

BRASIL

DRAGÃO

Web-enhancement

Regras para Daemon

GALIA 400X

GAIA 400X

Adaptando regras ao mundo



O que é Gaia 400X?

Gaia 400X é um cenário para RPGs, baseado em videogames de computador como Final Fantasy, Phantasy Star e outros do gênero. Originalmente publicado na edição 114 da revista Dragão Brasil, o mundo de Gaia mistura fantasia e tecnologia em um conceito conhecido como *technofantasy*, cuidadosamente amarrado a uma estética anime, própria dos videogames orientais.

Em resumo, Gaia é um mundo que foi construído após a destruição de outro. Sobre as ruínas do chamado *Mundo Anterior*, os sobreviventes de um evento misterioso que destruiu a lua e gerou um maremoto de proporções épicas foram obrigados a construir uma nova civilização. Com a ajuda de cristais energéticos (chamados de *Cristais de Poder*) e de uma poderosa força mística conhecida como *mana*, esses humanos criaram cidades maravilhosas, dotadas de tecnologia avançada e interligadas por veículos de monotrilha.

Como se todos os perigos de Gaia não fossem suficientes, uma nova e misteriosa raça de criaturas vem se espalhando pelo planeta. Capazes de absorver todo tipo de energia (inclusive a força vital dos humanos), os *Xenomorfos* (ou Sombras, como são conhecidos) estão se tornando rapidamente uma das maiores ameaças à segurança dos *metrocentros* e do resto do planeta.

Adaptando Gaia 400X

Devido aos limites de espaço de um publicação como a Dragão Brasil, decidimos publicar na revista apenas a parte descritiva do cenário, deixando a parte de regras a cargo dos próprios mestres. Caso contrário, não seria possível descrever o mundo de Gaia como um todo, especialmente no formato de um mini-cenário.

Outro motivo pelo qual escolhemos suprimir as regras foi a escolha de um sistema específico. Apesar da tentação de montar um cenário exclusivo para o sistema d20, achamos que Gaia tem potencial para funcionar bem em qualquer jogo, independente do seu sistema. Com a infinidade de regras disponíveis atualmente no mercado, não é nada difícil misturar os dois elementos.

Entretanto, o objetivo deste web-enhancement é ajudar aqueles que curtiram Gaia a utilizar seu sistema de regras favorito juntamente com este novo cenário. Aqui estão algumas dicas de como adaptar Gaia 400X.

Adaptando Gaia 400X para o sistema DAEMON

Adaptar Gaia 400X para o Sistema Daemon não é uma tarefa difícil. Muito pelo contrário.

O Sistema Daemon é um dos conjuntos de regras para jogos de RPG dos mais versáteis já produzidos. Muitos elementos de outros sistemas podem ser facilmente adaptados para Daemon e vice versa, sem ter que fazer muito trabalho. Só como exemplo, se dividir o valor de texto das perícias por quatro, é possível obter um sistema bem parecido com o GURPS. Divida-os por cinco e terá um sistema de bônus que é compatível com jogos D20. Talentos, Vantagens e Desvantagens destes sistemas e também de outros sistemas como 3D&Te OPERA podem ser facilmente transformados em Aprimoramentos Negativos e Positivos e por aí em diante.

Outra vantagem do Sistema Daemon é que os jogos desenvolvidos para ele estão dentre os mais baratos e de fácil acesso do mercado. Qualquer livro, seja ele da Linha Trevas, Anime/Supers, Arcádia, Invasão é compatível e permite uma infinidade de combinações de estilos. Se isto não bastar, ainda pode contar

com os Netbooks, jogos alternativos desenvolvidos por fãs e adeptos de todo o país que não somente ampliam a quantidade de elementos como corrigem possíveis falhas no sistema e apresentam regras opcionais e novas ambientações. Na prática, este Web-enhancement não deixa de ser um Mini-Netbook.

E se ainda assim, não estiver satisfeito, ainda pode contar com a ajuda do RPGQuest, o jogo de miniaturas para RPG da Daemon Editora. Com ele, é possível jogar Gaia 400X também como um jogo de tabuleiro, facilitando o aprendizado do RPG para aqueles que estão começando agora.

