

Regras Opcionais para

Super Poderes

2ª Edição



Sistema
Daemon

André Mousinho

Índice

Apresentação

03

Adquirindo Poderes

04

Customizações

04

Perícias

04

Atributos Relacionados

04

Valor Base

05

Aumento de Atributos

06

Poderes de Ataque

08

Poderes de Controle

10

Poderes de Defesa

16

Poderes de Deslocamento

17

Poderes de Imunidade

19

Poderes de Rastreo / Detecção

20

Poderes Telecinéticos

21

Evolução dos Poderes

22

Chamada dos Campeões

23

Ficha de Personagem

25

Apresentação

Há três anos, escrevi um netbook com o objetivo de trazer regras alternativas para o desenvolvimento e a aplicação de superpoderes ao universo das campanhas de RPG usando o sistema Daemon. Naquele livro, o leitor era apresentado a tipos básicos de heróis e partia daí a construção de suas super-habilidades.

O tempo passou e resolvi fazer uma atualização dessas regras alternativas. Relendo-as, fiquei um pouco incomodado com alguns pontos, entre eles a simplicidade (seria melhor usar o neologismo “simploriedade”, em minha avaliação), que por força das circunstâncias moldaram aquele livro. Espero melhorar isso com estas regras opcionais que transmito a você, agora.

O objetivo continua sendo o mesmo: fugir das intermináveis listas de super-poderes em prol de regras que permitam-lhe emular grande (ou ao menos uma boa) parte das habilidades vistas nos super-heróis dos quadrinhos, cinema e televisão. Em caso de dúvidas, entre em contato comigo: andmous@gmail.com.

Boa leitura.

André Mousinho.

- 2ª Edição – janeiro / 2008

Para utilizar este netbook, você deverá estar familiarizado com as regras do Sistema Daemon. Você pode adquiri-las em qualquer livro da editora, ou baixá-las gratuitamente no site www.daemon.com.br (procure “Netbooks”).

Agradecimentos:

- Mais uma vez a Daemon pelo inestimável apoio à produção nacional do RPG;
- A minha família, por me deixar desenhar e ler HQs em trinta e quatro anos de vida;
- Ao Mágico, pelas palavras de apoio em meu netbook “Ghostbusters”;
- A minha esposa, por ainda não ter pedido o divórcio;
- A Deus.

Sistema Daemon é copyright da Daemon Editora, SP, Brasil.

A exposição de personagens que já possuem copyright (apresentados nas ilustrações internas) não constitui violação aos direitos autorais de seus respectivos proprietários sob qualquer forma.

Capa: André Mousinho.

A distribuição on-line deste livro é gratuita. Mais informações e títulos para download no site www.daemon.com.br



Adquirindo Poderes

A aquisição de super-poderes é feita com a compra de Pontos de Super-Poder (ou “Power Points”, abreviados aqui como PPs), por meio de Aprimoramentos.

- 1 ponto:** 1 Ponto de Super-Poder.
- 2 pontos:** 3 Pontos de Super-Poder.
- 3 pontos:** 5 Pontos de Super-Poder.
- 4 pontos:** 7 Pontos de Super-Poder.
- 5 pontos:** 10 Pontos de Super-Poder.

Cada PP é usado para comprar níveis nos diferentes poderes à sua escolha. O custo por nível dos poderes está indicado nas categorias de poder descritas a seguir. Selecione-os com base no histórico de seu personagem. Preocupe-se em amarrar as regras ao background, para não gerar personagens divergentes, mal-elaborados ou não-aplicáveis à campanha de “Supers” proposta pelo mestre do jogo.

Concedendo mais PPs a partir dos Pontos de Aprimoramento: a quantidade de PPs pode ser aumentada com a aquisição de Aprimoramentos Negativos (existem aos montes nos livros da editora Daemon), que reverterão Aprimoramentos Positivos para o personagem. Desta forma ele pode comprar mais poderes.

Outra forma, já que se trata de aventuras para super-heróis, é **aumentar o acesso dos jogadores aos Aprimoramentos.** Permita que seus jogadores comecem com 6 (heróis “normais” – gente comum treinada), 8 Pontos (“super” heróis) ou até mesmo 10 Pontos de Aprimoramento (poderes únicos, heróis cósmicos) ao invés dos usuais 5, para aventuras mundanas.

Conceda ainda de 0 a 2 Pontos de Aprimoramentos adicionais a cada dois níveis, dependendo do desenvolvimento do personagem e do role-play do jogador (0 pt Aprimoramento = desempenho horrível, abaixo da média; 1 pt Aprimoramento = na boa, desempenho mediano; 2 pts Aprimoramento = desempenho acima da média, incrível).

A Divisão de Poderes

A maior mudança foi a elaboração de poderes divididos em categorias a partir dos atributos originalmente usados pelo sistema Daemon. Eles agora são divididos em:

Poderes de Ataque: mais óbvio, impossível. Englobam todas as super-habilidades que podem ser empregadas para causar dano, e somente isso. Os Poderes de Ataque são subdivididos em dois grupos: Ataque Corpo-a-Corpo (baseado em FR) e Ataque à Distância (baseado em DEX).

Poderes de Controle: os Poderes de Controle são usados para dominar o Clima, o Espaço/Tempo, Formas de Vida, Magnetismo e Morfose. Eles são baseados em WILL e serão aprofundados mais adiante.

Poderes de Defesa: super-habilidades empregadas para impedir que o alvo leve parte ou todo o dano de um ataque (tenha esse ataque sido proveniente de uma fonte mundana, como uma arma de fogo, ou de um super-poder). Também estão divididos em dois grupos: Poderes de Defesa Passiva

(baseada em CON) e Poderes de Defesa Ativa (baseada em AGI ou PER, conforme a natureza do poder).

Poderes de Deslocamento: capacidades diferenciadas de se mover. O personagem pode transformar seu corpo em líquido, correr em velocidade super sônica ou até mesmo voar. Baseados em AGI ou CON.

Poderes de Rastreo / Detecção: baseados em PER, estes poderes conferem ao usuário a capacidade de perceber coisas num espectro bem mais amplo que o simples limite da visão para personagens mundanos.

Poderes Telecinéticos: tão somente a capacidade de mover coisas com a mente. Este grupo de poderes é baseado em INT.

Customizações

Ao longo deste livro, você encontrará muitas vezes este termo. Ele normalmente estará associado a melhorias que podem ser acrescentadas a diversos poderes. Você pode, por exemplo, comprar um Poder de Ataque, mas se ele não tiver a customização (Alcance), só poderá ser usado para ataques Corpo a Corpo (ao invés de À Distância). O custo de cada customização em Power Points aparece indicado na descrição dela. Uma customização normalmente torna um poder mais caro.

Perícias

Alguns poderes requerem o uso de perícias para serem ativados ou usados a contento. Se um personagem usar um poder “Rajada de Fogo”, ele precisará não apenas conhecer o dano que a rajada provoca (dano este, indicado pelo nível do poder), mas também o quanto é capaz de utilizar esse poder de forma competente em combate. As perícias, quando necessárias, são compradas normalmente como qualquer outra perícia do sistema Daemon. Para obtê-las, você deve ter sobrando pontos de perícia $[(10 \times \text{idade}) + (5 \times \text{INT})]$.

Perícias ligadas a Poderes de Ataque Corpo a Corpo (e Poderes de outros tipos) são compradas na razão de 1 para 1, então, se você tiver “Garra 20 / 30”, terá gasto 50 pontos de perícia para atacar e defender com as tais garras. Já perícias de Poderes de Ataque à Distância (que não possuem valor de Defesa) são compradas como se fossem perícias de armas de fogo: cada 2 pontos de perícia lhe concedem 1 ponto na perícia. Então, se você tiver “Laser 20% (dano 3d6; custo 4PPs; alcance 3m)”, precisará ter gasto 40 pontos de perícia para atingir aquele valor de 20%.

Atributos Relacionados

Quando você incorpora perícias para utilização de poderes, precisará saber qual atributo é relacionado com aquela perícia. Os atributos estão identificados na descrição de cada poder, e são somados ao valor da perícia.

Logo, no exemplo do poder “Laser” visto acima (ainda não incorporado ao atributo), um personagem com DEX 15 teria no total “Laser 35%” (20 dos pontos que gastou na compra da perícia + 15 do atributo relacionado).

Valor Base

Sempre que um poder falar de um “valor base”, irá se referir a um atributo cujo mesmo valor você já começa no poder. Exceto quando dito o contrário, cada 1PP aumenta em +1 o valor base. Ele é testado como se fosse um atributo (% teste = 4 vezes o valor base, ajustado).



Aumento de Atributos

Nos filmes, desenhos e revistas em quadrinhos os atributos acima da média humana são comuns para super-heróis. Estes podem levantar carros (com super-força) e mover-se muito rápido (com super-velocidade), para citar dois dos exemplos mais comuns.

Novos Limites: para campanhas envolvendo superseres, o mestre não é obrigado a conceder, no primeiro nível, 101 pontos de atributo (esse valor é mais indicado para personagens mundanos). Sugerimos novos limites, assim definidos:

- **121 pontos de atributo:** heróis de nível “baixo”. Os heróis normalmente são defensores de um bairro ou distrito, e lutam para preservar seu espaço, combatendo desde prostituição e tráfico de drogas até roubos a banco e um ou outro vilão (com poucos poderes ou mesmo nenhum) por semana.
- **131 pontos de atributo:** campanhas desafiadoras, com heróis capazes de se deslocar entre cidades ou países, enfrentando as ramificações mais profundas de organizações mafiosas, terroristas, científicas ou militares. Os desafios podem ou não ter origem sobrenatural.
- **151 pontos de atributo:** campanhas supremas, com os heróis viajando até o lado escuro da lua, conhecendo raças (e ameaças) alienígenas, sendo reconhecidos nacionalmente por feitos de grande bravura.

Conceder *mais* pontos de atributo para construção de personagens irá ajudar os jogadores a investir seus (possivelmente poucos) Pontos de Poder nas super-habilidades que realmente interessam. Ao invés de obrigar um jogador a gastar 4 PPs para ele ter AGI +8, conceda uma quantidade inicial maior de pontos de atributo para que ele aumente aquele atributo tranquilamente, e distribua de maneira adequada (e econômica) seus PPs.

Ampliando seus Atributos: as regras apresentadas neste netbook prevêem algumas providências que precisam ser tomadas caso o personagem tenha um ou mais atributos acima da média humana. Vejamos caso a caso.

CONSTITUIÇÃO

Personagens dotados de Constituição elevada conseguem suportar mais dano, já que os pontos de vida do personagem, de acordo com as regras oficiais do sistema Daemon, são calculados levando-se em conta este atributo.

FORÇA

Personagens dotados de Força elevada também contribuirão para uma aquisição maior de PVs, pelo mesmo motivo explicado acima.

Uma Força mais elevada também aumenta os limites de peso que o personagem pode levantar, carregar e seu bônus de dano (como você poderá conferir na Tabela de Valores de Atributos dos livros da Daemon).

DESTREZA

Personagens com grande Destreza são apenas mais hábeis com as mãos, o que aumentam as chances de acerto em perícias que requeiram a DEX como atributo correlato.

AGILIDADE

Personagens com elevada Agilidade poderão se deslocar cada vez mais rápido (em metros) por rodada. Segundo as regras do sistema Daemon, com AGI 12 o personagem possui um valor médio de Caminhar igual a 5 metros por segundo. Mas um personagem que, hipoteticamente, tivesse AGI 28, poderia percorrer 100km/h (cerca de 28 metros por segundo) numa rodada, conforme a tabela de Valores de Atributos oficial do sistema.

Para se tornar um hiper-velocista (como o Flash), bastaria ao personagem ter uma AGI elevada.

Em termos comparativos (humano normal x super-velocista), atribua o seguinte:

- Um personagem mundano pode correr, numa rodada, uma quantidade de metros definida pelo seu deslocamento (rodada) x 2; com AGI (deslocamento 5m/rodada), um personagem mundano poderia percorrer até 10m correndo numa rodada, ABRINDO mão de sua Esquiva;
- Já um super-velocista corre a distância indicada pela alta AGI, apontada na Tabela de Valores de Atributos. ATENÇÃO: os valores lá apresentados (AGI/Velocidade) estão, em sua maioria, em metros por segundo; multiplique-os por 3,6 para encontrar seus equivalentes em quilômetros por hora.

