

Youkais para Sistema Daemon

Regras especiais para personagens sobrenaturais em Anime RPG

Por Vitor "Bartolomeu".

www.daemon.com.br (site oficial da Editora Daemon)

daemon@daemon.com.br (e-mail da Editora Daemon)

vitorsouzarural@yahoo.com.br (meu e-mail)

Este suplemento foi idealizado para complementar os jogos de Anime com esses personagens tão presentes e importantes nesse tipo de ambiente. É importante dizer que não desenvolvi esse suplemento sozinho, uma vez que tomei por base uma adaptação da série Inu-Yasha, feita pelo André (**Death Scythe**) Ceratti da Rocha e presente no site da Editora Daemon desde muito tempo. Espero que curtam o presente suplemento e que me ajudem a aprimorá-lo me mandando críticas. Obrigado.

Novo Aprimoramento (Youkai): O personagem é um ser sobrenatural com poderes incríveis e (geralmente) grande apetite por lutas.

4 pontos (Youkai Menor): 4 pontos de Poder Youkai + 1 a cada 3 níveis

5 pontos (Youkai): 6 pontos de Poder Youkai + 1 a cada 2 níveis

6 pontos (Youkai Maior): 8 pontos de Poder Youkai + 1 a cada nível

7 pontos (Tayokai): 10 pontos de Poder Youkai + 2 a cada nível

Poderes Youkai

Sentidos Especiais (3 pontos cada)

Termovisão – Você é capaz de enxergar mesmo em escuridão total. É capaz de reconhecer as partes mais quentes dos corpos e ver o calor sendo transferido entre eles. Encarar objetos muito quentes pode provocar cegueira temporária.

Radar – Seus ouvidos lhe permitem mapear tudo o que se encontra ao seu redor, de modo que pode “enxergar” (não reconhece cores) mesmo sem poder ver. Zúidos, ruídos e sons muito agudos podem desorientar seu radar.

Visão Penetrante – Você pode ver através de qualquer anteparo, parede ou barreira de até 1m de espessura, desde que não contenha chumbo ou mercúrio (pois são muito densos).

Sentidos Aguçados (1 ponto cada): Um ou mais de seus 5 sentidos é mais apurado que o normal, oferecendo um bônus de +12 em PER para testes relacionados a ele(s).

Aumento de Atributo (1 ponto): Cada vez que compra esse poder (máximo 5 vezes p/ atributo), você ganha um bônus de +6 em algum atributo à sua escolha.

Armas Naturais: Você possui uma ou mais estruturas no corpo (garras, dentes, chifres, cascos, ferrões,...) (compradas separadamente) que funcionam como armas brancas, devendo treinar (possir uma perícia de combate adequada) para usá-las em combate.

Custo	Dano
1	1D6 + bônus de força
2	2D6 + bônus de força
3	3D6 + bônus de força
4	4D6 + bônus de força

Extra: Por +1 ponto o dano tem algo mais: fogo, eletricidade, ácido... aumentando o dano em +5.

Extra 2: Por +1 ponto essas estruturas podem ser retráteis.

Bafo: Com este poder os Youkais soltam um ataque por bafo, que pode ser de muitas coisas (fogo, gelo, ácido...). O Youkai pode soltar CON dividido por cinco, arredondado para baixo bafos por dia.

Custo	Alcance	Dano
1	2m	1D6
2	4m	2D6
3	8m	3D6

<u>Custo</u>	<u>Alcance</u>	<u>Dano</u>
4	16m	4D6
5	32m (MÁX)	5D6
6	-	6D6
7	-	7D6
8	-	8D6

Ataques Extras: Graças à sua grande velocidade, você pode realizar mais ataques por rodada.

<u>Custo</u>	<u>Ataques extras por rodada</u>
2	1
4	2
6	3
8	4
10	5

Corpo Grande: Você é bem grande, robusto e forte, de modo que pode se beneficiar de seu tamanho.