Voltando ao assunto, estaremos com este suplemento, tentar lhe apresentar uma maneira de adaptar a ambientação Gaia 400X para Daemon. Para utilizar este material, recomendamos o livro Anime RPG. O motivo é que Anime contém a maioria das regras atualizadas do sistema e muitas outras regras que surgiram dos netbooks, sem falar que Gaia 400X é baseado no estilo Anime, principalmente Games Orientais, o que torna a escolha deste livro um tanto óbvia. Contudo, caso deseje, basta baixar o Módulo Básico gratuitamente no site da Editora Daemon (www.daemon.com.br) e começar a jogar. Mais fácil que isto, só se a Talismã publicasse o jogo com tudo isto que falei, mas todas as outras adaptações disponíveis na REDERPG.

Com isso em mente, apresentamos a seguir algumas dicas de como utilizar as regras do Sistema Daemon no cenário de Gaia 400X.

Raças em Gaia

Em Gaia, os humanos são a espécie dominante. Apesar da presença dos Faerians e outras raças inteligentes no planeta, seria extremamente improvável encontrar um grupo de aventureiros multi-raacial. Mesmo assim, se o Mestre de Jogo desejar, ele pode desenvolver características raciais dos Faerians para jogadores, baseando-se nas raças existentes de *Hi-Brazil*, *Tormenta* ou do netbook *Guia de Raças*.

No Sistema Daemon, as raças possuem habilidades especiais, qualidades e defeitos próprios em relação umas com as outras, sendo a Raça Humana a básica para todas as ambientações. Contudo, tais características podem desequilibrar um pouco o jogo, para evitar isto, cada raça possui um custo em Pon-

mente nas cavernas. Dificilmente utilizam escudos pois eles atrapalham sua movimentação.

Kits de personagens em Gaia

No Sistema Daemon não existem as famosas Classes de Personagens existentes em D20.

A razão para isto é que, diferente de outros sistemas, em Daemon é possível uma maior liberdade de criação, bastando combinar qualquer aprimoramento e perícias para formar um personagem único. Só como exemplo, para que um personagem possa combater como um Guerreiro e lançar magias como um Mago seria necessário que ele evoluísse em ambas as classes, enquanto em

Daemon, bastaria simplesmente que adquirissem um bom nível em alguma arma ou manobra de combate e adquirir o aprimoramento Pontos de Magia.

Contudo, muita gente acha que o processo de criação de personagens em Daemon um tanto lento. Para resolver este problema, eis que surgem os Kits de Personagem, ou simplesmente Kits. De certa forma, os Kits seriam um equivalente às Classes de Personagem e Classes de Prestígio D20, contudo são bem mais versáteis. Cada Kit é formado por um conjunto de aprimoramentos e perícias, com uma ligeira descrição para se adequar às necessidades do jogador, facilitando o processo de criação.

Para adquirir um Kit, basta selecionar aquele que lhe for compatível com o tipo de personagem que deseja construir e pagar os custos equivalentes em Pontos de Aprimoramento e Perícias. Os valores restantes devem ser utilizados para aprimorar as habilidades recebidas ou adquirir outras novas. É possível combinar vários Kits diferentes, assim como é feito com o esquema de Multiclasse em D20, e formar um personagem realmente único. O único problema é que o custo para se fazer pode acabar ficando bastante alto.

Um detalhe importante a se explicado é que neste Web-enhancement, estamos seguindo as regras padrão do módulo básico que, neste caso, não incluem a Regra Opcional Habilidades do Kit, apresentadas no Guia de Classes de Prestígio Daemon e em Hi-Brazil. O motivo para isto é que esta regra não está muito clara e, como foi dito, não consta nas

regras do Daemon Módulo Básico. Porém, nada o impede de utilizá-la, caso possuam algum destes livros, a revista on-line Estalagem do Beholder Cego #04 que contém uma série de Kits utilizando esta regras, ou a Revista *Dragão Brasil*, que de tempos em tempos apresenta Kits que podem ou não apresentar este sistema. A decisão sobre este ponto, como sempre, é do Mestre de Jogo.

Todos os Kits descritos em *Anime RPG* são compatíveis com Gaia 400X, já que simulam, em sua maioria, todos os elementos que compõem esta nova ambientação. Todos, exceto aqueles que lidam com Divindades, já que estes ainda não foram apresentados.

BÁRBAROS: Bárbaros não são comuns em Gaia, mas alguns guerreiros das Zonas Devastadas possuem uma conexão tão íntima com as forças da natureza, que são capazes de manifestar esse poder na forma de uma ira quase incontrolável. Na maior parte das vezes, esses guerreiros são solitários e nômades, vivendo afastados até mesmo das comunidades druídicas, por medo de ferir alguém. Bárbaros são completamente inexistentes nos metrocentros e a mera aparição de um deles causaria grande espanto na população..