Ações Extras: seres humanos normais são construídos com 3D em todos os seus atributos. Caso o velocista possua AGI superior a 3D (seria necessária uma AGI em 5D para atingir o valor 28 no atributo), esse personagem ganha uma ação extra por rodada para cada “D” acima de 3. No caso de nosso velocista com AGI 28, este teria direito a duas ações extras por rodada (ele pode atacar, deslocar-se novamente etc).

Perícia: o mestre não precisará cobrar isso sempre, mas em alguns momentos poderá haver circunstâncias em que se torne necessário um teste de perícia para verificar se o velocista consegue manter a estabilidade ao correr (ele pode ser alvo de uma armadilha que inundou uma seção de pista com óleo escorregadio, por exemplo).

Neste caso, torna-se necessária uma perícia “Super Corrida”. Ela deve ser comprada normalmente, com os pontos de perícia a que o personagem tem direito. Esta perícia será baseada em CON.

Custo (qualquer atributo físico): 1 Power Point (PP) para subir um atributo físico em +6. Desta forma, subir sua AGI de 12 para 18 (obtendo *AGI Ampliada*) custaria 1 PP*.

*O mestre pode proibir aumentos sucessivos de um mesmo atributo no momento da construção do personagem e mais tarde, na passagem de nível. Desta forma, um herói recém-criado só poderia ampliar um atributo uma única vez (mas poderia ampliar outros atributos). Quando ganhasse níveis, ele também fica impedido de ampliar o mesmo atributo duas vezes seguidas com estas regras (mas pode ampliar outro que não recebera este benefício anteriormente).

INTELIGÊNCIA, FORÇA DE VONTADE, PERCEPÇÃO e CARISMA

Personagens que possuam um ou mais atributos mentais elevados em jogo simplesmente os interpretarão de acordo. Um personagem com alta INT poderia ser como um Reed Richards (Quarteto Fantástico), com altos valores em perícias relacionadas a Ciência.

Um personagem com muita WILL dificilmente seria abalado, enquanto outro com alto CAR ganharia o gosto popular (como tentava o Gladiador Dourado na época dos quadrinhos do Superman desenhados por John Byrne, nos idos dos anos 80-90...).

A PER funciona da mesma forma. Mas atenção: não permita que um valor elevado neste atributo conceda ao herói algum tipo de “poder de percepção” – para isso existem os Poderes de Rastrear / Detecção.

Um herói com PER 20 pode ficar atento a muita coisa ao redor, mas jamais fará a leitura do ambiente da mesma forma que outro com PER 15 e 5 níveis do Poder de Detecção (que captará as coisas como se tivesse um “radar” no cérebro).



Poderes de Ataque

Os Poderes de Ataque causam dano, nada mais, nada menos. O jogador é livre para escolher a fonte de seu ataque. Entre os exemplos, podemos citar:

- Uma rajada elemental (fogo, gelo, ar, luz, relâmpago etc – escolha um tipo apenas);
- Projéteis (o personagem pode ser capaz de disparar farpas ou dardos orgânicos, biomecânicos ou mesmo pode ter um canhão acoplado como equipamento);
- Laser ou plasma;
- Descargas psicocinéticas;
- Garras;
- Tentáculos;
- Controle Magnético (invertendo o fluxo sanguíneo da vítima);
- Relâmpagos de nuvens tempestuosas;

Você é livre para imaginar seus poderes de ataque.

Os Poderes de Ataque podem ser usados para causar dano a um adversário engajado em combate com você ou à distância. Na criação do Poder de Ataque, defina se ele é empregado Corpo-a-Corpo ou à Distância.

Custo: um Poder de Ataque custa 1 PP para cada 1d6 de dano (tipo) que ele provoca. Então, Se um personagem for capaz de atacar com “garras de titânio” e gastar 2 PPs comprando esse poder, causará dano (corte) igual a 2d6 pontos.

Customização (Alcance): Poderes de Ataque Corpo-a-Corpo possuem Alcance máximo de 1,5m. Usando uma malha quadriculada e miniaturas para representar os heróis, isso significa que o poder só atingirá alvos nos quadrados adjacentes ao que o herói se encontra.

Caso o super-poder tenha um Alcance além desse limite, ele será um Poder de Ataque à Distância, e afetará alvos além de 1,5m. O Alcance é escolhido por você, no momento de decidir se o Poder é de Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância.

Todo Poder de Ataque à Distância automaticamente afeta alvos a 1,5m, como em um Ataque Corpo-a-Corpo. A cada 1PP gasto com Alcance, a distância atingida pelo poder dobra. Isso torna o poder mais caro, o que se justifica pela menor exposição a que o usuário de um Poder de Ataque à Distância se submete quando da utilização de sua super-habilidade.

Então, se um usuário escolhe o poder “Feixe de Fogo”, e para isso gasta 3PPs para o dano, este feixe causará 3d6 pontos de dano a 1,5m de distância (afeta os quadrados adjacentes ao do usuário). Se o herói tiver sobrando mais 2PPs, e decidir incrementar a distância que seu poder atinge, poderá acertar alvos a até 6m de distância (com o primeiro PP gasto o alcance dobrou de 1,5m para 3m e com o segundo PP dobrou novamente, de 3m para 6m).

Customização (Dreno de Energia): pode ser que o herói não queira APENAS causar dano. Ele pode desenvolver um tipo de ataque (Corpo-a-Corpo ou à Distância) que seja

capaz de drenar pontos de vida do alvo e convertê-los em energia para si ao invés de apenas deduzi-los dos dados de dano.

Nesse caso, se o personagem tiver um ataque “Dreno de Energia”, por 1PP por dado de dano, ele poderá converter os pontos de dano em PVs para si. Esses PVs são temporários, somem à razão de 1PV/minuto após o término do combate que os gerou. O herói não pode ter, desta forma, um total de PVs acima do limite máximo definido por suas FR e CON.

Ex: para construir um poder “Dreno de Energia”, primeiro decida quantos pontos de dano ele provoca. Suponhamos que o poder cause 2d6 pontos de dano (2PP), a 3m de distância (1PP). O herói decide que, desses 2d6 de dano, metade dos pontos (1d6) será convertida em PVs para si mesmo. Nesse caso, será agregado 1PP ao custo total do poder (devido ao custo de 1PP adicional por dado de dano que é convertido em PVs). Agora, o personagem possui “Dreno de Energia 2d6 [alcance 3m, converte 1d6 do dano em PVs]; custo 4PPs”.

O dreno de energia acima explicado serve como exemplo para o mestre e os jogadores definirem outras customizações para os Poderes de Ataque. A cada novo efeito, some 1PP ao custo total do poder (ou ao dado de dano provocado, o que for mais adequado). De forma alternativa, o Dreno de Energia não precisaria necessariamente aumentar os PVs do usuário, mas sim, conceder-lhes dados adicionais de dano.

Ex: outro herói decide ser capaz de drena a energia do alvo e convertê-la em dados de dano. Inicialmente ele compra o poder Dreno de Energia, escolhendo provocar 3d6 de dano (3PPs). O ataque é Corpo-a-Corpo (o herói precisa tocar no alvo), logo, o Alcance permanece 1,5m (nenhum custo adicional). O herói também decide que, dos 3d6 de dano, 2d6 serão convertidos em energia para seus próprios ataques. Ele soma mais 2PPs (1PP/dado de dano convertido em energia para si) ao custo do poder. Deste modo, ele terá “Dreno de Energia [alcance 1,5m, converte 2d6 de dano em PVs]; custo 5PPs”. Na rodada seguinte à que o usuário deste poder drenou PVs do alvo, somará 2d6 ao dano de seus ataques.

Ataques potencializados desta forma têm seu uso limitado por dia: 1 vez para cada 5 pontos de CON.

Se a quantidade de dados drenada for maior que os PVs restantes do alvo, este cai, e se ultrapassar -5PVs, morrerá.

Ex: imagine que o dreno de 2d6 explicado no exemplo anterior incida sobre um bandido que tenha, no momento, 3PVs. O usuário do poder rola 2d6 e consegue 10. Agora os PVs do alvo foram reduzidos a -7, abaixo do limite considerado fatal para personagens no sistema Daemon (-5PVs). O personagem está mortinho...

Imobilização: um Poder de Ataque não precisa ser usado necessariamente para causar dano, mas apenas com o objetivo de imobilizar ou paralisar o oponente. Imagine a capacidade do Homem-Aranha em disparar teias que podem prender as pernas (ou o corpo todo) do alvo, impedindo que este fuja.

Se você deseja um Poder capaz de imobilizar temporariamente um alvo em fuga, sem causar dano, adote o custo a seguir:

Custo (Imobilização): cada 1PP concede força de 1D ao poder imobilizador. Alvos deste poder farão testes resistidos contra a FR do poder, para tentar vencê-la. Em caso de falha, eles estarão presos. Um alvo só pode tentar se libertar do poder na rodada seguinte à que foi imobilizado. A cada rodada, um alvo imobilizado só tem direito a uma ação (a tentativa de se libertar).

Ex: Peter decide comprar para si um Poder de Ataque com o intuito de somente imobilizar alvos. Ele compra o poder “Teia” pagando PPs não para causar dano, mas sim, para prender um alvo. Neste caso, o custo é de 1PP por cada 1D. Peter tem 6PPs sobrando, então decide investi-los, adquirindo desta forma “Teia 3 (FR 3D); custo 3PPs”. Com os 3PPs que restaram, Peter compra o Alcance da teia. Ela será capaz de atingir 12m. Ele anota o poder desta forma: “Teia 3 (FR 3D); alcance 12m; custo 6PPs”.

Para conseguir usar este poder de forma competente, ele também compra uma perícia chamada “Teia”, baseada em DEX (como se fosse um Ataque à Distância). Usando seus pontos normais de perícia, ele define que tem 40% na perícia (já somando seu atributo). Agora ele anota o poder assim: “Teia 3; 40% (FR 3D); alcance 12m; custo 9PPs”.

Ex: Se fizer um Ataque bem sucedido contra um alvo e prendê-lo na teia (daí a necessidade de se ter uma “perícia” Teia), Peter verificará se ela foi capaz de prender o alvo naquela rodada. Como a teia tem FR 3D, ele rola 3 dados de seis faces e consegue 12 (6 + 4 + 2). O alvo, um facínora, tem FR 11. Utilizando a regra de Atributo X Atributo do sistema Daemon, descobrimos que o bandido (Fonte Ativa neste caso) tem 45% de chance de se libertar da teia. Ele joga d% e consegue 56, falhando e permanecendo preso.

Construção: um poder de ataque pode ser usado para imobilizar e, A PARTIR DAÍ, causar dano. É o que chamamos de dano por Construção (esmagamento). Os tentáculos do Doutor Octopus são o exemplo mais claro disso.

Custo: cada 2PP gastos concedem 1d6 pontos de dano e FR de 1D para critérios de testes de FR resistidos.

Ex: Otto quer comprar um tentáculo constritor para causar dano a distância. Com 2PPs, ele garante que seu tentáculo alcance 6m de distância. Agora, o inventor decide que seu único tentáculo terá FR 4D e causará 4d6 de dano. Isso custa 8PPs. O custo total para um tentáculo é de (pesados) 10PPs. Um jogador precisaria de 11 Pontos de Aprimoramento, pelo menos, para comprar 2 tentáculos ao custo total de 20 PPs (nada impossível com um mestre compreensível e bom role-play...).

Perícias: cada Poder de Ataque é feito com base em uma perícia de mesmo nome. Se você quer ter um poder de Laser, deverá possuir uma perícia também chamada “Laser”. O mesmo vale para qualquer outro poder de ataque (Dreno de Energia, Energizar Matéria, Rajada de Fogo, Relâmpago etc).

Os Poderes de Ataque podem ser baseados em FR (se forem para ataques Corpo-a-Corpo) ou DEX (para ataques à Distância). Se você definir que seu poder “Laser” funciona para ataques à Distância, ele será baseado em DEX.

Ataque Corpo-a-Corpo

Os Poderes de Ataque Corpo-a-Corpo (baseados em FR) são usados em combate direto entre dois adversários adjacentes. Ele exige que um ataque seja bem-sucedido para que seus efeitos sejam bem-sucedidos. Some seu modificador de FR ao dano de um Poder de Ataque Corpo-a-Corpo.

Se um personagem deseja o poder “Garras”, ele deverá verificar quantos pontos tem no atributo FR. A esses pontos ele somará seus pontos de perícia (que ele recebe normalmente conforme as regras do sistema Daemon) para descobrir seus valores de *ataque* e *defesa* com o poder.

