

HEROES

RPG · LIVRO 2



SUPLEMENTO PARA O SISTEMA DAEMON

André Mousinho

Eles esperam
descobrir
o quanto
são
importantes

...

HEROES DAEMON - Livro 2 versão 1.0

Maio 2007

HEROES

Apresentação

Este netbook complementa o livro 1 que postei para distribuição gratuita no site da editora Daemon (www.daemon.com.br) com informações que faltaram no primeiro net e alguns elementos adicionais para uma campanha no universo de HEROES.

O material aqui apresentado foi coletado em fontes da Internet, entre elas a Wikipédia, o Portal Heroes e o pessoal do site 9th Wonders (www.9thwonders.net). A todos, meu mais profundo obrigado e reconhecimento.

Boa leitura.

André Mousinho.

Para quem ainda não sabe...

Heroes é uma série dramática, criada por Tim Kring, que estreou na NBC no dia 25 de Setembro de 2006. A série conta a história de pessoas comuns que descobrem ter habilidades especiais tais como telepatia, vôo, etc. Estes indivíduos logo percebem que estão conectados, e têm como missão evitar a destruição de Nova Iorque e salvar a humanidade.

A série segue o estilo das histórias em quadrinhos americanas, com acontecimentos que se desenvolvem em mais de um episódio.

Desde sua estréia nos Estados Unidos da América, "Heroes" vem ganhando admiradores em diversos países. A estréia de novos episódios acontece nas noites de segunda-feira no canal americano NBC; no Brasil a série é exibida pelo Universal Channel às sextas, 21 horas.

Em 6 de outubro de 2006, o presidente da NBC Entertainment, Kevin Reilly, anunciou que Heroes fora selecionada para uma temporada completa. Em 17 de janeiro de 2007, Reilly anunciou que a série fora selecionada para uma segunda temporada.



A série - parte 2 (ATENÇÃO: contém spoilers)

Aqui está a lista com episódios que faltaram no netbook anterior, complementada com as sinopses dos episódios restantes até o final da primeira temporada.

Episódio 7: Nothing to Hide

Enfrentando uma crise que envolve seu filho Micah, uma assustada Niki revela seu conflito pessoal para uma amiga. Deixando de lado seus próprios problemas familiares, Matt ajuda Audrey na investigação de outro caso bizarro de assassinato, mas a perseguição ao misterioso serial killer Sylar toma um rumo inesperado. Depois de falhar ao agir como um "super-herói" confrontando o perigo, Hiro questiona seu heroísmo. Nathan e sua esposa Heidi planejam uma estratégia para vencer a eleição. Claire se assusta ao descobrir onde sua fita desaparecida foi parar. Ao mesmo tempo, seu pai é incomodado por notícias de um de seus associados.

Episódio 8: Seven Minutes to Midnight

De volta à Índia, para chorar por seu falecido pai, Suresh tem misteriosos sonhos do passado que o forçam a questionar o caminho a seguir. Continuando sua jornada por Nova Iorque, Hiro e Ando param em um restaurante e encontram alguém interessante. Em

crise, Niki chega a um entendimento pessoal. Determinado a ver uma das pinturas de Isaac que Simone vendeu recentemente, Peter pede ajuda a Nathan para encontrar uma chave para o futuro. Pretendendo voltar a sua vida normal, Claire se concentra em sua preparação para o baile da escola, independente do que aconteça. Ao mesmo tempo, o Homem de Óculos e um surpreendente parceiro concentram suas atenções em um outro "Hero".

Episódio 9: Homecoming

Enquanto o Homem de Óculos tenta proteger sua filha de qualquer jeito, o homecoming (tradição nas escolas e faculdades que envolvem futebol americano e a coroação da rainha do homecoming) da escola de Claire se transforma numa noite assustadora. Ao mesmo tempo, Nathan e Simone trabalham juntos para encontrar a pintura de Isaac para Peter – mas a chave para o futuro pode levar a uma tragédia. Em outro lugar, Hiro volta no tempo para acertar

um erro inconveniente e enquanto Niki traça um objetivo, Micah passa algum tempo com seu pai. Ainda tendo sonhos estranhos na Índia, Suresh descobre coisas sobre um garoto que poderia devolvê-lo à pesquisa de seu pai.