<u>Custo</u>	<u>Altura</u>	<u>Bônus</u>
1	2m	IP+1; FR+3; CON+3
2	4m	IP+1; FR+6; CON+6
3	6m	IP+2; FR+9; CON+9
4	8m	IP+2; FR+12; CON+12
5	16m	IP+3; FR+15; CON+15

Extra: Por +1 ponto você pode abdicar de seus bônus de tamanho quando quiser, tornando-se do tamanho de um homem (1,80m).

Blindagem: Sua pele é grossa ou coberta por escamas ou pêlos que fazem dela uma perfeita armadura.

<u>Custo</u>	1	2	3	4	5	6	7
Proteção	IP+2	IP+3	IP+4	IP+5	IP+6	IP+7	IP+8

Forma Guerreira (5 pontos): Você pode se transformar em um Youkai mais poderoso, aumentando de tamanho e ganhando 50 pontos extras para distribuir em seus atributos físicos (máximo de 20 p/ atributo). Nessa forma o dano de seus ataques aumenta em 1D6. Depois você precisa desesperadamente de 1D6 horas de sono sem perturbação.

Vôo: Você possui asas ou outro meio que lhe possibilita voar.

<u>Custo</u>	<u>Velocidade máxima de vôo</u>
1	20 m/s
2	40 m/s
3	80 m/s
4	160 m/s

<u>Custo</u>	<u>Velocidade máxima de vôo</u>
5	320 m/s

Extra: Se você tem asas, por +1 ponto elas podem ter blindagem extra de IP+5.

Extra 2: Se você tem asas, por +1 ponto elas podem ser retráteis.

Pânico (3 pontos): Com esse poder, você pode deixar qualquer criatura morrendo de medo de você. Para funcionar, basta vencer em uma disputa de WILL contra a vítima. Com medo, a vítima só conseguirá tentar fugir de você o quanto antes.

Incorpóreo (6 pontos): Você não tem corpo físico, de modo que pode atravessar paredes e qualquer matéria. Você pode manipular a matéria livremente, como se tivesse um corpo, mas as pessoas e criaturas não podem lhe tocar. Você não sofre dano causado por matéria (armas, socos,...), apenas energia (fogo, eletricidade,...) e poderes místicos (magia,...) podem feri-lo.

Extra: Por +2 pontos, você pode entrar no corpo de uma criatura inconsciente e controlá-lo por até 6 horas. Se esse corpo morrer nesse período, você o deixa imediatamente e inconsciente.

Imortalidade (2 pontos): Você não envelhece com o passar dos anos, de modo que jamais morrerá de velhice.

Imunidade (2 pontos cada): Cada vez que compra esse poder, você se torna imune aos danos e maus efeitos de algum elemento (fogo, eletricidade, ácido, veneno,...).

Saciado (4 pontos): Você não precisa comer ou beber nunca.

Incansável (4 pontos): Você não precisa dormir nunca, apenas repousar 1 hora por dia.

Miasma (apenas para Youkais malignos) (4 pontos): O Youkai solta de sua energia sinistra um gás altamente venenoso que mata tudo (animais, plantas e humanos e outros Youkais). Coisas com menos de 5 CON morrem instantaneamente. Entre 5 e 14 devem fazer um teste de CON difícil e caso sobrevivam eles estarão muito envenenados e perto da morte, CON acima de 14 devera fazer um teste de CON difícil, caso falhe ficará muito doente precisa de um tratamento rápido e caso passe ele ficará doente e seus testes ficam todos difíceis.

Teia: Com este poder você pode soltar teia, fazendo rede, cordas e até prender o seu inimigo.

<u>Custo</u>	<u>FR da teia</u>	<u>Alcance da teia</u>
1	4D	7m
2	5D	15m
3	6D	25m
4	7D	100m

Extra: Por +2 pontos a sua teia pode ser acida fazendo as pessoas que ficarem presas levarem graves queimaduras, dano de 2D6 por turno.