Ex: Kretor tem FR 16. Ele deseja o poder “Garras”, para o qual já começa com “Garras 16/16”. O herói tem ainda 40 pontos de perícia sobrando. Ao decidir aumentar suas chances de sucesso com um ataque com garras, ele distribui 30 pontos no ataque e 10 na defesa. Agora, Kretor possui “Garras 46/26”.

Ataque à Distância

Todos os Poderes de Ataque à Distância (baseados em DEX) geram perícias que têm seu custo em pontos igual ao DOBRO do custo normal – como se você estivesse comprando uma perícia com Armas de Fogo.

Ex: Ranieri tem DEX 13 e 20 pontos de perícia sobrando. Ele quer possuir o poder “Laser”, o qual pode disparar por suas mãos. Como esse poder é baseado em DEX (por ser de ataque à distância), o herói já começa com “Laser 13%”. Ele decide usar seus 20 pontos de perícia para ampliar esse valor. Como o custo de Poderes de Ataque à Distância é o DOBRO, seus 20 pontos de perícia acrescentarão 10 pontos a mais no nível da perícia do poder. Com isso, Ranieri terá agora “Laser 23%”.

Assim como as armas de fogo, perícias de Poderes de Ataque à Distância não têm valores de Defesa.



Poderes de Controle

Os Poderes de Controle estão divididos nas seguintes categorias:

Clima: com o Poder de Controle do Clima, o usuário pode comandar as nuvens, os trovões e relâmpagos. Pode fazer chover em áreas secas, ou nevar em pleno verão. Pode gerar correntes de vento tão fortes que desequilibram o oponente (sem causar dano, para isso existem os Poderes de Ataque).

Espaço-Tempo: um personagem capaz de controlar o Tempo pode se deslocar para o passado ou para o futuro, ou ainda congelar o continuum temporal pela duração que conseguir. Pode parar balas que vinham em sua direção, ou teleportar-se de um local a outro (na mesma época). O personagem deve conhecer o local para onde vai, ou pelo menos ter uma descrição física acurada do lugar.

Formas de Vida: o domínio sobre a mente ou o corpo alheios, sejam eles quais forem.

Intangibilidade: a capacidade de reduzir a massa molecular a ponto de tornar o personagem intangível como um fantasma.

Magnetismo: o poder de Controle do Magnetismo permite deter o comando sobre qualquer tipo de metal, e ainda afetar determinados equipamentos com a geração de campos eletromagnéticos.

Morfose: a capacidade de se transformar em outra coisa ou de moldar seu corpo, alterando suas moléculas, esticando-as, ampliando-as etc.

Probabilidade: o domínio sobre as forças do caos que geram elementos aparentemente aleatórios.

Controlando o Clima: quando um personagem for capaz de controlar o clima, ele será capaz de impor mudanças climáticas que poderão ser mais ou menos perceptíveis, além de poderem ser usadas ou não para atacar.

Essas mudanças climáticas poderão ser *menores*, provocando incômodos, ou *maiores*, gerando dano em alvos determinados.

Os efeitos maiores causam **dano**. Pense em um personagem capaz de fechar os céus à medida que invoca relâmpagos para atingir o alvo. Ou uma mutante que pode provocar tornados! Por sua natureza, efeitos que provocam esse tipo de “dano elemental” são comprados como Poderes de Ataque à Distância (vistos anteriormente). Já nas demais aplicações deste poder, adote o custo a seguir.

Custo: o personagem provoca alterações climáticas em um quadrado de 1,5m de lado por 1PP. Para cada PP adicional, o lado do quadrado aumenta em 1,5m. Use uma malha quadriculada (elas são extremamente úteis como matrizes de combate) com 2cm cada quadrado.

Efeitos: dentro dessa área de efeito, o personagem poderá provocar uma das seguintes mudanças:

- Envolver o chão com uma fina capa de gelo (tornando Difíceis os testes de AGI de quem estiver em cima, para não escorregar e cair);
- Gerar pequenas chuvas capazes de reduzir em 1d6 o dano por fogo que qualquer personagem, nessa área, por acaso sofra;
- Aquecer essa área para reduzir em 1d6 o dano por frio que qualquer personagem nessa área esteja sofrendo;
- Invocar de neblina com altura igual a 1 ½ vez o personagem – quem estiver oculto pelo muro tem 50% de chance de não sofrer o dano de ataques direcionados a si; caçadores à sua procura terão de fazer testes Difíceis da perícia “Rastreo (PER)” para encontrá-lo;
- Mover água de uma fonte próxima (não mais que 1,5m) para alagar toda a área de efeito (teste de AGI Difícil para os que tentarem continuar de pé nessa área). Se a área estiver hermeticamente fechada (for um quarto ou um banheiro com isolamento, por exemplo), ela ficará quase submersa; alvos em seu interior precisarão fazer testes de CON Difícil para não sofrer 1d6 pontos de dano por rodada; para escapar, esse deverá arrebentar a porta que sela a área.

Usando um pouco mais de criatividade, este poder permitirá algumas aplicações extras:

- a) Gerar uma pequena geada para recobrir de neve a calçada por onde passará um bandido que acabou de roubar uma senhora idosa (o bandido precisará testar AGI Difícil para não escorregar e cair);
- b) Provocar uma inundação sobre a ponte pela qual passa o carro usado por uma quadrilha (o motorista testará Condução [Carros] Difícil para evitar derrapar, o que faria o carro bater na beirada da ponte e parar);
- c) Causar uma leve pancada de vento com força suficiente para derrubar documentos de uma mesa; enquanto o funcionário que lhe atendia desatento se abaixa para reorganizar os papéis, você consegue ler o número de telefone que procurava em um outro bloco de anotações sobre a mesa (teste de PER Difícil para o funcionário);
- d) Iluminar um caminho escuro, formando uma concha com sua mão para que os raios de luz possam convergir a um único ponto, simulando o efeito de uma lanterna (teste de Rastreo ou PER Normal até o alcance da “lanterna”, definido pelo nível deste poder – veja o item anterior, “Custo”);

Controlando o Espaço-Tempo: se o seu personagem consegue dominar o espaço-tempo, ele consegue ir para frente ou para trás no tempo, ou ainda pará-lo (mas não acelerá-lo).

Custo (Avanço/Retrocesso Temporal): cada 1PP permite ao personagem avançar ou retroceder 1 dia no tempo.

Customização (Espaço/Semanas): pelo dobro do custo, o personagem pode retroceder Semanas ao invés de Dias.

Ex: Daiko adquire Controle do Espaço-Tempo pagando 4PPs. Isso significa que ele poderia avançar ou retroceder 4 dias no tempo. O herói decide ampliar o alcance temporal de seu poder, e paga o DOBRO do custo (8PPs). Agora, ele será capaz de avançar ou retroceder 4 semanas no continuum temporal, ao invés de apenas dias.

Um personagem que se desloque Semanas no tempo pode se deslocar para qualquer dia específico que desejar, dentro do limite de seu poder.

Customização (Espaço/Meses): pelo mesmo custo original, o personagem pode retroceder Meses ao invés de Dias. Ele só pode usar esta customização se já puder se deslocar Semanas (ao invés de Dias).

Ex: Se Daiko quisesse ampliar mais ainda o alcance temporal de seu poder, poderia pagar outros 4PPs (o mesmo que o custo original do poder para ele). Desta forma, ele poderia retroceder ou avançar 4 meses no continuum temporal.

Customização (Espaço/Anos): por metade do custo original, o personagem pode retroceder Anos ao invés de Meses. Ele só pode escolher esta customização se já puder se deslocar Meses (ao invés de Semanas).

Ex: Daiko pagou originalmente 4PPs para se deslocar 4 dias no tempo. Mais tarde, pagou outros 8PPs para se deslocar 4 semanas no tempo. Com o decorrer da campanha (e o aumento de suas habilidades), pôde pagar mais 4PPs para aumentar seu deslocamento temporal alcançando 4 meses. Agora Daiko quer se deslocar Anos (ao invés de Meses). Ele paga mais 2PPs e pode se deslocar, então, 4 anos para frente ou para trás no continuum temporal.

Customização (Parando o tempo): além de definir o quanto seu personagem pode avançar ou retroceder no tempo, escolha se ele é capaz de “congelar” o tempo, provocando a interrupção das ações dos outros (mas não as suas próprias). Todos na área afetada entrarão, repentinamente, em um estado de paralisia: interromperão o andamento de suas atividades, ficando imóveis nas posições que ocupavam quando o tempo foi parado.

O custo disso é de 5PPs para cada vez por dia que o personagem pode parar o tempo. O tempo ficará congelado por uma quantidade de rodadas igual a metade (arredondada para cima) da WILL do personagem, mas poderá ser cancelado antes, se o personagem assim quiser.

Área Afetada: parar o tempo é uma ação que afeta o continuum temporal como um todo, portanto não há uma “área afetada” propriamente dita – se o tempo parou em Berlim, certamente o mesmo aconteceu em São Paulo, no mesmo instante.

Alvos Imobilizados: para os alvos de um congelamento temporal, o tempo não terá passado (na verdade, nenhum relógio funcionará mesmo, já que o continuum temporal foi interrompido).

Alvos imobilizados desta forma não podem atacar. Em tese, poderiam ser facilmente mortos por um golpe de misericórdia. Para evitar esse efeito “overpower”, permita ao alvo imobilizado um teste de WILL Difícil momentos antes do golpe. Se ele passar, receberá metade do dano total da arma que lhe atingiria (se a arma causa 2d6 pontos de dano, o alvo receberia 6 pontos de dano – metade do dano máximo possível, 12 pontos - não absorvíveis pelo IP). Outras situações devem ser avaliadas com zelo pelo mestre.

Teleporte Interplanar: pode ser que o personagem não deseje se locomover através do tempo-espaço, e sim, atravessando as barreiras planares da existência. Se for este o caso, adote o custo a seguir. Existe um custo diferenciado para cada plano de existência que o personagem pode acessar.

Custos (diferentes planos): 6 pontos (Paradísia), 4 pontos (O Inferno), 3 pontos (Arkanum, Arcádia e O Sonhar), 2 pontos (Infernum e Spiritum), 1 ponto (Tenebras).

O Edhen não pode ser acessado por este tipo de teleporte de forma alguma (não existem portais, caminhos ou rituais capazes de chegar até Edhen, pois os que lá habitam não o desejam).

Cabe ao mestre decidir os efeitos e consequências que incidirão sobre os personagens que aparecerem de uma hora para outra em ambientes interplanares. Talvez os nativos desses planos não *apreciem* a visita inesperada... .

Controlando Formas de Vida: o Controle de Formas de Vida funciona como uma “ordem” ou comando mental incutido na mente do alvo pelo personagem. A vítima fica como se estivesse hipnotizada, à mercê de (quase) todas as ordens do usuário do poder. Este poder também pode ser usado para incutir sugestões na mente da vítima, fazendo-a acreditar que seus pensamentos ou desejos nasceram por vontade própria.

Este poder funciona tanto para mentes superiores (equivalente à humana) quanto para animais.

Anote seu valor de WILL. Este será o valor base de seu poder. O alvo terá de passar num teste de atributo resistido para evitar que sua mente seja controlada. Ao comprar este poder, você vai adquirir bônus para incorporar ao valor base.

Custo: 1PP para cada +1. Some este valor ao valor base.

Ex: Hipólitos tem WILL 13, logo seu valor base para este poder é 13. Ele gasta 4PPs para acrescentar +4 ao seu valor base. Hipólitos tem, agora, Controle de Formas de Vida 17.

Sempre que o usuário decretar o uso deste poder, rolará seu poder versus o atributo WILL do alvo. Se este falhar, sua mente está controlada.

Ex: Hipólitos tenta controlar a mente de um meliante que possui WILL 14. Conforme as regras oficiais de Atributo X Atributo do sistema Daemon, ele obterá sucesso se conseguir 65% ou menos em d% (diferença entre atributos “Ativo e Passivo” multiplicada por 5 e somada a 50).

Se a diferença for 6 pontos ou mais a favor do usuário do poder de Controle de Formas de Vida, este garante sucesso automático.

Ex: agora Hipólitos tenta dominar outra mente. Desta vez, o bandido possui WILL 11, seis pontos a menos que o 17 do herói em Controle de Formas de Vida. O mestre decreta que o herói não precisa fazer testes, obtendo sucesso automático.

Customização (usos por dia): o Controle de Formas de Vida pode ser usado apenas uma vez por dia a cada dois níveis de personagem (as regras do sistema Daemon prevêem avanço até 15º nível).