=====

Episódio 15: Run!

Quando a vida de Claire em casa se complica, ela procura a ajuda de seus pais biológicos, mas as coisas não acontecem como gostaria. Uma mulher fica entre Hiro e Ando, forçando os dois amigos a se separarem. Mohinder, sem desconfiar, encontra Sylar, o assassino de seu pai. Matt e Jéssica disputam um jogo mortal de gato e rato.

Episódio 16: Unexpected

Peter dolorosamente descobre que alguém próximo pode tê-lo traído e a Claude. O mundo de Matt foge ao seu controle quando o cara radioativo Ted Sprague e Hana Gitelman, uma jovem mulher com poderes mentais “sem fios” caem em sua vida. Depois que sangue é derramado, Hiro toma uma difícil decisão sobre sua missão. Claire é incapaz de manter a raiva por seu pai.

Episódio 17: Company Men

O passado do Homem de Óculos o surpreende quando Matt e Ted Sprague chegam ao Texas, buscando respostas, e o fazem refém, junto com sua esposa, seu filho e Claire – levando a um trágico e explosivo acerto de contas. Segredos são revelados e novas ameaças aos heróis, introduzidas.

Episódio 18: Parasite

Morte, duplicidade e reflexos terríveis do futuro agitam os heróis – Linderman é revelado e uma nova heroína estréia. Com a eleição e a destruição de Nova Iorque se aproximando, Nathan tem pela primeira vez um cara-a-cara perturbador com o sombrio Linderman. A tentativa de Hiro de roubar a espada o dirige a uma terrível nova direção. Suresh faz um grande avanço na lista – a um grande custo. D.L. começa a suspeitar que não está nada bem em sua casa.

Episódio 19: 0.07 Percent

Após ajudar Suresh a encontrar mais pessoas com habilidades especiais, a saga de Sylar continua com dois heróis sendo confrontados pelo super-poderoso serial killer. Nathan precisa digerir sua descoberta feita através de Linderman tomando difíceis decisões que definirão o futuro – para ele, sua família, Nova Iorque e o mundo. Enquanto Thompson usa de todas as ferramentas à sua disposição para encontrar Claire, Linderman insere Jéssica em seus planos. Enquanto isso, a resolução de Hiro de “salvar o mundo” se fortalece frente a uma assustadora realidade.

Episódio 20: Five Years Gone

Jogados cinco anos no futuro, Hiro e Ando descobrem que pessoas com habilidades extraordinárias não são tão conhecidas – depois da destruição de Nova Iorque e de milhões de mortes – mas em sído registradas, aprisionadas,

caçadas e até mesmo assassinadas por terroristas. Enquanto o presidente toma seu primeiro passo ao encontro da “solução final”, a dupla é arrastada para dentro do que pode ser a batalha final de “Heroes” e encontram um grupo de rostos novos e familiares. Se eles sobreviverem à experiência ainda poderão voltar para o presente e salvar o mundo?

Episódio 21: The Hard Part

Agora sabendo o que acontecerá se ele falhar na sua missão, Hiro e Ando terão sua determinação de salvar o mundo testada. Comprometido com as pesquisas, Nathan dá alguns surpreendentes passos para garantir sua eleição. Jéssica e D.L. começam a entender como sua família se encaixa nos planos de Linderman. Thompson traz alguém novo para sua equipe na companhia. Com mais e mais sangue em suas mãos, Sylar visita sua mãe.

Episódio 22: Landslide

Preparado para se tornar um membro do congresso e talvez mais do que isso, Nathan considera o custo daqueles que ele ama após uma sugestão dada por sua mãe e da profecia de Linderman. Enquanto se prepara para confrontar Sylar até a morte, Hiro descobre sua linhagem paterna. Enquanto vários heróis chegam à cidade de Nova Iorque, Peter e Ted tentam deixar a cidade antes da explosão prevista. Homem de Óculos e Matt descobrem uma surpreendente verdade por trás do sistema de rastreamento usado em pessoas com poderes especiais.