Custo: 3 Pontos de Aprimoramento, 250 pts de Perícia

Restrições: Nenhuma

Perícias: Mahcado 40/40, Espada Longa 30/30, Clava 30/20, Armadilhas 20, Camuflagem 20, Herbalismo 10, Montaria 40, Natação 30, Rastreo 30, Sobrevivência (Zona Devastadas) 40

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 5

DRUIDAS: Alguns indivíduos de Gaia são capazes de canalizar a força da natureza e usá-la para realizar pequenos (e grandes) milagres. Esses indivíduos conseguem realizar seus feitiços sem necessidade de nenhum cristal de poder, ou mesmo de aprendizado formal (como no caso dos Magi). Alguns druidas formam comunidades nas Zonas Devastadas onde protegem tanto a terra quanto seus habitantes. Outros druidas preferem vagar constantemente, buscando conhecimento e ajudando as pessoas em seu caminho. Esses últimos são conhecidos como Andarilhos.

Os druidas de Gaia possuem as mesmas estatísticas e regras dos Missionários do *Anime RPG*. Neste caso, eles recebem a habilidade Pontos de Magia 01, no lugar de Patrono

Custo: 2 Pontos de Aprimoramento, 210 pontos de perícia

Perícias: Ciências (Antropologia 20, Filosofia 10, Geografia 10, História 10, Teolo-



tos de Aprimoramento a serem descontados dos Aprimoramentos iniciais no processo de criação do personagem.

Ao adquirir uma raça, o personagem recebe todos os bônus e redutores a serem aplicados nos atributos do personagem. Além disso, ele também recebe todas as vantagens e desvantagens descritas.

Assim como em D20, os Faerians de Gaia 400X não passam de versões alternativas das Raças apresentadas em Daemon, sem a necessidade de realizar muitas alterações. Como exemplo, apresentamos uma Raça Básica a ser utilizada em Daemon:

GNOMOS (ANÕES)

Custo: 1 Ponto de Aprimoramento

Atributos: FR +2, CON +2, DEX -2, AGI -2, INT +0, WILL +0, PER +1, CAR -1

Vantagens: Infravisão (60m)

Desvantagens: Dimensões Especiais (Baixa Estatura)

Os Gnomos (Anões) são a raça originária das montanhas. São fortes, teimosos e rabugentos em sua maioria, sempre dispostos a arrumar encrencas com estrangeiros especialmente humanos.

Possuem entre 1,30m e 1,50m de altura e pesam entre 60kg e 100kg, sendo muito corpulentos e musculosos, apesar da baixa estatura. Dizem que possuem um sotaque único em toda Gaia.

Gostam de usar machados e martelos como armas principais, bem como armaduras leves que permita que se desloquem rapida-



mais comuns nos metrocentros). Nas Zonas Devastadas, a grande maioria dos ladinos se encontram entre os viajantes, nômades e mercenários (como os Caçadores de Lascas), já que raramente desafiaram a liderança dos druidas. Já nos metrocentros, os ladinos mais “ativos” costumam se reunir em agremiações como a Guilda dos Ladrões, a fim de facilitar o monitoramento das autoridades locais e compartilhar recursos. Apesar de sua atividade de moral duvidosa, os ladinos não estão interessados na destruição de seus lares e mais de

uma vez já auxiliaram misteriosamente as autoridades (quando seus interesses são parecidos, claro!).

Em Anime, este kit pode ser adaptado a partir do Kit Criminoso

MAGOS: Os magos de Gaia são conhecidos como magi. Estes estudiosos das artes místicas aprenderam a controlar e manipular a energia misteriosa conhecida como mana e constantemente pesquisam suas origens e novas formas de utilizá-la. Os magi são muito reclusos e só revelam seus segredos aos iniciados em sua ordem. Nenhum indivíduo de fora da sociedade magi conhece as formas acadêmicas de manipulação de magia.

Em Gaia, os magos são mecanicamente iguais aos do *Anime RPG*.

Novo Kit

PORTADORES: Não existem clérigos em Gaia, pois os deuses – se um dia existiram – mataram uns aos outros e caíram sobre o planeta na forma dos Cristais de Poder (esta afirmação, obviamente, é apenas uma das muitas lendas sobre os minerais energéticos). Em seu lugar, existem os Portadores.