Isso significa que o usuário poderia utilizar este poder 1 vez/dia no 1º nível, 2 vezes/dia (3º nível), 3 vezes/dia (5º nível), 4 vezes/dia (7º nível), 5 vezes/dia (9º nível), 6 vezes/dia (11º nível), 7 vezes/dia (13º nível) e 8 vezes/dia (15º nível ou mais).

Você pode comprar utilizações adicionais deste poder, por 7PPs cada utilização. Estas novas utilizações somam-se ao limite de vezes por dia que o Controle de Formas de Vida pode ser acionado.

Ex: Cavern é um personagem de 2º nível que pode usar seu "Controle de Formas de Vida 15" apenas uma vez por dia. Após uma missão, ele percebe que tem acumulados PPs suficientes para turbinar o número de vezes que pode usar seu poder, por dia. Ele gasta os 7PPs que possui para comprar mais uma utilização diária de seu poder (agora ele pode acioná-lo 2 vezes/dia). Ao passar para o 3º nível, Cavern teria direito a acionar o poder naturalmente 2x/dia, mas como ele já possui essa capacidade, os valores se acumulam. Ele agora é um personagem de 3º nível capaz de acionar seu Controle de Mentis 3x/dia.

Esquecimento: ao invés de tão somente controlar a mente do alvo, você pode adquirir um poder "Controle de Formas de Vida (Esquecimento)" de forma semelhante à já explicada aqui.

Em termos de regras, o personagem é apenas capaz de apagar seletivamente partes da memória do alvo.

O procedimento é o mesmo: você terá um valor base igual ao valor de sua WILL, e comprará níveis em Controle de Formas de Vida (Esquecimento) que servirão de bônus aos testes de Atributo X Atributo. As diferenças estão no custo e no resultado.

Custo (Esquecimento): 3PP para cada +1. Some este valor ao valor base.

Ex: Max tem WILL 12 (valor base 12). Por 15PPs, ele somará +3 ao valor, ficando com "Controle de Formas de Vida (Esquecer) 15".

Sempre que um usuário do poder passar em um teste resistido contra um alvo, esse alvo terá parte de sua memória recente apagada (à escolha do usuário). Se o resultado dos dados for um ACERTO CRÍTICO, o efeito será equivalente a uma lobotomia.

Customização (Duração): uma vez acionado, o Controle de Formas de Vida de uma forma geral sempre irá durar uma quantidade de turnos igual ao nível do usuário do poder. No exemplo acima sempre que controlasse a mente de um alvo, Cavern (um personagem de 3º nível) conseguiria manter essa habilidade por 3 turnos. Depois disso, o efeito se dissipa e só pode ser utilizado novamente sob duas condições:

- na rodada imediatamente seguinte ao término da duração do poder, em um *alvo diferente* do primeiro;
- 1d6 rodadas após o término do poder, *no mesmo alvo*, que terá um bônus de +1 em sua WILL* para resistir ao efeito.

*Este efeito é cumulativo, então, se um herói tenta controlar por mais duas vezes a mente de um alvo já subjugado anteriormente no *mesmo combate*, na última tentativa o alvo terá um bônus de +2 em sua WILL para resistir ao efeito. Se esse alvo tivesse, por exemplo, WILL 11, passaria para WILL 13 (apenas para ESTE teste; a WILL no alvo não aumenta, em definitivo, desta forma).

Controlando a Intangibilidade: se o personagem for capaz de se tornar intangível, ele poderá atravessar paredes e pisos como se fosse um fantasma.

Este poder pode ser usado para causar dano corpo a corpo. O personagem torna uma parte sua (digamos, um punho) intangível e, durante uma briga, atinge um oponente, solidificando parcialmente o punho.

É o suficiente para provocar uma dor lancinante que pode desacordar a vítima.

Se for este o caso, trate o Poder de Intangibilidade como um Poder de Ataque, com algumas mudanças: ao invés de provocar "dados" de dano, você provocará "pontos" de dano. Cada 2PPs geram um bônus de 1 ponto de dano corpo a corpo por Intangibilidade. A Intangibilidade usada desta forma não pode ser bloqueada por nenhum IP.

Ex: Nightvision tem FR 20 (bônus de dano +3) e comprou Intangibilidade como um poder de ataque, pois deseja causar dano. Ele gasta 8PPs para provocar 4 pontos adicionais de dano por Intangibilidade. Sempre que atacar, ele jogará alguma perícia de combate (Briga, Artes Marciais etc) e, caso provoque dano, causará 1d3+7 pontos de dano.

Caindo Inconsciente: quando sofre dano por Intangibilidade, a vítima deve fazer um teste de CON, modificado pela quantidade de níveis que o personagem tem neste poder, para não ficar inconsciente. Proceda assim: cada ponto de dano de Intangibilidade gera um redutor de 5% no valor de teste de CON da vítima. Se ela falhar nesse teste, cai desmaiada.

Ex: Em sua jogada de ataque, Nightvision consegue um resultado bem sucedido contra um bandido que tem CON 13. O herói provoca 1d3+7 pontos de dano (dos quais 4 pontos são bônus pela Intangibilidade). O valor de teste da CON do alvo seria 52%, entretanto, cada ponto de dano de Intangibilidade diminui esse valor em 5% (totalizando redutor final de 20%). O bandido só escapará de ficar desacordado se tirar 32% ou menos no d%.

Se a Intangibilidade for usada para atravessar objetos, o personagem terá de ajustar seu corpo à frequência de matéria que cada estrutura exige. A seguir, alguns exemplos:

- Paredes e portas de madeira: 6
- Paredes de concreto e portas metálicas comuns: 8

- Paredes e portas reforçadas: 10
- Locais sagrados, purificados: 12
- Planos Espirituais*: 20 ou 25

*O personagem ainda precisa ser capaz de se teleportar para os planos. Este poder garante apenas seu tráfego pelo vale espiritual.

Custo: 1PP para cada nível de Intangibilidade, medido em d6. Logo, para ter Intangibilidade 3D, seriam necessários 3 PPs.

Sempre que um personagem declarar que deseja ultrapassar um objeto com sua Intangibilidade, o mestre ou o jogador rola uma quantidade de dados de seis faces igual ao seu nível de Intangibilidade. Se o resultado da soma igualar ou superar a frequência de matéria indicada nos exemplos acima, o personagem teve êxito.

Intangível, seu deslocamento ao atravessar a matéria é reduzido à metade.

Controlando o Magnetismo: o domínio sobre campos eletromagnéticos lhe dá a capacidade de deslocar metais e até causar dano, revertendo o ferro existente na corrente sanguínea.

Se o Controle do Magnetismo for usado para causar dano (revertendo o fluxo sanguíneo da vítima ou usando o Controle do Magnetismo como uma forma de telecinésia para atirar objetos metálicos contra o alvo), ele deve ser comprado como um Poder de Ataque à Distância. Neste caso, seu nível neste poder indicará o dano máximo que ele pode causar movendo objetos contra o alvo (disparando contra o alvo um cinzeiro metálico que voa girando como uma mortal shuriken, por exemplo).

Se este poder for usado para gerar outros efeitos, use as regras a seguir.

Controlando o magnetismo, você pode:

Erguer estruturas: o personagem pode erguer estruturas (desde que elas tenham metal ou minerais metálicos em sua composição) com a força de seu poder magnético.

A regra é semelhante à vista anteriormente para o Controle de Formas de Vida: cada nível (cada PP) empregado no poder “Controle Magnético” soma +1 a um valor base que é igual a WILL do personagem. Ele realizará um teste de Atributo (seu valor base ajustado) X Atributo (Força, representando o peso do objeto que se quer levantar).

Ex: Ars tem Controle Magnético. Ele possui WILL 15 (valor base também igual a 15). Ele gasta 3PPs e aumenta seu valor base em +3, o que soma 18 (possui então “Controle Magnético 18”). Ars está diante de uma rocha com predominância de ferro em sua composição. O mestre repassa ao jogador que a rocha pesa 180kg. Comparando este peso com a Tabela de Valores de Atributos (que você encontra em todos os livros da Daemon, no capítulo “Atributos”), vemos que um peso 180 equivale a combater uma FR 17. O teste resistido será entre 18 (fonte ativa – o “Controle Magnético 18”, de Ars) e 17 (a FR equivalente ao peso da rocha). Conforme a regra, Ars terá 55% de chance de mover a pedra do lugar.

Deslocamento: uma estrutura erguida pode ser deslocada a poucos metros do solo (flutuando de 1,5m a 3m) de um lado para outro. Coisas leves são carregadas mais velozmente que as pesadas. Se o objeto for de mesmo peso que o usuário deste poder, será deslocado com velocidade igual a 9m/rodada. Se tiver metade do peso do usuário, 12m/rodada. Se o peso for igual ou menor que ¼ do peso do usuário deste poder, o deslocamento será de 18m/rodada.

Mas se o objeto ou estrutura pesar duas vezes o peso do usuário do poder, o deslocamento será de 6m. Qualquer estrutura possível de ser levitada com peso acima disso será movida com deslocamento 3m/rodada.

Área Afetada: o personagem ergue tudo o que estiver numa área igual a um quadrado de 1,5m por PP gasto neste poder. Então, com “Controle Magnético (3PP)”, ele poderá afetar tudo o que estiver dentro de um quadrado de 4,5m de lado.

Duração: erguer estruturas pode ser mantido por um número de rodadas igual a 1+nível do personagem. Se o personagem é de 5º nível, poderá sustentar no ar a estrutura por até seis rodadas. Depois disso ela cairá (dano de queda igual a 1d6 por metro). Antes do término do período de duração, o personagem pode cancelar este efeito.

Outros efeitos: já vimos o que fazer para dois tipos de efeitos básicos relacionados a Controle do Magnetismo: provocar dano e levitar coisas. Mas como proceder para outros efeitos? O que se joga quando um ser dotado de Controle Magnético deseja romper as grades da cela em que se encontra para fugir, por exemplo?

Neste e nos demais casos que surjam na mesa de jogo, o mestre pode simplesmente cobrar um teste levando-se em conta o valor base do poder, como se fosse um teste de Atributo.

Ex: Ars foi levado para a penitenciária, mas as grades de aço não irão prendê-lo. Com seu “Controle Magnético 18” ele precisaria de 72 (18 x 4) ou menos em d% para ser bem-sucedido em um teste Normal do poder. Claro que o mestre pode cobrar testes Difíceis (METADE do valor de teste) ou Fáceis (decretando sucesso automático, por exemplo), de acordo com as condições locais – barras mais ou menos espessas, digamos.

Morfose: o personagem é capaz de transformar seu corpo. Este poder gera mudanças momentâneas na estrutura atômica do personagem.

Existem dois tipos de Morfose:

Metamorfose

Ele poderia esticar seu corpo até o outro prédio, como se fosse um homem-borracha, ou se liquefazer em uma poça d'água para se deslocar num laboratório. Ou ainda transformar seu corpo em areia para ultrapassar a fechadura arcaica de uma porta.

Transmorfose

O personagem pode literalmente se transformar em outra coisa. Ele poderia virar uma réplica enorme de uma águia para voar, ou se transformar em um rinoceronte para

arrombar a porta de um armazém. Ou um tiranossauro para triturar seus inimigos... .

Seja qual for a Morfose escolhida, adote os custos a seguir:

Custos: se o personagem se estica em linha reta, ele alcançará normalmente 1,5m sem pagar pontos por isso (ele poderá atacar somente inimigos adjacentes, e isso tem custo zero). Para cada 1,5m adicional, o custo é de 1 PP (logo, ele gastaria 2 PPs para atingir 4,5m). **Se o personagem for capaz de cobrir uma área** (como se fosse uma grande tenda de lona, ou liquefazendo-se numa poça – caso em que seu deslocamento SEMPRE ficará reduzido a 1/3), o custo é de 2 PPs para preencher um quadrado de 1,5m de lado, mais 1 PP para cada 1,5m adicional. **Se o personagem se transformar numa criatura** de tamanho máximo igual ao seu (pode se transformar em um bicho menor, como um cachorro ou lobo), o custo base é de 3 PPs para cada forma. Se o animal for maior, acrescente ao custo base +3 PPs (se a criatura tiver até 3m de altura), +4 PPs (até 6m), +5 PPs (até 9m) e assim por diante (+1 PP ao custo para cada 3m de altura).

O mestre se encarregará de criar as fichas das novas formas para um personagem que opte por *Transmorfose*.