Regeneração: Com esse poder, você não só recupera Pontos de Vida mais rapidamente, como pode fazer um teste difícil de CON por dia para regenerar membros ou partes do corpo perdidas por amputação.

<u>Custo</u>	<u>Regeneração</u>
1	1 PV a cada 12 horas
2	1 PV a cada 6 horas
3	1 PV a cada 3 horas
4	1 PV a cada 1 horas
5	1 PV a cada ½ hora
6	1 PV a cada rodada
7	2 PVs a cada rodada

Fogo de Raposa (somente para raposas): Este poder de Youkai raposa cria um fogo utilizado para amedrontar as pessoas, já que Youkais raposas geralmente não são muito fortes. O dano causado pelo o Youkai raposa é ilusório, apenas 25% é verdadeiro. Mas este poder pode também servir para prevenir dano.

<u>Custo</u>	<u>Raio de efeito</u>	<u>Dano / Proteção</u>
1	2m	1D
2	5m	2D
3	8m (sala)	3D
4	10m (casa)	4D
5	20m	5D

Ilusão: Você pode criar uma ilusão qualquer a partir de um material semelhante à ilusão (para criar um lobo ilusório, você vai precisar de um lobo de brinquedo ou empalhado). As ilusões são substanciais, ou seja, se você cria uma pedra gigante ela pesa bastante também, se você cria um monstro ilusório, ele pode causar dano. A ilusão só desaparece no caso de seu criador querer, perder os sentidos ou morrer. Se o criador da ilusão não manipulá-la, ela ficará parada no lugar. Apenas 25% do dano causado por uma ilusão é real.

<u>Custo</u>	<u>Tamanho da ilusão</u>	<u>Atributo</u>
1	Pequena (50 cm)	1D
2	Média (1m)	2D
3	Grande (2m)	3D

<u>Custo</u>	<u>Tamanho da ilusão</u>	<u>Atributo</u>
4	Enorme (4m)	4D

Cópias: Este poder consiste em criar varias cópias ilusórias para confundir seu inimigo. As cópias duram até que o verdadeiro seja atingido ou ele cancele o poder. Caso uma cópia seja atingida nada acontece. As cópias tem cheiro e emitem os mesmos sons do verdadeiro. Para encontrar o verdadeiro deve fazer um teste de PER com o redutor indicado. As cópias fingem lutar mas não causam dano.

<u>Custo</u>	1	2	3	4	5
<u>Cópias</u>	3	6	12	24	48
<u>Redutor</u>	- 0 %	- 20 %	- 40 %	- 80 %	- 100 %

Cabelos: Este poder dá a habilidade de controlar os fios de cabelo de sua cabeça como arma e para controlar as pessoas como marionetes. As pessoas controladas têm direito a um teste de WILL normal, caso estejam inconscientes o teste é difícil. E também podem ser usados em armadilhas, pois um único fio ficando quase invisível pode ser devastador, pois eles são muito afiados. Os cabelos funcionam como armas brancas, exigindo treinamento (possir uma perícia de combate adequada) para usá-los em combate.

<u>Custo</u>	<u>Comprimento do cabelo</u>	<u>Dano</u>
1	7m	1D
2	15m	2D
3	25m	3D
4	100m	4D
5	200m	5D

Extra: Por +1 ponto, os cabelos podem ser encolhidos para qualquer comprimento menor.

Ex.: A Yura de Cabelos Invertidos utilizava o cabelo de vitimas que ela arrancava a cabeça, por isso o alcance era maior.

Transformações: Com este poder o Youkai é capaz de se transformar vários tipos de coisas: águia, arco, pessoas... A qualidade do objeto e como se parece com a pessoa/animal que você está se transformando depende de seu nível nesta habilidade. Os atributos não se alteram com a transformação. Caso seja usada para enganar alguém, deve ser rolada a porcentagem contra a INT do alvo.