Os portadores são indivíduos que aprendem a manipular a energia dos Cristais de Poder

e são incumbidos de monitorar e administrar o uso desses recursos. Cada um deles carrega consigo a lasca de um cristal específico, da qual canalizam a energia necessária para conjurar magias. Essas lascas de cristal só fornecem uma quantidade limitada de energia, que deve ser recarregada diariamente através de meditação e outros exercícios mentais.

A princípio, pode parecer complicado adaptar o kit de Portador ao sistema 3D&T, entretanto a maioria das suas habilidades é idêntica à mecânica da Vantagem *Clericato*. Mecanicamente, os Portadores não passam de clérigos, cujo *Fetichismo* obrigatório é a sua lasca de cristal. Esta lasca deve ser recarregada diariamente através da meditação, da mesma forma que os clérigos tradicionais rezam para suas divindades. Não existem Clérigos específicos em Gaia, o Portador é uma Variação do kit Clérigo do Panteão. Veja Cristais de Poder abaixo

Equipamentos

ARMAS DE GEL-C

Armas de Gel-C são idênticas às suas versões tradicionais, exceto pelo poder cinético do gel em seu interior. Isso as torna muito difíceis de manusear, requerendo uma perícia especial para usá-las, mesmo que já possui habilidades com a versão simples da arma. Caso isto não ocorra, o jogador recebe a penalidade Difícil em todas as jogadas de ataque com aquela arma.

Mecanicamente, as armas de Gel-C são iguais às suas versões tradicionais, mas seu modificador de dano aumenta em +3 (por exemplo: um machado de batalha de Gel-C causa 1d6+3 de dano ao invés de 1d6. Da mesma forma, uma espada longa de Gel-C possui um dano de 1d10+4, ao invés de apenas 1d10+1).

EXPLOSIVOS

A maior parte dos explosivos em Gaia são feitos com Gel Cinético. Seu efeito depende totalmente do tipo de explosivo e pode variar de explosivos de pouca força até granadas de área. Mecanicamente, estes explosivos recebem um bonus de 1d6+3, independente de seu tipo. Todos os explosivos causam dano por área que é reduzido em 1d6 para cada 3 metros a partir do centro do impacto.

Em Gaia, como exemplo, podemos encontrar dois tipos de granadas: Concussão e Fragmentação.

GRANADAS DE CONCUSSÃO: Criam ondas de choque a partir do ponto de impacto, sendo mais efetiva para atordoar do que ferir. Cau-

gia 30), Etiqueta 40, Idiomas (idioma Local 30, Escolha um idioma 20), Manipulação (Empatia 40, Impressionar 10, Lábia 10, Liderança 30, Manha 20), Montaria 20, Sobrevivência (Escolha um tipo 20)

Aprimoramentos: Contatos 1, Pontos de Magia 1

GUERREIROS: Guerreiros existem em todo lugar; seja nas Zonas Devastadas, lutando e caçando animais mutantes, ou nos grandes Metrocentros, protegendo seus habitantes dos ataques de criaturas estranhas. Muitos soldados e guardas dos metrocentros são guerreiros, assim como (infelizmente) muitos mercenários e Caçadores de Lascas.

Os guerreiros de Gaia são exatamente iguais aos guerreiros apresentados no *Anime RPG*.

LADINOS: Assim como os guerreiros, os ladinos também são parte integrante de qualquer comunidade em Gaia (mas são muito

sam 4d6+3 (bônus já incluso). Qualquer um que estiver na área de efeito deve realizar um teste de Will para não ser atordoado.

GRANADAS DE FRAGMENTAÇÃO: Espalham quando explodem pequenos fragmentos metalizados e Gel-C cristalizado. O Dano é de 5d6+3 (bônus já incluso).

CRISTAIS DE PODER

Cristais de Poder são rochas energizadas que tem o poder de alterar a realidade ao seu redor. Se deixadas em paz, não oferecem grandes riscos, mas a energia em seu interior é bastante volátil se liberada sem um controle competente.

Os portadores são treinados para extrair a energia de cada cristal e canalizá-la para realizar pequenos milagres. Como dito acima, a escolha do Cristal de Poder de um portador determina suas magias e conseqüentemente, o seu poder adicional (da mesma forma que os clérigos).



BRASIL DRAGÃO

Este Web-Enhancement com a adaptação de Gaia 400X para Daemon foi produzido para a RedeRPG (www.rederpg.com.br) por Adriano "Mágico".

Gaia 400X é um cenário original de Márcio Fiorito, publicado na revista Dragão Brasil #114 (www.dragaobrasil.com.br).