A essas novas formas também poderão ser agregados poderes vistos neste livro. Que tal se transformar numa poça cheia de pseudópodes capazes de emitir descargas elétricas? E um tiranossauro que pode cuspir fogo? Em todos estes casos, você deverá economizar Pontos de Poder para investir nas formas, caso queira que elas possuam habilidades extras.

Esses poderes valerão APENAS quando você estiver na tal forma. Neste caso, considere que o custo sairá 1 PP mais barato.

Ex: Liquidman gastou 4 PPs para ser capaz de se transformar numa poça que pode cobrir até 4,5m de área. Ele deseja emitir descargas elétricas em todos que estiverem sobre a poça, após transformar-se. Como o personagem possui ainda 3 PPs sobrando, ele compra um Poder de Ataque Corpo a Corpo “Choque”. Normalmente, 3 PPs comprariam o poder para causar 3d6 de dano, mas como ESTE choque será válido apenas para a forma de poça líquida, ele custa 1 PP mais barato. Assim, Liquidman poderá comprar 4 níveis de dano (ao invés de 3) pagando 3 PPs. Ele causará 4d6 de dano por choque, mas apenas quando estiver em sua forma de “poça líquida chocante”.

Não importa o número de formas que o personagem tenha, nem o número de poderes que queira agregar; ele só pode se valer desta regra “mais barata” de compra de poderes uma única vez. Se Liquidman quiser agregar outros poderes à poça, pagará o custo normal desses poderes.

Ele também terá de ter um valor de ataque (uma perícia) para validar seu ataque nos oponentes, inclusive naqueles que estiverem sobre a poça na qual se transformou. Proceda como nas perícias relacionadas a Poderes de Ataque (use FR para ataques Corpo a Corpo e DEX para ataques à Distância).

Personagens Gigantes: um outro tipo de Metamorfose inclui o gigantismo. O personagem seria capaz de ampliar sua altura (o que traria conseqüente aumento de massa

corporal, dano e outras variáveis). Heróis gigantes que integram super grupos não são raros, mesmo nos quadrinhos norte-americanos (no oriente, eles são mais comuns).

Custo: para cada 3PPs, o personagem acrescenta 3D às suas FR e CON. Você pode jogar os dados ou decretar automaticamente a soma do valor “11” a FR e CON originais. A cada 3D (ou 11) somados aos dois atributos, a altura do personagem dobra e o peso triplica.

Ex: Nagoya decide que o herói gigante que interpretará na aventura poderá atingir cerca de 10m de altura, ou um pouco mais. Normalmente o herói tem 1,70m e 70kg. Ele gasta 3PPs e fica, a princípio, com 3,40m e 210kg. Neste estágio, suas FR (13) e CON (15) aumentam também em 3D. O herói descarta a escolha aleatória e fica com a média fixa de 11 pontos, que somados aos atributos originais, totalizam por enquanto FR 24 e CON 26.

Gastando mais 3PPs, a altura do personagem voltará a dobrar, passando de 3,40m para 6,80m. O peso do personagem também triplicará novamente, de 210kg pra 630kg. Suas FR e CON neste momento são 35 (24+11) e 37 (26+11).

Nagoya prossegue calculando quanto seria necessário para superar 10m, sua altura inicialmente desejada. Ele gasta outros 3PPs, o que dobra sua altura de 6,80m para 13,60m. Para o herói, já está bom por aí. Seu peso aumenta também, de 630kg para 1260kg. Suas FR e CON (respectivamente 35 e 37) passam para 46 e 48.

Consulte a Tabela de Atributos, presente nos livros da editora Daemon, para ver os limites de peso e bônus de dano resultantes do aumento da FR.

Pontos de Vida de Gigantes: a cada acréscimo conjunto de 3D nas FR e CON, some 6PVs aos pontos de vida originais.

Ex: Nagoya gastou 9PPs para atingir 13,6m de altura. Suas FR e CON foram ampliadas 3 vezes pelos acréscimos de 3D. O jogador soma então 18PVs (6 x 3) aos seus PVs originais.

Segundo as regras do sistema Daemon, os PVs (originais) de um personagem são calculados somando-se FR e CON, e depois dividindo-se o resultado por 2 (arredondando para cima). Some ainda 1 ponto por nível (“1” se o personagem estiver em 1º nível, “2” se estiver no 2º nível e assim por diante).

Os PVs adicionais que o personagem recebe por ter se tornado gigante são os primeiros a serem descontados do dano recebido.

Crescimentos / Dia: o personagem pode aumentar de tamanho uma quantidade de vezes por dia igual ao seu nível de personagem + 1. Este poder fica ativo por uma quantidade de rodadas igual a metade da CON do personagem (arredondada para baixo) ou se ele for cancelado antes, por vontade própria.

Controlando a Probabilidade: um personagem capaz de controlar a probabilidade afeta as chances que algo teria de acontecer ou não.

Em termos de regras, o personagem testará contra um valor base igual a sua WILL mais bônus comprados com Power Points, de acordo com o custo a seguir.

Custo: +1 no valor base para cada 1 PP.

Se este poder for usado simplesmente para causar dano *a partir do personagem* (gerando descargas místicas, por exemplo), compre-o como se fosse um Poder de Ataque (à Distância ou Corpo a Corpo). Caso contrário, continue lendo.

Em cada utilização, o personagem deve definir de que forma a alteração de probabilidade que está promovendo irá afetar uma determinada coisa ou gerar um dado efeito. Eis alguns exemplos:

- O personagem pode fazer com que a laje de concreto sobre os adversários fique tão frágil a ponto de desabar sobre eles (qual a probabilidade do concreto – que tem vida útil virtualmente infinita – envelhecer?) causando 1d6 de dano para cada quadrado de 1,5 do teto que desabe;
- Pode abrir uma porta, mesmo ela tendo sido trancada (qual a probabilidade da tranca apresentar uma falha de mecanismo que a desobrigue de funcionar apenas com a chave?)
- Pode inundar um quarto quebrando o encanamento por baixo do revestimento de uma parede (qual a probabilidade dos canos de chumbo terem sido corroídos tão velozmente?)
- Pode levitar (qual a probabilidade do homem vencer a força da gravidade na Terra?)
- Pode esburacar a estrada por onde corre um veículo perseguidor reduzindo em 1/3 o deslocamento do carro (qual a probabilidade de buracos abrirem no asfalto sem chuva constante e um sistema decente de drenagem?)
- Pode fazer o disparo de uma arma sair pela culatra, ferindo o atirador com dano de 1d6+1 (qual a probabilidade do mecanismo de disparo da arma travar desta forma?)
- Transformar um lago congelado, por onde está sendo perseguido, em água (qual a probabilidade do gelo derreter tão rápido), fazendo seus perseguidores imergirem;
- Gerar sensações de vertigem, através dos efeitos do Caos na vítima (obrigando-a a um teste de WILL Difícil para evitar ficar esta rodada sem fazer nada, pelo efeito do atordoamento);
- Gerar um filho (ou mais de um)... imaginários (como aconteceu com Wanda Maximoff, a Feiticeira Escarlate, e o sintozóide Visão, dos Vingadores, anos atrás);

Como você deve ter percebido, nem todas estas aplicações são usadas para causar dano (pelo menos não dano direto), mas sim para *gerar efeitos em seu benefício*. Na hora em que desejar empregar as forças do Caos na mesa, cabe ao bom senso (e a decisão do mestre) a definição se uma aplicação torna-se ou não possível.

Definido isso, é só testar contra seu valor base (como se fosse um teste de atributo) para verificar o sucesso ou fracasso.



Poderes de Defesa

Os Poderes de Defesa estão divididos em duas categorias:

- **Poderes de Defesa Ativa:** tratam-se de poderes que necessitam de testes para funcionar. Neste caso, admite-se que alvos pegos de surpresa não conseguiram ativar o poder a tempo, logo, o mesmo não será válido para critérios de defesa. *Ex:* um campo de força que é necessário ativar para impedir o dano.
- **Poderes de Defesa Passiva:** estão sempre “ligados”, e independem de qualquer teste para funcionar. *Ex:* uma pele de pedra ou aço orgânico inerente ao personagem o tempo todo.

Em comum, ambos Poderes de Defesa conferem um Índice de Proteção (IP) aos seus usuários.

Custo: 1 PP para cada +2 no IP. Para ter IP 6, por exemplo, seriam necessários 3 PPs.

Se o personagem possui uma armadura, seja ela artificial (tecnológica) ou orgânica (uma “pele de pedra”), terminamos por aqui. No máximo, talvez, o mestre exija um teste de CON para verificar as condições do personagem depois de certas façanhas heróicas (como cair 50 andares sobre o asfalto rígido), mas certamente são testes que jamais seriam cobrados de um humano normal (que simplesmente morreria com a queda).

Perícias de Poderes de Defesa Ativa: estes poderes, ao contrário dos de Defesa Passiva, requerem que o usuário esteja atento ao redor para ativá-lo quando preciso. Se você estiver distraído, não será capaz de perceber o atirador que se posiciona no prédio anterior e se prepara para dar um tiro mirado.

Um campo de força invisível é o Poder de Defesa Ativa mais comum, mas existem outros exemplos. Imagine que um personagem consegue se deslocar tão velozmente a ponto de até se esquivar de balas. Eis aqui mais um Poder de Defesa Ativa. Outro exemplo: ele pode ser capaz de mudar a textura de sua pele, tornando-a elástica para aparar ou defletir as balas.

Deste modo, um Poder de Defesa *sempre* vai necessitar de um *valor de perícia* para ser usado. O mestre e o jogador devem definir qual atributo mais se relaciona com a perícia ora criada: AGI ou PER. Tome por base estes exemplos:

- Se o poder exige que o personagem se desloque para não ser atingido (como no exemplo da super velocidade, acima), a perícia será baseada em AGI;
- Se o poder exige que o personagem gere um efeito (como um campo de força), a perícia será baseada em PER;

Após definir isso, você usará seus pontos de perícia normais, adquiridos em função de sua idade e inteligência, para dispor de valores nesta perícia.

Ex: Sue tem Campo de Força como um Poder de Defesa Ativa. Ela decide gastar 3PPs para que seu campo gere IP 6, sempre que for acionado. Quanto às perícias, ela ainda dispõe de 25 pontos. Por sua natureza, seu Campo de Força

requer uma perícia baseada em PER (14, no caso dela). Sue decide investir todos seus pontos restantes e agora tem “Campo de Força 39% (IP 6)”.

Utilizações por dia: Poderes de Defesa Ativa podem ser acionados uma quantidade de vezes por dia igual ao nível do personagem mais seu nível neste poder. Se o personagem não possuir Pontos de Poder, não conseguirá ativar a super habilidade. No exemplo de Sue, caso ela seja uma personagem de 3º nível, com Campo de Força 3 (IP 6; custo 3 PPs), poderá usá-lo até 6 vezes ao dia.

Veja o caso de um supervelocista neste outro exemplo:

Ex: Wally é um supervelocista de 4º nível que aprimorou a “Super Esquiva” para evitar balas. Sua AGI é 17. Ele argumenta com o mestre que seu personagem seria capaz de se esquivar de balas (coisa IMPOSSÍVEL para a Esquiva normal do sistema Daemon). O mestre define a criação da perícia “Super Esquiva”, para a qual somente o velocista (e outros supers com este poder) terá acesso. O mestre também define que a perícia não poderá ser comprada por personagens mundanos. Como Wally tem 23 pontos de perícia sobrando, ele os investe na Super Esquiva (cuja perícia é baseada em sua AGI 17; ele soma 17 com 23), ficando com “Super Esquiva 40%”.

Mas, sem PPs gastos na Super esquiva, Wally não terá como usá-la. Ele gasta, então, os últimos 2PPs que possui para ter “Super Esquiva 4, 40%”. Agora, ele pode usar este poder 8 vezes por dia (4 pelo nível do poder + 4 por seu nível de personagem).

Se o personagem usar simplesmente um Escudo (um equipamento de proteção para evitar dano), não utilize estas regras. Ao invés disto, compre apenas a perícia Escudos (DEX), normalmente.



Poderes de Deslocamento

Muitos supers têm a capacidade de se deslocar das formas mais estranhas ou diferentes possíveis. Ele (ou ela) pode transformar seu corpo em água para ultrapassar frestas. Ou transformar suas pernas em molas capazes de gerar saltos a grandes distâncias (ou conferir a elas essa capacidade). Um super também pode voar, ou se balançar por aí com a ajuda de cordas ou teias orgânicas.

O teletransporte visto nos Poderes de Controle pode ser considerado um tipo de deslocamento. Neste tópico, vamos aprofundar um pouco outras formas com que seu personagem pode se mover.

