos do Shinigami-sama. É uma das maiores salas da escola, com um teto muito alto, e possui uma estranha pintura de céu na parede, em contraste com as muitas lápides e cruzes negras espalhadas pelo chão. No centro há um espelho, que o Shinigami-sama usa para observar qualquer lugar do mundo (funciona com uma Bola de Cristal, permitindo que se observe qualquer lugar conhecido) e para se comunicar com alunos e funcionários. Para fazer contato com o Shinigami-sama, deve-se embaçar um espelho e escrever nele os números 42-42-564 (em japonês, são lidos *shini-shini-goroshi*, a mesma leitura de “morte-morte-assassinato”) – o Shinigami-sama será refletido no espelho em que os números foram escritos, e as pessoas que estejam olhando para o espelho serão refletidas no espelho da sala pessoal dele. Muitas vezes, o Shinigami-sama está acompanhado de Spirit, sua Deathscythe pessoal, ou algum funcionário como Sid ou Stein.

Deathcity



Death city envolvida pela alma do Shinigami-sama

A cidade onde se localiza a Shibusen fica nos Estados Unidos, no estado de Nevada. Possui uma arquitetura que lembra a Europa dos anos 1800, e seus estabelecimentos possuem nomes que fazem referência ao sobrenatural, como o café Deathbucks e o clube cabaret Chupa♥Cabra's. Mesmo sendo o lar do Shinigami-sama e da Shibusen, ainda não está livre de ameaças, Humanos Corrompidos espreitam nas ruas e bruxas se escondem por perto.



América do Norte

América Central

América do Sul

Europa

África

Oriente Médio

Ásia

Oceania

Mestrando no Mundo de Soul Eater:

Numa campanha de Soul Eater, o mestre deve tentar passar o clima do animê/mangá para os jogadores. Apesar de ser como o nosso mundo, possui certos aspectos sombrios – após a libertação de Asura, a insanidade passou a espreitar todos os lugares.

Lugares tomados por Kishins em geral se tornam escuros e deformados, já indicando a presença maligna que os assola. Os adversários devem de alguma forma, parecer loucos – afinal só chegaram no estado em que estão agora devido a isso. Ovos de Kishins podem livremente serem usados como “monstros da semana”, porém é necessário observar que bruxas devem ser mais do que “chefes de fase”. Da mesma forma que Medusa e Arachne, muitas comandam organizações e conduzem experimentos, tendo grandes interesses por trás de suas ações.

Apesar disso, o clima de Shounen e de escola não deve ser esquecido – os esforços e treinos dos personagens sempre devem ser recompensados. A vitória sobre um “chefe de fase” deve ser após uma luta difícil, que provavelmente só ocorrerá depois que novas técnicas sejam obtidas e que haja um amadurecimento dos personagens, algo que é bem evidente em Soul Eater – no início, Soul é bem bagunceiro e gosta de aparecer, sempre fazendo algo indevido com Black☆Star, porém depois de adquirirem responsabilidades ambos se vêem obrigados a crescer para poderem lidar com suas novas capacidades.

Outra coisa que o mestre deve prestar atenção é a relação artesão-arma. Em vários pontos do anime, é ressaltado como é importante possuir uma boa sincronia com seu parceiro, porque isso não só resultaria em um melhor desempenho em combate como também em uma facilidade maior para usar as técnicas das ondas de alma. Caso o mestre queira, pode oferecer mais bônus e redutores além dos sugeridos para demonstrar a sincronia entre o artesão e a arma.

Uma aventura em Soul Eater pode ser simplesmente dar cabo em um humano corrompido e remover a mácula da insanidade de algum lugar ou caçar uma bruxa, recuperar um artefato demoníaco (objeto mágico) antes de alguma força rival, ou então algo mais complexo, envolvendo organizações de vilões, permitindo missões de infiltração e espionagem. Defina o tipo de campanha que é melhor para o seu grupo, e lembre-se sempre de ouvir a batida da alma...