<u>Custo</u>	<u>Qualidade da transformação</u>
1	Ruim, pouco parecido. (25%)
2	Média, bem parecido. (50%)
3	Perfeita, nossa é você mesmo?! (75%)
4	Mais que perfeita. (100%)

Golpe Elemental: Os Youkais com este

poder podem soltar, ou da mão, ou dos olhos, etc... Uma rajada de algum tipo de elemento ou derivado. Ex: relâmpago; gelo; fogo...

<u>Custo</u>	<u>Alcance</u>	<u>Dano</u>
1	2m	1D
2	4m	2D
3	8m	3D
4	16m	4D
5	32m (MÁX)	5D

Escudo Elemental: Com este poder o Youkai cria em volta dele um escudo feito com algum tipo de elemento que será somado ao seu IP, e ainda aumenta sua porcentagem de defesa. Elemento contrário de sua defesa anula. Ex: fogo vs água.

<u>Custo</u>	<u>IP</u>	<u>Defesa</u>
1	+2	+15%
2	+3	+30%
3	+4	+45%
4	+5	+60%
5	+6	+75%

Invisibilidade: Com este poder você torna a si mesmo e/ou outro objeto/criatura invisível. Aquilo que estiver invisível poderá estar ou entrar em movimento sem afetar o poder. Se for ferido, o poder se desfaz. Quando o poder cessa só pode ser usado de novo dentro de 6 horas.

<u>Custo</u>	<u>Tamanho do objeto</u>	<u>Duração</u>
1	50 cm	3 rodadas
2	1 m	5 rodadas
3	2 m	1 cena / luta
4	4 m	Ilimitada

Membros Extras: Você possui 1 ou mais membros (cauda, tentáculo, braço, perna,...) (comprados separadamente), além dos dois braços e das duas pernas, capaz de atacar e/ou manipular objetos. Esse membro, se for o caso, também recebe o bônus de FR e IP dos poderes “Corpo Grande” e “Forma Guerreira” e ele pode ter sua própria “Arma Natural” (se for comprada para ele). Cada membro extra tem 1 ação por rodada, independente das

ações padrão do personagem (o poder “Ataques Extras” afeta apenas os membros normais).

<u>Custo</u>	<u>FR e DEX do membro extra</u>
1	FR 5; DEX 5
2	FR 10; DEX 10
3	FR 15; DEX 15
4	FR 20; DEX 20

Extra: Por +2 pontos, o membro extra é capaz de se esticar a até 20m.

Extra 2: Por +1 ponto, o membro extra pode ser retrátil.

Anfíbio (3 pontos): Você pode se mover com velocidade normal e respirar debaixo d'água.

Peçonha (3 pontos): Você produz uma poderosa neurotoxina (5 doses por dia) que ao entrar em contato com a vítima, a obriga a passar em um teste normal de CON (reduzidor de - 20% para cada dose extra seguida). Falha significa que ela sentirá febre, tonturas, perderá 3 PVs p/ rodada e todos os seus testes aumentam em 1 nível de dificuldade. A toxina só pára de agir com a sua morte ou um antídoto feito a partir do seu sangue.

Aptidão Mágica: Por ser uma criatura sobrenatural, você pode realizar magias em 1 (e apenas 1, escolha qual) caminho qualquer como se tivesse Poderes Mágicos, com a vantagem de não precisar gastar Pontos de Magia para isso. Para regras de Magia, siga as do Anime RPG.

<u>Custo</u>	<u>Círculo máximo de magia</u>
1	2
2	4
3	6

Farpas (3 pontos): Você possui centenas de corpos perfurantes (agulhas, ferrões, escamas,...) ao longo do corpo ou em parte dele. Por serem muito duros, eles lhe oferecem um bônus de IP+2 enquanto estão em você e causam 1D3+1 pontos de dano a quem os tocar. Você também pode expeli-los em forma direcional (Alcance de 10m; 1D6 de dano; 5 disparos) ou em área (5m de raio; 1D6+3 de dano; 1 disparo) como ataque sem direito à esquiva. Depois disso, leva 1 hora para eles regenerarem.

Extra: Por +1 ponto, eles podem ser retráteis.