O herói pode ter uma moto ou um carro equipado, tudo bem. Se for esse o caso, prossiga para outro capítulo. Caso contrário, continue lendo.

Voar: se o personagem é capaz de voar, adote o custo a seguir.

Custo: 1PP para ter, voando, o mesmo deslocamento “em terra” (padrão para todos os personagens). Cada 1 PP adicional dobra a velocidade de voo.

O deslocamento padrão de um personagem no sistema Daemon é definido por AGI, conforme a Tabela de Valores de Atributos oficial do sistema (esta tabela vem inclusa nos livros da Daemon). Logo, se ele possuísse AGI 12 poderia se deslocar 5m no solo durante uma rodada (é o mesmo que atribuir um deslocamento de 5m/s). Se ele tiver “Poder de Voo 1”, poderá voar 5m também. Se ele tiver “Voo 2”, percorrerá 10m por rodada; “Voo 3”, 20m e assim por diante.

Dica: multiplique a velocidade (m/s) por 3,6 para encontrar seu valor em km/h. 20m/s equivalem a 72km/h.

Perícia: será necessária a aquisição de uma perícia “Voo”, baseada em AGI. Use seus próprios pontos de perícia para comprá-la. Esta perícia será cobrada sempre que o personagem executar ações heróicas em voo (como mergulhar para pegar a mocinha que despenca junto com o helicóptero do topo do prédio do jornal...).

Ex: Zan adquire “Poder de Voo 3” (3PPs). Ele possui AGI 12, logo, pode se deslocar voando 24m por rodada. Os 8 pontos de perícia que ele tem sobrando decide investir na perícia para melhor usar o poder. Ele agora terá “Poder de Voo 3 [20% (custo: 3PPs)]”.

Saltar: adote esta regra: um personagem comum sempre realizará um teste de AGI para verificar se pode saltar determinada distância. Se ele NÃO tiver a perícia “Salto” (do grupo “Esportes”), realizará um teste tomando por base apenas o valor de sua AGI (em porcentagem) para saltar *metade* (arredondada para cima) de sua AGI, em metros. Caso queira saltar sua AGI em metros, o teste será DIFÍCIL (metade do valor, arredondado para baixo).

Ex: Lowan tem AGI 13, e não possui a perícia Salto. Ele jogará apenas 13% no d% para tentar saltar 6m (metade de sua AGI). Caso ele queira saltar 13m (toda a sua AGI), conseguirá o feito apenas se tirar 6% ou menos no 1d100.

Se o personagem TIVER a perícia “Salto”, fará um teste NORMAL da perícia para saltar metade de sua AGI, e um teste DIFÍCIL para saltar AGI (em metros).

Ex: Kevin possui a perícia Salto (40%). Ele tem AGI 14. Conseguindo 40% ou menos no d%, ele pode saltar 7m. Obtendo 20% (METADE da perícia, por ser um teste DIFÍCIL), ele saltaria toda a sua AGI (14m).

Se o personagem é um super que se desloca realizando grandes saltos, use o custo a seguir.

Custo: por 2 PP, o personagem pode saltar *toda* a sua AGI com um teste NORMAL (ou invés de DIFÍCIL).

Customização (distância de salto): cada +1 PP adicionado ao custo deste salto aumenta em 50% a distância que pode ser saltada, com base na distância original. Então, com “Poder de Salto (3 PP)” e a perícia “Salto”, um personagem com AGI 14 saltaria 21m (14 + 7 = 21).

Altura: o custo do super-salto apresentado até aqui vale tanto para saltos “verticais” (para ultrapassar uma muralha, por exemplo), quanto para saltos “horizontais” (digamos, pular sobre um abismo). Neste último caso, o teto máximo que o personagem atingirá saltando horizontalmente sempre será igual à metade da distância saltada em linha reta. Arredonde para baixo, quando preciso.

Ex: Kevin (AGI 14, perícia “Salto 40%”) compra “Poder de Salto (3PP)”. Com um teste normal da perícia, ele pode saltar 21m em linha reta. Sempre que fizer isso, o teto máximo do arco de sua trajetória será igual a 10m de altura.

Surfe Somático: um personagem que se desloca surfando pode fazê-lo tanto em cima de algum equipamento ou objeto (como uma prancha) quanto gerando plataformas sobre as quais irá deslizar (como rampas de gelo criadas a partir de rajadas frias emitidas pelas mãos).

Custo: em termos de regras de deslocamento, use os mesmos custos apontados no Poder de Voo.

Existe, porém, um limite de teto a ser observado: um personagem que gere estruturas sobre as quais se desloca (como a rampa de gelo citada acima) só atinge uma altura em metros igual a sua AGI.

Ex: Iceboy tem AGI 15 e Surfe Somático 4 (56m/rodada). Ele se movimenta pela cidade criando rampas sobre as quais desliza 56m por rodada (bastante rápido). Essas rampas alcançarão, no máximo, altura igual a 15m (mais ou menos um prédio de 5 andares).

Customização (teto do Surfe Somático): para cada +1PP adicionado ao custo deste poder, o Surfe alcança teto mais elevado. O teto aumenta em 50% em relação à AGI do super (arredonde para baixo quando necessário).

Ex: Iceboy gasta 1 Power Point para ter a customização Teto do Surfe Somático. Agora ele é capaz de atingir 22m de altura com sua rampa (15 + 7 = 22).

Correr: o personagem é capaz de correr a velocidades incríveis. Este poder é emulado concedendo valores elevados ao atributo AGI do personagem (veja o capítulo “Aumento de Atributos”, no começo deste livro).

Nadar: se o personagem for uma espécie de “aquaman”, capaz de se deslocar a grandes distâncias tão rapidamente quanto um torpedo, use estas regras.

Atribua que um personagem mundano normalmente se desloca na água por uma quantidade de metros igual a metade de seu deslocamento (arredondada para cima). Se o personagem se move 5m/rodada, nadando ele se movimentará a 3m/rodada.

Já um super-nadador terá essa característica potencializada, de acordo com o custo a seguir.

Custo: por 1 PP o personagem se deslocará (nadando) o mesmo que ele consegue se mover em terra. Se o seu deslocamento no solo é de 5m/rodada, também terá 5m/rodada quando se mover debaixo d’água. Cada 1PP adicional aumenta essa velocidade em 50% co base no deslocamento padrão do personagem.

Ex: Aquagirl se desloca em terra a 6m/rodada (com AGI 14). Após gastar 1PP e comprar um poder chamado “Super-Nado”, ela pode se mover os mesmos 6m/rodada debaixo d’água. Se ela gastar mais 2PPs, sua velocidade de 6m subirá inicialmente para 9m (50% de 6) e depois para 12m (50% de 6, novamente), por rodada.

O deslocamento de nado ampliado com PPs como demonstrado vale, obviamente, apenas quando o personagem estiver debaixo d’água.

Se o personagem consegue respirar debaixo d’água, ele terá de ter o Poder de Imunidade específico (Aquática, neste caso).

Teletransporte: para regras de teletransporte, veja a seção “Poderes de Controle”.



Poderes de Imunidade

Estes poderes indicam a capacidade do personagem não sofrer dano à medida que é exposto a condições adversas. Seu corpo é naturalmente adaptado para adequar-se a ambientes diferenciados.

Desta forma o personagem poderia ser um anfíbio (e respirar sob a água, sem se afogar); ou ser invulnerável ao fogo, laser, efeitos sônicos, vácuo espacial ou qualquer outra coisa.

Personagens com atributos em nível 3D só podem ter um tipo de Imunidade. Personagens com 4D podem ter dois tipos de Imunidade e personagens com atributos 5D ou mais podem ter no máximo três tipos de Imunidade. Elas são compradas com Power Points (PPs).

Algumas Imunidades fornecem ao personagem um tipo de “invulnerabilidade” (água, frio, fogo...) mas ao mesmo tempo o deixa vulnerável ao elemento oposto. Esse elemento (e as definições de cada vulnerabilidade) está descrito abaixo.

A aquisição da Vulnerabilidade é **opcional**, ela diminuirá em 1 o custo em PPs da referida Imunidade, mas o personagem terá alguma limitação extra por conta dessa Vulnerabilidade.

Imunidade Aquática (2PPs): o personagem é uma espécie de anfíbio, pode respirar e observar sob a água livremente (como se estivesse em terra), logo, é imune a afogamentos de qualquer tipo - mas ainda sofre as limitações do deslocamento submerso (exceto se possuir o Poder de Deslocamento “Super-Nado”).

Vulnerabilidade: ambientes muito secos e quentes. O personagem deve se hidratar (nem que mergulhando numa piscina) num intervalo máximo (em horas) igual a CON/2 (arredonde para baixo quando necessário), ou perderá 2d3 PVs a cada hora subsequente. Danos sofridos por fogo são aumentados em 50%.

Imunidade Atmosférica (4PPs): o personagem é imune aos efeitos da fricção atmosférica durante a entrada ou saída de planetas (presumindo que exista qualquer tipo de atmosfera nesses planetas). Ele não pode ser carbonizado. Este poder não dá ao personagem a capacidade de voar (ele ainda precisa fazer isso, seja por meio de super-poderes ou equipamentos apropriados).

Imunidade ao Fogo (2PPs): o personagem não sofre queimaduras. Pode entrar e sair de prédios em chamas sem sofrer dano.

Vulnerabilidade: ambientes muito úmidos ou simplesmente submersos. Caso seja alvo de ataques (com super-poderes) baseados em água, um ser adaptado ao fogo sofre o dobro do dano. Ele não sofre dano se for atingido por fontes mundanas (como uma mangueira d’água, mesmo que ela seja de alta pressão).

Imunidade ao Frio (2PPs): o personagem age normalmente, mesmo em temperaturas bem abaixo de zero, sem nenhum agasalho ou proteção.

Vulnerabilidade: fogo. O personagem com adaptação glacial sofre o dobro do dano quando provocado por uma fonte (super-poder) de fogo. Se o dano for proveniente de uma fonte mundana (como uma tocha ou o

jato de um lança-chamas), o dano é aumentado em apenas 50% (ao invés de 100%).

Imunidade Elétrica (3PPs): o personagem é imune a danos provenientes de qualquer fonte elétrica (mundana ou super).

Imunidade Química (2PPs): o personagem é imune a produtos químicos corrosivos (ácidos).

Imunidade Sônica (3PPs): o personagem não sofre dano quando atingido por disparos sonoros (infra-som, por exemplo).

Imunidade ao Vácuo (3PPs): o personagem sobrevive fora de atmosferas respiráveis para si. Ele não sofre os rigores do gélido vácuo espacial.



Poderes de Rastreo / Detecção

Humanos normais enxergam até o limite de sua visão. Super seres podem ver (ou perceber coisas) mais além. É nisso que se baseia esta categoria de poderes.

Poderes de Rastreo ou Detecção são baseados no atributo PER. Eles funcionam de forma diferente:

- **Poderes de Rastreo:** como os Poderes de Defesa Ativa, precisam de testes para funcionar. *Ex:* um super-faro capaz de sentir um cheiro específico, bastando que para isso você se concentre, mantenha o foco para localizar o que procura.
- **Poderes Detecção:** estão sempre “ligados”, e independem de qualquer teste para funcionar. *Ex:* um sentido de radar que lhe permite detectar tudo num raio ou área ao redor. Tudo o que entrar nessa área é captado por você automaticamente, sem necessidade de testes.

Poderes de Rastreo

Para Poderes de Rastreo, adote o custo a seguir:

Custo: anote o valor de sua PER. Esse é o seu valor base. Cada 1PP confere +1 de bônus a esse valor base, para testes de PER *turbinados* pelo Poder de Rastreo. Defina para qual sentido vale esse rastreo (se é feito pelo olfato, audição, visão de raios-x etc...). Você deve ter obrigatoriamente 1PP (no mínimo) para ter direito a um Poder de Rastreo.

Ex: Logan tem PER 16 e compra mais 3PPs em Poder de Rastreo. Ele ganha +3 em sua PER (apenas para testes de rastrear com o olfato). Agora, Logan possui “Super Faro 19 (76%)”.

Um sucesso no teste de Super Faro indicará ao personagem a direção correta (em linha reta) do objeto ou coisa rastreado, desde que dentro do alcance.

Alcance: o personagem com Poder de Rastreo percebe coisas que um humano normal não perceberia numa distância (em metros) igual a sua PER, ajustada pelos bônus recebidos na compra de níveis de poder por PPs.