Episódio 23: How to Stop a Exploding Man

Com as terríveis premonições de Isaac sendo reveladas diante de seus olhos, as pessoas com habilidades extraordinárias enfrentam sofrimento e extremo perigo no Kirby Plaza com heróica determinação, na medida em que a primeira temporada de “Heroes” chega ao seu final – e uma nova, surpreendentemente, começa. Um “hero” assume a verdadeira essência que separa *protegidos de defensores* em seu ato final. Sacrifício. Guarde esta palavra.

Sylar, o arquiinimigo

Uma história de super-heróis que se preze não poderia ficar sem um arquiinimigo, ou mais de um, em muitos casos. Em HEROES, entretanto, somos apresentados a UM nêmesis capaz de dar muito mais que simples “dores de cabeça” aos nossos heróis (putz, que trocadilho infame... mais adiante você saberá porque...).

Gabriel Gray era um simples relojoeiro, antes de descobrir seus poderes. Um sujeito sem absolutamente nada fora do comum, talvez, exceto, pelo interesse constante, quase uma devoção, em descobrir como as coisas funcionam. A partir daí é que seus poderes começam a manifestar-se.

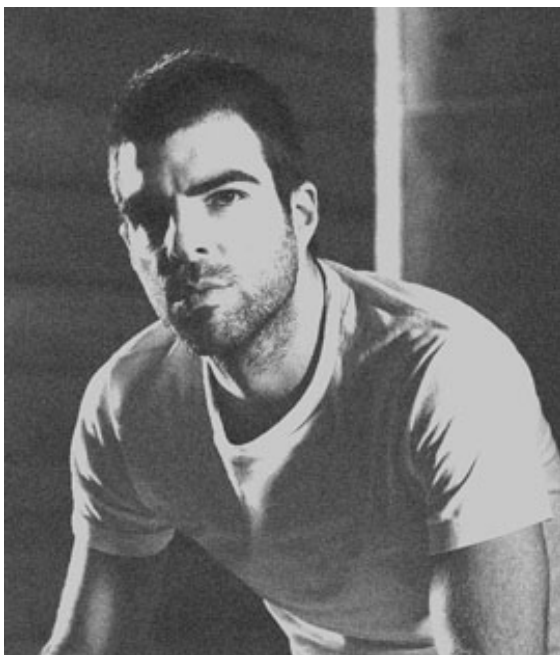
Sylar também travou contato com o professor Chandra Suresh, quando este veio a Nova Iorque aprofundar suas buscas pelo “Paciente Zero” – o primeiro a demonstrar superpoderes, em sua teoria de evolução da espécie. O

próprio Sylar foi submetido a exames pelo professor, que nada comprovaram. O assassino, porém, teve acesso a uma lista de nomes de pessoas dotadas de superhabilidades – informações valiosas levantadas pelo doutor Suresh, que se tornaram mortais nas mãos de Gabriel “Sylar” Gray.

Compelido a princípio pela curiosidade semelhante à que motiva os cientistas, Sylar (o codinome foi retirado de uma marca de relógio) matou um homem com poderes telecinéticos, pela primeira vez, apenas por perceber que algo no cérebro da vítima estava “errado” (para os padrões humanos normais). Sylar achava que se tratava de uma anomalia que ele, em seu estado já demente, poderia resolver.

Foi assim que ele analisou, “visissecou” o cérebro da vítima e, como um estudioso exímio, entendeu como funcionava a ativação da telecinese. Sylar, porém, não é capaz apenas de compreender o funcionamento dos poderes. Uma vez analisado (e despedaçado) o cérebro da vítima, o vilão consegue emular os poderes que o super possuía. Como se ele se “alimentasse” do DNA mutante que conferiu super habilidades à vítima.