Ex: Logan até agora possui “Super Faro 19 (76%); custo 3pps”. Seu Super Faro terá alcance de 19m.

Exemplos de Poderes de Rastreo: o faro é o mais comum, mas o personagem também pode ser capaz de rastrear as coisas com base numa super audição (rastreado um batimento cardíaco específico ou a respiração própria do alvo, ou ainda alguma característica inerente a esse alvo rastreado – digamos que ele possuísse uma tosse seca facilmente discernível). O herói poderia, do contrário, ter uma super visão que o permitiria atentar para detalhes que passariam despercebidos até mesmo dos investigadores e técnicos forenses mais aplicados. Ou o Poder de Rastreo pode ser baseado num equipamento (um óculos ou máscara especial) que torna o herói capaz de emular esta super habilidade.

Poderes de Detecção

Um Poder de Detecção usa quase as mesmas regras de Poderes de Rastreo, com alguma alteração de custo.

Custo: anote o valor de sua PER. Esse é o seu valor base. Cada 3PP confere +1 de bônus a esse valor base. Você deve ter obrigatoriamente 3PP (no mínimo) para ter direito a um Poder de Detecção.

A diferença é que este poder (qualquer que seja ele) afeta uma área (ao invés de indicar a direção em linha reta, como no objeto rastreado) de forma passiva (não são necessários testes, o que entrar na área será captado por uma espécie de “sentido de radar” do personagem).

Área afetada: um raio de tamanho igual à metade do valor base ajustado do personagem, arredondado para baixo quando necessário.

Ex: Ripple tem PER 12. Ele quer possuir um Poder de Detecção, e decide que terá “Sentido de Radar”. Para isso, gasta 6PPs que somam +2 a um valor base 12 (o mesmo de sua PER original). Ele agora possui “Sentido de Radar 14”. Isto significa dizer que o “radar” de Ripple abrange tudo num raio de 7 metros (metade do valor base ajustado) ao redor do personagem.

Customização (Alcance / Poder de Detecção): para ampliar o alcance de um Poder de Detecção, você deve ter PPs sobrando para comprar mais e mais pontos de bônus que serão acrescentados ao valor base. Quanto maior o valor base, maior será o raio de leitura da Detecção.

Detecção mais barata: um tipo apenas

As regras de Poderes de Detecção mostradas até agora levam em conta o personagem com total capacidade para detectar qualquer coisa que entre em sua área de leitura. Mas seu custo é relativamente alto (3PPs / nível do poder). Uma forma de reduzir esse custo é adotar um Tipo de Detecção.

Defina em qual espectro sua Detecção funciona. Você pode ser capaz de detectar apenas uma coisa dentre as seguintes:

- Espectro Infravermelho [qualquer coisa de origem mundana que emita calor (2PPs / nível)]
- Material ou equipamento radioativo (2PPs / nível);
- Duas transmissões eletrônicas em até duas frequências diferentes (2PPs / nível);
- Um som diferenciado e identificável, como as batidas cardíacas de alguém (2PPs / nível);
- Criogenia [qualquer coisa submetida a temperaturas negativas muito baixas (1PP / nível)];
- O calor de seres vivos (1PP / nível);
- Espectro Ultravioleta (1 PP / nível);
- Transmissões de comunicação numa determinada frequência (1PP / nível);

Poderes Telecinéticos

A capacidade de mover coisas com a força da mente.

Se este pode for usado para causar dano, deverá ser comprado como um Poder de Ataque (o dano, neste caso, representará o dano máximo que o objeto pode provocar ao ser arremessado por meio de telecinese). Ou, o dano de uma rajada telecinética de efeito concussivo.

Mas se o objetivo for simplesmente mover ou carregar objetos com a força da mente, adote o custo a seguir.

Custo: cada 1PP concede FR 1D ao poder telecinético. Com isso, um personagem que gastasse 5PPs teria FR 5D em seu poder.

Quanto mais PPs você gastar, objetos mais pesados poderão ser movidos por telecinese.

O funcionamento da Telecinese: ela não difere de um teste de FR resistido. Sempre que o personagem decretar que irá mover um objeto de um lugar para outro, o mestre deve conhecer (ao menos estimar) o peso do objeto, e a partir de então realizar um teste de FR resistido.

Escolhendo a média: ao invés de perder tempo rolando os dados de sua FR telecinética para cruzar com a FR resistida do alvo (que pode ser um objeto ou outro personagem), e daí fazer mais uma jogada para apurar se seu feito foi ou não bem-sucedido, anote antecipadamente quanto vale efetivamente sua FR telecinética. Se você não quiser jogar dados, atribua a média, calculada como mostrado a seguir.

- O primeiro dado de FR telecinética sempre será maximizado; então, ao invés de jogar 1D, considere-o “6”;
- Com o segundo dado, considere metade de 1D; “3” neste caso;
- Com o terceiro dado, considere metade menos 1; “2” no caso;
- Se houver um quarto dado de FR, considere o mesmo valor do segundo dado;
- Se houver um quinto dado, considere o mesmo valor do terceiro dado, e assim por diante;

Desta forma, se o personagem tiver FR 3D telecinética, e adotar a média, para o resto da campanha sua FR telecinética será igual a 11. Ele poderia ampliar esse valor com o tempo, através de experiência. A evolução dos poderes está no final deste livro.

Deslocamento de objetos com a força da mente: adote os deslocamentos a seguir. O deslocamento leva em conta o atributo INT (para critério de efeito psíquico baseado na força da mente) ao invés de AGI, para determinar a distância possível de se carregar um objeto. Arredonde valores para cima, quando necessário.

Se o objeto pesa...	Deslocamento /rodada
...até ¼ do peso do personagem	Igual ao dobro da INT (m)
...até ½ do peso do personagem	Igual a 1 ½ vez a INT (m)
...o mesmo que o personagem	Igual a INT (m)
...1 ½ vez o peso do personagem	Igual a INT/2 (m)
...o dobro do peso do	Igual a INT/3 (m)

personagem

....acima do dobro do peso do personagem Igual a INT/6 (em m)

Altura: quando movimentar um objeto com a força da mente, você pode levitá-lo a uma altura de no máximo metade do deslocamento. Se fosse capaz de deslocar uma caixa por 10m, poderia levitá-la até 5m distante do solo, com essa ação.

De maneira alternativa, você pode abdicar do movimento *horizontal* se quiser apenas erguer o objeto telecineticamente no sentido *vertical*. Neste caso, se o objeto simplesmente percorre dois pontos verticalmente, considere o deslocamento (metros por rodada) indicado na tabela anterior.

Perícia: será necessária uma perícia “Telecinese (‘x’ kg, ‘y’ m)” para você realizar seus feitos telecinéticos a contento. Essa perícia deve ser comprada normalmente, com seus pontos de perícia na hora da construção do personagem (ou com os pontos de perícia que você ganhe posteriormente, pelo avanço de nível).

O “x” ao lado do nome da perícia é para indicar o peso máximo que o personagem agüenta, e o “m” mostra a distância em metros que o personagem pode deslocar o objeto com a mente.

Customização (alcance): tipicamente, seu poder telecinético alcança até INT/2 (m) em distância (arredonde para baixo quando necessário). Se você possui INT 12, não conseguirá mover objetos com a mente se eles estiverem a 7 ou mais metros de distância. Para aumentar o alcance do poder, adote o custo a seguir:

Custo (alcance): cada 1PP adiciona 1,5m à distância que você alcançar com seu poder telecinético.

Ex: Jenkins (INT 13) compra “Telecinesia 4 (4D; equivalente a FR 14 em média), 40%; custo 4PPs”. Desta forma, o alcance de seu poder será de 6m. Pagando mais 2PPs, ele pode ampliar o alcance para 9m. Agora, o custo de sua telecinesia é de 6PPs.

Evolução dos Poderes

Todos os poderes que você viu neste livro podem ser evoluídos de duas formas: através de seu *nível* (de personagem e de poder) e através de sua *perícia*.

Evolução por Nível de Personagem: em alguns casos, evoluir os poderes de acordo com o nível indica necessariamente subir de “nível de personagem”. Veja o poder “Dreno de Energia”, por exemplo. Lá é explicado que o Dreno pode ser usado, por dia, uma quantidade de vezes igual a 1 para cada 5 pontos do atributo CON. Para aumentar o número de vezes por dia que o personagem pode usar esse poder, ele teria de aumentar sua Constituição. E a forma de aumentar um atributo é passando de nível (o personagem ganha 1 ponto para aplicar no atributo que quiser, embora não possa fazer isso para ampliar, um atributo, duas vezes consecutivas).

Assim, se o personagem tivesse CON 14, ainda seria capaz de usar o tal Dreno 2x/dia. Mas, quando subisse de nível de personagem, poderia usar seu 1 ponto ganho para aumentar sua CON, que passaria de 14 para 15 e lhe concederia mais uma aplicação do referido poder.

Evolução por Nível de Poder: a evolução por nível “de poder” acontece tão somente pela aquisição de novos Power Points (PPs), que poderão ser usados para adquirir outros poderes ou ampliar os limites daqueles já existentes (N.E.: esta, em minha avaliação, seria a atitude mais condizente; parafraseando o escritor Leonel Caldela em um artigo publicado na revista de RPG “Dragonslayer”, você não vê o Wolverine adquirindo novos poderes à medida que fica mais experiente – “pois é, eu não sabia antes mas agora posso voar, xará!”).

Novos PPs são comprados com Pontos de Aprimoramento. Nas regras para personagens “convencionais” do sistema Daemon, os personagens recebem 1 novo ponto de aprimoramento no segundo nível, outro no 5º nível, outro no 8º, mais um no 11º e, finalmente, outro no 14º nível. Você, enquanto mestre, pode deixar essa evolução como está. Ou adotar uma das **regras opcionais** a seguir.

REGRA OPCIONAL 1 (pontos de Aprimoramento)

O mestre poderia adotar esta escala de evolução de Pontos de Aprimoramento:

Nível	Pontos de Aprimoramento	Nível	Pontos de Aprimoramento
1	Inicial	9	+5
2	+1	10	+5
3	+2	11	+6
4	+2	12	+6
5	+3	13	+7
6	+3	14	+7
7	+4	15	+8
8	+4		

Desta maneira, o mestre também pode “encurtar” a demora no recebimento de novos Pontos de Aprimoramento durante a passagem de nível dos personagens.

REGRA OPCIONAL 2 (estendendo níveis)

Esta regra opcional permite aos jogadores adquirir mais pontos de Aprimoramento, PVs etc, além do 15º nível, tomando como base a Tabela de Avanço de Nível oficial do sistema Daemon.

Para cada nível após o 15º, o personagem recebe +1PV e +1 ponto em um Atributo à escolha. A cada dois níveis (16º, 18º, 20º, 22º etc), também ganha +1 Ponto de Aprimoramento e mais 5 Pontos de Perícia.

O mestre decide quando um personagem ganha um novo nível.

Evolução por Nível de Perícia: ao invés de um herói adquirir novos poderes (algo plausível nos quadrinhos japoneses, mas não muito comum nos norte-americanos, onde os supers parecem manter suas mesmas habilidades por décadas, apenas aperfeiçoando suas aplicações), um herói pode ampliar sua capacidade de utilização em uma ou mais “super-perícias”.

Ao longo deste livro, você viu quais poderes necessitarão de perícias para um bom funcionamento. O Poder Telecinético é um deles. De que adianta ser capaz de erguer uma rocha se você mal conseguiria controlar a direção para onde quer que ela se desloque?

A regra opcional a seguir pode parecer limitante a princípio. Pense nela como uma alternativa para “ajustar” o potencial de uso dos poderes de seus heróis, de acordo com o nível de personagem onde eles se encontram.

REGRA OPCIONAL 3 (perícias limitadas pelo nível)

Esta regra desconsidera a máxima de que personagens de primeiro nível podem somar até 50 pontos de perícia + o valor do atributo relacionado à perícia, para encontrar seu total.

Quando o personagem evolui, ele passa a ganhar uma quantidade menor de pontos que podem ser gastos em perícias mundanas (todas as descritas nos livros do sistema Daemon) ou super-perícias (citadas neste netbook; ex: Vão).

O jogador ganha mais perícias, conforme seu nível de personagem. Essa quantidade de pontos de perícia é definida na tabela a seguir.