Com o passar do tempo, Sylar ficou cada vez mais cruel, calculista e dissimulado. É capaz de conquistar extrema confiança quando próximo de uma vítima, apenas para “dar o bote” no momento inesperado. As mortes provocadas por ele são horríveis: ainda viva, a vítima tem seu tampo craniano removido, como se fosse cortado por uma serra circular. A vítima ainda estará sofrendo dores lancinantes (sem poder se mover, já que está presa pela telecinesia) enquanto Sylar com um sorriso sádico começa a “brincar” com seu cérebro – cortando aqui, despedaçando ali, removendo acolá... .



Um genuíno assassino de supers, com uma longa lista de crimes bem sucedidos. É assim que mestres e jogadores devem encarar esse adversário potencial.

Com a aproximação do término da primeira temporada de “Heroes”, Sylar previu para si dois objetivos claros: “consumir” o maior número de supers que puder (aumentando assim seu leque de poderes) e se tornar o homem mais poderoso do mundo... politicamente.

Como presidente dos Estados Unidos (ou “disfarçado” como ele), Sylar poderá promulgar a Lei de Registro de Seres Especiais, o que lhe dará o mais completo “menu” para saciar-lhe com todas as formas de super-habilidades!

A ficha sugerida para este vilão, no sistema Daemon, com base nos principais poderes que ele adquiriu na primeira temporada, é apresentada a seguir. O mestre pode alterá-la (turbiná-la) conforme sua “versão” do Sylar para a campanha (ou com base no desenvolvimento do personagem ao longo da série televisiva).

Para os que acompanham a série junto com os americanos, a ficha a seguir leva em conta Sylar até o 15º nível de personagem, alcançado no 23º episódio (“How to Stop a Exploding Man?”), o ÚLTIMO da primeira temporada.

Sylar (“Humano”, 15º nível)

CON 12, FR 11, DEX 15, AGI 13, INT 18, WILL 17, PER 17, CAR 12. PVs 27 + PHs 60.

Aprimoramentos: Superpoderes 9 (17 pontos de Superpoder), Pontos Heróicos 4 (4/nível); **Aprimoramentos Negativos:** Assassino Serial (-2pts), Obsessão (aumentar seus poderes consumindo outros “heroes”, -1).

Perícias (idade aproximada 36 anos): Lábia 100%, Empatia 50%, Intimidação 100%, Tortura 100%, Barganha 60%, Pesquisa ou Investigação 80%, Briga 30/55, Mecânica (Relojoaria) 100%, Escutar 80%, Furtividade 40%.

Poderes:

Paralisar 2 (3pts), Esponja 2 (Banco de Dados, 4pts), Criocinese 2 (2pts), Holo-Metamorfose 1 (1pt), Lâmina Psíquica 1 (2pts), Metal Líquido 1 (1pt), Superaudição 1 (1pt), Telecinesia 3 (3pts).

Mais Poderes... .

Estes superpoderes complementam a lista de super-habilidades apresentada no netbook 1 “HEROES Daemon”.

Comunicação em Sonhos

O personagem consegue entrar nos sonhos dos outros para comunicar algo. O próprio personagem não precisa necessariamente estar dormindo – mas o alvo deve estar, pelo menos, com tendência ao sono. A comunicação pode ser feita em alvos propensos a dormir pelo cansaço mental, stress físico, fadiga muscular ou qualquer outro motivo que o faça debruçar-se sobre uma mesa, cadeira, almofada ou qualquer outra superfície na qual possa dormir (mesmo que por alguns segundos).

3 pontos: o personagem pode entrar no sonho alheio e conversar com o alvo brevemente (de forma monossilábica ou com frases esparsas e enigmáticas).

6 pontos: o personagem pode levar o alvo, em sonho, para testemunhar alguma situação específica. Funciona como um “teleporte astral”: o personagem e o alvo transpõem o tempo e o espaço. O alvo, por exemplo, poderia ver seus pais conversando antes de seu próprio nascimento – mas estes sob hipótese alguma poderão interagir com o alvo da Comunicação em Sonhos (ou mesmo com o super responsável pelo poder).

Criocinese

O personagem cria e manipula gelo em nível molecular.

1 ponto: o personagem é capaz de efeitos menores; transforma o jato d’água de uma mangueira em flocos de neve, congela fechaduras, deixa escorregadia uma área de 1,5m². Ainda não é capaz de causar dano por frio.

2 pontos: o personagem é capaz de efeitos maiores; transforma o jato d’água de uma mangueira em lâminas de gelo que causam 1d6+3 pontos de dano (corte) e é capaz de deixar escorregadia (coberta por uma camada de gelo) uma área de 3m². Também consegue fraturar lâminas metálicas afetando suas moléculas pela criocinese (ao toque, a metal adquire 20% de chance de quebrar na rodada seguinte – o mestre rola esse percentual).

3 pontos: o personagem é capaz de efeitos maiores; pode gerar de suas próprias mãos lâminas, dardos ou esferas de gelo que causam 2d6+3 pontos de dano (corte ou contusão, dependendo da arma gerada) e é capaz de deixar escorregadia (coberta por uma camada de gelo) uma área de 4,5m². Cria estruturas de gelo com FR 3D. Também consegue fraturar lâminas metálicas afetando suas moléculas pela criocinese (ao toque, a metal adquire 30% de chance de quebrar na rodada seguinte – o mestre rola esse percentual).

4 pontos: o personagem é capaz de efeitos maiores; pode gerar de suas próprias mãos armas de gelo (corpo-a-corpo ou à distância) que causam 3d6+3 pontos de dano (corte ou contusão, dependendo da arma gerada); capaz recobrir uma área de 6m², deixando-a escorregadia. Cria estruturas de gelo com FR 4D. Também consegue fraturar lâminas metálicas afetando suas moléculas pela criocinese (ao toque, o metal adquire 40% de chance de quebrar na rodada seguinte) e concreto (10% de chance de fratura). O mestre rola esse percentual.

5 pontos: o personagem é capaz de efeitos maiores; pode gerar de suas próprias mãos armas de gelo (corpo-a-corpo ou à distância) que causam 4d6+3 pontos de dano (corte ou contusão, dependendo da arma gerada); capaz recobrir uma área de 7,5m², deixando-a escorregadia. Cria estruturas de gelo com FR 5D. Consegue fraturar lâminas metálicas e paredes de concreto afetando suas moléculas pela criocinese (ao toque, metal adquire 40% de chance de quebrar, e concreto, 30%, na rodada seguinte – o mestre rola esse percentual).

Usado em combate, o valor de ataque deste poder sempre será igual a DEX do personagem. Ele pode aumentar suas chances, treinando. Neste caso, ele teria uma perícia “Armas de Gelo” baseada em DEX. O personagem deve comprar valores de ataque e defesa para esta perícia (porque ele pode tanto gerar projéteis como

moldar um cajado Bo). O dano dessa arma é somado com o bônus de FR do personagem para determinação de dano causado.

Imbuir Força Vital

O personagem é capaz de imbuir força vital em coisas mortas e, assim, gerar efeitos de ressurreição no alvo do poder. Em menor nível, este poder é capaz de recuperar pequenas coisas. Em maior nível, até um humano adulto poderia ser revivido!

Nível 1: custo 1 ponto; traz à vida plena flores mortas em um vaso, ou recupera 1d2 PVs em um humano (que não pode estar ainda plenamente morto). Pode ser usado 5 vezes por dia.

Nível 2: custo 3 pontos; ressuscita pequenos animais (como ratos de laboratório, periquitos...) ou recupera 1d6 PVs em um humano (que não pode estar ainda plenamente morto). Pode ser usado 4 vezes por dia.

Nível 3: custo 6 pontos; ressuscita animais do porte de gatos ou cachorros pequenos. Recupera 1d6+2 PVs em um humano (que não pode ter morrido ainda). Pode ser usado 3 vezes por dia.