Nível	Pontos de Perícia	Nível	Pontos de Perícia
1º	Atributo + 10%	9º	+50%
2º	+15%	10º	+55%
3º	+20%	11º	+60%
4º	+25%	12º	+65%
5º	+30%	13º	+70%
6º	+35%	14º	+75%
7º	+40%	15º	+80%
8º	+45%		

Os pontos de perícia assinalados na tabela acima estão **acumulados** (ao chegar ao 7º nível, o personagem ganha +5% para colocar numa “super-perícia”, não outros 40%!).

Chamada dos Campeões*

*Ou “Eu já vi esses caras em algum lugar...”

Agora que você já teve contato com as regras opcionais aqui propostas, veja os exemplos a seguir, com a aplicação dessas regras. Os heróis que aparecem na capa deste netbook foram tomados como base. Todos foram feitos com 121 pontos de atributo, no 1º nível, mais 1 ponto por nível após o primeiro.

Os personagens a seguir não formam um “super-grupo” a rigor da palavra, apenas exemplificam a aplicabilidade das regras deste livro aos mais diversos tipos de super-seres.

Já os Aprimoramentos foram comprados da lista apresentada no livro “Daemon SUPERS” – mas você poderia usar quaisquer listas de aprimoramentos dos outros livros desse sistema, desde que de acordo com seu personagem.

Com os heróis apresentados aqui, foi usada a regra de facilitação no acesso aos Aprimoramentos, vista na tabela da página 22 deste netbook, assim como a tabela de pontos de perícia na mesma página.

OBS: alguns aprimoramentos do livro “Daemon SUPERS” serão desconsiderados se você usar estas regras opcionais. É o caso de “Superpoderes” ou “Modificação do Poder”. Adote o seguinte: qualquer aprimoramento que lide diretamente com as *regras oficiais* torna-se inadequado à aplicação nas regras deste netbook.

Strike One (10º nível – 130pts)

Viajante interplanetário cuja nave colidiu com a Terra enquanto ele caçava piratas espaciais. Ao perceber que o cruzador dos piratas também caíra em algum local remoto do planeta, Strike One decidiu ficar e ajudar a humanidade (tecnologicamente atrasada) a se defender dos terríveis invasores.



Atributos: FR 30 (120%), DEX 15 (60%), AGI 14 (56%), CON 21 (84%), INT 12 (48%), WILL 18 (72%), PER 17 (68%), CAR 13 (52%). 36PVs+30PH. IP 4.
Aprimoramentos Positivos (12 pts): Super-Poderes 5 + 2 [13PPs (7pts)], Identidade Secreta (1pt), Pontos Heróicos 3 [3 PH/nível (3pts)], Status 1 (Strike One já é reconhecido na cidade em que atua, Long Island).
Aprimoramentos Negativos (-2pts): Herói

Alienígena (-1pt), Código de Honra (-1pt). **Perícias:** Briga 70/45 (dano 1d3+8), Escutar 60, Esquiva 60, Arremesso 44, Natação 50, Furtividade 50, Computação 24, Pesquisa / Investigação 60, Pilotagem (seu caça espacial) 40, Procura 40, Rastreo 50. **Superpoderes:** Super-Força +10 (5PPs; FR 30, dano corpo a corpo 1d3+8); Super-Vôo 3, 70% (24m/s ou 86,4km/h; custo 3PPs); Visão de Raios-X 18, 72% (alcance 18m, custo 1PP); IP 4 (natural, 2PPs); Imunidade ao Fogo (2PPs).

Vanuatu (5º nível – 125pts)

Mutante africana capaz de controlar o clima, Vanuatu já foi uma criminosa de renome, procurada em diversos países europeus. Recentemente mudou-se para os EUA, onde testemunhou um crime que a abalou profundamente (o qual ela não revela). A partir daí, Vanuatu resolveu usar seus poderes para fazer o bem – enquanto foge da polícia, que ainda não compreendeu essa “mudança de lado”.



Atributos: FR 15 (60%), DEX 20 (80%), AGI 20 (80%), CON 14 (56%), INT 19 (76%), WILL 17 (68%), PER 10 (40%), CAR 10 (40%). 23PVs+10PH. IP 0 (roupas normais).

Aprimoramentos Positivos (8 pts): Super-Poderes 5 (5pts) [10PPs], Contatos e Aliados [1 aliado importante na Mídia (1pt)], Pontos Heróicos (2pts) [2PH/nível], Sorte Exagerada

(3pts); **Aprimoramentos Negativos (-2pts):** Senso do Dever (-1pt), Inimigo: polícia (-1pt); **Perícias:** Armadilhas 40, Facas 40/40, Espadas 20/20, Arcos 40, Pistolas 40, Submetralhadoras 40, Rifles Militares 40, Atuação 30, Ciências: Geografia 25, Escutar 40, Esquiva 40, Artes Marciais 30/25, Falsificação: documentos 30, Pesquisa ou Investigação 40, Procura 30, Rastreo 43. **Superpoderes:** Relâmpago 3, 30% (6PPs; dano à distância 3d6, alcance 9m, absorvível apenas por IP específico contra eletricidade – “roupa isolante” - ou poder de Imunidade); Controle do Clima 2 (2PPs; área de 3m²); Vão 2, 30% (2PPs; 24m/s ou 86km/h).

Termal (3º nível – 123pts)

Projetista de armas podre de rico que resolveu criar um super-traje de combate ao crime. Precisa dizer mais?



Atributos: FR 15/21* (60%/84%)*, DEX 17 (68%), AGI 15 (60%), CON 15 (60%), INT 15 (60%), WILL 16 (64%), PER 17 (68%), CAR 13 (52%). 18PVs+6PH. IP 10.

Aprimoramentos Positivos (10 pts): Super-Poderes 9 (5+4) [17PPs (9pts)], Identidade Secreta (1pt).

Aprimoramentos Negativos (-3pts): Recarga (-2pts), Senso

do Dever (-1pt). **Perícias:** Briga 50/50 (dano 1d3+4 com armadura), Escutar 50, Esquiva 50, Etiqueta (Diplomacia) 50, Arremesso 40, Natação 30, Furtividade 50, Hacker 35, Pesquisa / Investigação 50, Interrogatório 40, Pilotagem (helicópteros) 40, Procura 50, Armas Pesadas 57. **Superpoderes:** Rajadas Palmares 4, 30% (6PPs; dano à distância 4d6, alcance 6m); Super-Vôo 2, 22% (14m/s ou 50km/h; custo 2PPs); IP 10 (armadura, 5PPs); FR Ampliada 1 (+6 na FR se estiver de armadura; custo 1PP); Poder de Rastreo *Audição Ampliada* 18, 72% (alcance 18m; custo 1PP); Poder de Detecção *Espectro Infravermelho* 18, 72% (raio 9m; custo 2PPs).

*números após a barra = com armadura

Blue Galgar (6º nível – 126pts)

Integrante da força-tarefa (super-sentai) *Flash Galgar*, Blue é um de seus mais habilidosos guerreiros marciais. O grupo foi criado para repelir a invasão alienígena do Império Ryvan. Durante um ano eles combateram juntos... e venceram. Com o término da ameaça, o grupo se separou. Parte do time ficou no Japão, outros tomaram rumo ignorado e Blue veio para o Ocidente, após encantar-se com uma certa líder de torcida... Na América, ele se une esporadicamente a grupos de defensores no combate a criminalidade.



Atributos: FR 24 (96%), DEX 20 (80%), AGI 26 (104%), CON 15 (60%), INT 12 (48%), WILL 15 (60%), PER 14 (56%), CAR 12 (48%). 26PVs+ 12PH. IP 3.

Aprimoramentos Positivos (14 pts): Super-Poderes 9 (5+4) [17PPs (9pts)], Base Secreta (sua van; 2pts), Identidade Secreta (1pt), Pontos Heróicos 2 (2pts, 2PH/nível). **Aprimoramentos**

Negativos (-3pts): Código de Honra (-1pt), Precisa Sempre se Apresentar (-1pt), Senso do Dever (-1pt). **Perícias:** Artes Marciais 60/50, Condução (carros) 30, Escutar 70, Esquiva 70, Acrobacia 47, Furtividade 40, Investigação 20, Pilotagem (veículo aéreo sentai) 30, Pilotagem (mecha) 30, Artilharia (mecha) 40, Procura 40, Armas Pesadas 50. **Superpoderes:** Espada Galgar 3, 40% (3PPs; corpo a corpo, dano de 3d6+2 por corte); Canhão Galgar 4, [9PPs; usado com a perícia Armas Pesadas; à distância, dano de 4d6 por explosão, alcance 12m]; FR Ampliada (1PP), AGI Ampliada (1PP), IP 6 (3PPs; armadura sentai).

“A Cria” (8º nível – 128pts)

A Cria é o emissário abissal criado pelas forças demoníacas como o soldado perfeito, para espalhar o terror sobre o mundo e servir de arauto à invasão planejada pelos Nove Infernos no dia 25 de dezembro de 2016. Nessa data, uma convergência profana de constelações acordará o deus-monstro Moordaagh, responsável pelo juízo final. E a Cria estará lá com o objetivo de ceifar os “escolhidos” para comporem as fileiras infernais que enfrentarão os anjos dos céus no embate que se seguirá ao acordar de Moordaagh.

A Cria circula hoje, livremente, entre a humanidade, disfarçada por magia para parecer-se como um de nós. Ela vigia cada passo seu.



Atributos: FR 27 (108%), DEX 18 (72%), AGI 17 (68%), CON 15 (60%), INT 13 (52%), WILL 12 (48%), PER 20 (100%), CAR 6 (24%). 29PVs+ 24PH. IP 6.

Aprimoramentos Positivos (15 pts): Super-Poderes 15 (5+5+2) [23PPs (12pts)], Pontos Heróicos 3 (3pts, 3PH/nível).

Aprimoramentos Negativos (-3pts): Marca do Predador (-1pt), Monstruoso (-1pt), Sanguinário (-1pt). **Perícias (163):** Briga 40/40, Escutar 40, Esquiva 45, Acrobacia 60, Furtividade 60, Procura 40, Intimidação 60, Tortura 50, Demônios 40, Rituais 30, Oculto 30. **Superpoderes:** Fogo

Infernal 4, 60% (7PPs; à distância, alcance 12m, dano de 4d6 por fogo, absorvível apenas por IP específico); Super-Vôo 50% [2PPs; deslocamento 18m/s (65km/h)]; Poder de Rastreo 21 [2PPs, detecta automaticamente qualquer fonte mundana de calor num raio de 10m], Teleporte Interplanar [4PPs, O Inferno], IP 6 [3PPs, natural], Imunidade ao Fogo [2PPs], Transmorfose [3PPs, pode adotar a forma de qualquer pessoa].

Super Heróis

Sistema Daemon

Jogador _____ Personagem _____ Alter-Ego _____
Idade _____ Sexo _____ Altura _____ Olhos _____ Cabelos _____ Pele _____
Peso _____ Local de Nascimento _____ Identidade P [] S [] Profissão (kit) _____
Nível _____ Pts.Atributo (inicial) _____
* Marque um "x" em P (Pública; você não se esconde atrás de máscaras) ou S (Secreta; você precisa ocultar sua identidade a todo custo, nem que seja com um par de óculos)

Atributos		Valor	Mod	%	Perícias (INT x 5) + (idade x 10)	gasto / total
CONSTITUIÇÃO	(CON)	/	/	/		/
FORÇA	(FR)	/	/	/		/
DESTREZA	(DEX)	/	/	/		/
AGILIDADE	(AGI)	/	/	/		/
INTELIGÊNCIA	(INT)	/	/	/		/
FORÇA DE VONTADE	(WILL)	/	/	/		/
PERCEPÇÃO	(PER)	/	/	/		/
CARISMA	(CAR)	/	/	/		/
	Total					/

PVS TOTAIS

PVS ATUAIS

INICIATIVA

1d10+

ÍNDICE DE PROTEÇÃO

PTS PODER

PTS HERÓICOS

Armadura _____

Perícias / Super-Perícias de Ataque

Nome	at	def	dano
Briga (DEX)	/	/	/
	/	/	/
	/	/	/
	/	/	/
	/	/	/

Super Poderes

Custo

Aprimoramentos

Custo

Anotações Complementares _____

Para o alto e AVANTE!

As aventuras de seus super-heróis favoritos, em regras adaptadas para o **Sistema Daemon!**

Regras Opcionais para Super-Poderes 2ª Edição traz a você dicas para criar e customizar grande parte das habilidades meta-humanas encontradas nos filmes, seriados e histórias em quadrinhos de ação!

Embarque nessa aventura!!!

Este netbook requer o conhecimento das regras básicas do Sistema Daemon.