Nível 4: custo 9 pontos; ressuscita animais do tamanho de cães de maior porte (como um pastor alemão adulto, porcos, potros etc). Recupera 2d6+3 PVs em um humano (que já pode ter atingido -2 PVs). Pode ser usado 2 vezes por dia.

Nível 5: custo 12 pontos; consegue ressuscitar um humano adulto, desde que ele não tenha morrido a mais de uma hora. Este processo consome tempo e esforço físico. Serão necessárias “x” rodadas, onde “x” é a metade da CON do ressuscitador, arredondada para cima. Ele não pode ser atingido, caso contrário o poder é interrompido. Pode ser usado 1 vez por dia.

Custo em energia: esta regra é opcional. Se, ao final do processo de ressurreição, o ressuscitador definir que ficará perigosamente fraco devido ao custo em energia despendido, o custo em pontos de Superpoder dos diferentes níveis de “Imbuir Força Vital” caem pela metade (arredonde para baixo quando necessário). Conseqüentemente, após o uso do poder, o personagem estará com apenas ¼ de seus PVs. Estará também tão fatigado que não poderá usar seus poderes para se curar nas próximas seis horas.

Utilizações adicionais: a quantidade de vezes que este poder é utilizado por dia é indicada nas descrições de cada nível. Caso o jogador decida aumentar esse número de utilizações, ele deverá pagar mais pontos de Superpoder. A quantidade de pontos a serem pagos depende de quantas utilizações adicionais são desejadas e do nível do poder. Calcule assim:

Metade do Custo em Pontos de Superpoder (arredondado para baixo) x Quantidade de Utilizações Adicionais por dia.

Linderwoman gastou 12 pontos de Superpoder para adquirir “Imbuir Força Vital 5”. Ela só pode usar este poder uma vez por dia, por isso deseja ampliar o número de utilizações diárias. Linderwoman deseja ser capaz de usar seu poder de

ressuscitar pessoas 2 vezes ao dia (uma utilização diária adicional), então ela gasta mais 6 pontos de Superpoder (6 x 1) para possuir ["Imbuir Força Vital 5" (2x / dia) custo 18 pontos].

Lâmina Psíquica

Este poder representa uma utilização mais refinada da Telecinésia. Ele é comprado mais barato se o personagem já for telecinético. Caso contrário (se ele não apresentar quaisquer outras habilidades de movimentação de matéria com a força da mente) use o custo indicado.

O personagem é capaz de gerar uma lâmina psíquica afiadíssima, capaz de cortar ossos em níveis mais baixos, e metais, em níveis mais altos de poder.

Nível 1: custo 2 pontos; o personagem causa 1d6+1 pontos (corte) de dano com sua lâmina. Um acerto crítico na jogada de ataque (1/4 da percentagem de ataque) corta ossos mais finos, como os dedos ou o tampo craniano.

Nível 2: custo 3 pontos; o personagem causa 1d6+2 (corte) pontos de dano. Um acerto crítico na jogada de ataque (1/4 da percentagem de ataque) corta ossos como os das costelas.

Nível 3: custo 4 pontos; o personagem causa 1d6+3 (corte) pontos de dano. Um acerto crítico na jogada de ataque corta ossos maiores, como o fêmur, ou portas/paredes de madeira com até 4cm de espessura.

Nível 4: custo 5 pontos; o personagem causa 2d6 (corte) pontos de dano. Um acerto crítico na jogada de ataque corta portas/paredes de madeira reforçada com metal e paredes de tijolos.

Nível 5: custo 6 pontos; o personagem causa 2d6+2 (corte) pontos de dano. Um acerto crítico corta paredes de concreto ou metal com até 15cm de espessura.

Usado em combate, o valor de ataque deste poder sempre será igual a DEX do personagem. Ele pode aumentar suas chances, treinando. Neste caso, ele teria uma perícia "Lâmina Psíquica" baseada em DEX. O personagem deve comprar valores de ataque e defesa para esta perícia. O dano da lâmina psíquica não é somado com o dado de dano por combate corpo-a-corpo (1d3 na maioria dos casos), mas é somado com o bônus de FR do personagem para determinação de dano causado.

Dependência de outro poder: se o personagem for telecinético e desejar que a "Lâmina Psíquica" seja apenas um "efeito" desse seu poder, comprará "Lamina..." mais barato: -1 ponto de Superpoder no custo de cada nível. Em compensação, poderes que suplantem a Telecinésia também neutralizarão a "Lâmina..."

Localização

O personagem sabe onde se localiza qualquer pessoa em qualquer lugar do mundo. Se o alvo não estiver na Terra, o personagem não saberá onde ele se encontra – mas saberá que o alvo da localização não está no planeta. O super, **obrigatoriamente**, deve conhecer (ou ao menos já ter visto) a pessoa-objeto de sua busca. Os custos por nível definem quantas vezes o personagem pode utilizar esse poder.

2 pontos: pode usar Localização 1x por dia.

3 pontos: pode usar Localização 2x por dia.

4 pontos: pode usar Localização 3x por dia, e assim por diante...

Limitação: se o personagem, por algum motivo, tiver algum fator limitante em seu poder (ex: "posso localizar todos, MENOS o mega-máximo-vilão..."), o custo por nível deste poder é reduzido em 1 ponto. O mestre e o jogador devem fazer o role-play (ou o jogador deve esmiuçar perfeitamente em seu background) o que esse super-ser inimigo representa para bloquear o poder do herói a tal ponto.

Memória Eidética

O personagem é capaz de se lembrar de tudo que lê. Em níveis mais avançados, este poder o torna capaz de ampliar sua retórica com base no conhecimento adquirido pela Memória Eidética. Ex: o personagem inicialmente pode decorar todo um livro com expressões idiomáticas japonesas nos níveis mais baixos. Nos níveis mais altos do poder, ele compreenderá a estrutura morfológica dessas expressões a tal ponto que poderá usá-las para construir suas próprias frases em japonês, expressando-se de forma pessoal.

1 ponto: o personagem consegue lembrar-se com exatidão de um documento específico de poucas páginas (ex: um memorando com no máximo 3 folhas).

2 pontos: o personagem lembra-se com exatidão do que leu em um livro de até 60 páginas ou um programa televisivo de meia hora de duração.

3 pontos: o personagem sabe cada palavra de um livro com até 120 páginas; sabe exatamente o que passou na programação de um canal assistido nos últimos 7 dias. Pode ler um dicionário estrangeiro com aproximação entre essa língua e sua língua nativa (ex: Português – Espanhol) e formular frases básicas na língua estrangeira. Recebe 10% de perícia nesse Idioma.

4 pontos: o personagem sabe cada palavra de um livro com até 240 páginas; sabe exatamente o que passou na programação de até 20 canais de TV assistidos na última semana, ou algo específico num canal assistido no último mês. Pode ler um dicionário estrangeiro com distanciamento entre essa língua e sua língua nativa (ex: Português – Japonês) e formular frases básicas na língua estrangeira. Recebe 20% de perícia relativa a esse Idioma.

5 pontos: o personagem sabe cada palavra de um livro com até 360 páginas; sabe exatamente o que passou na programação de até 60 canais de TV assistidos na última semana, ou algo específico em cinco canais assistidos nos últimos dois meses. Pode ler um dicionário estrangeiro com distanciamento entre essa língua e sua língua nativa (ex: Português – Japonês) e formular frases complexas na língua estrangeira. Recebe 30% de perícia relativa a esse Idioma.

Paralisar

O personagem tem a capacidade de imobilizar pessoas. Elas ficam paradas no local onde estavam, sem conseguir se mexer, porém conscientes, vendo, ouvindo e sentindo tudo. Essa paralisia pode ter inúmeras origens: Telecinésia (custo diferenciado, leia abaixo), um equipamento lançador de teias ou qualquer outro grude, um canhão de espuma ou gelatina congelante, laços etc.

Os níveis deste poder definem a FR que o alvo paralisado precisa combater para tentar superar a imobilização.

Nível 1: custo 2 pontos; FR 2D

Nível 2: custo 3 pontos; FR 3D

Nível 3: custo 4 pontos; FR 4D

Nível 4: custo 5 pontos; FR 5D

Nível 5: custo 6 pontos; FR 6D

Para evitar ser atingido pelo vigia da fábrica que invade, Emmett usa seu poder "Paralisar 3". Ele joga 4d6 e consegue 12. O guarda possui FR 13. Na tabela "Atributo x Atributo" do sistema Daemon, vemos que isso dá uma chance de 45% de sucesso para que Emmett consiga paralisar o guarda.

A imobilização só funciona se o alvo estiver a não mais que 3m de distância do personagem.

Raio de Ação: por mais pontos de Superpoder, o raio de ação (ou alcance, se o poder fluir em linha reta) é ampliado: 1,5m de alcance extra para cada ponto de Superpoder. Anote primeiro o nome do poder, seguido de seu nível, FR, alcance e custos somados. Ex: "Paralisia 3: FR 4D, raio 4,5m (5pts)".

Dependência de outro poder: se o personagem for telecinético e desejar que "Paralisar" seja apenas um "efeito" desse seu poder, irá comprá-lo mais barato: -1 ponto de Superpoder no custo de cada nível. Em compensação, poderes que suplantem a Telecinésia também neutralizarão "Paralisar".

...Mais Regras.

Alguns Superpoderes vistos no netbook "Heroes Daemon" volume 1, a princípio, sugerem utilização apenas em combates à distância. É o caso do poder "Nuclear", por exemplo. Mas, alguns jogadores podem querer gerar esses poderes em combate corpo-a-corpo. Imagine, pode exemplo, um super capaz de cobrir suas mãos com chamas, combatendo outro capaz de desferir socos com descargas nucleares conjuntas!!!

A regra do sistema Daemon é clara:

"...Todos os personagens possuem a perícia Briga com valor inicial igual à Destreza, tanto no ataque quanto na defesa. Trata-se de uma perícia como qualquer outra e pode ter seus valores aumentados com pontos de perícia. Lembre-se que o valor de ataque e o de defesa são aumentados separadamente. O dano causado por um golpe de combate desarmado é 1d3, somando-se o bônus de Força."

Neste caso, a não ser que os desafiantes tenham perícias de combate corpo-a-corpo especializadas eles estarão usando a perícia *Briga*, baseada em DEX. A *Briga* é, por assim dizer, a forma mais comum de confronto corpo-a-corpo, com os lutadores apenas querendo bater, bater, bater...

Coisas como "estilo de combate" ou "beleza do golpe" passam longe deste caso. O que brigões querem é causar o máximo de dano ao oponente, para que a luta termine de uma vez – com sua vitória, preferencialmente.

Ataque e Defesa com Superpoderes

Brigar com um superpoder ativado é outra história: você precisa coordenar *duas forças conjuntas* (sua capacidade física inata de atingir o alvo com um soco, por exemplo, e a *ativação* ou *manutenção* de seu superpoder para tentar potencializar seu dano).

Quando envolvido em uma briga, o jogador deve declarar se vai usar seu superpoder no combate mano-a-mano. O poder entra em ação na rodada seguinte.

Quando um personagem acerta outro, **ambos com superpoderes ativados**, estes poderes COLIDEM entre si numa **jogada resistida**. A perícia *Briga* continua valendo, mas apenas para definir quem acerta quem no combate.

Peter confronta Sylar. O primeiro ativa chamas em suas mãos com o poder "Tocha Humana 4". Sylar ativa seu poder "Nuclear 5". Peter possui "Briga" 40/30 e Sylar tem a mesma perícia com os valores 30/55. No ataque de Peter, este joga 40 + 50 – 55 = 35% de chance de acertar um soco em Sylar.

Peter rola os dados e consegue 30, um sucesso! Ele atingiu o soco, mas terá causado dano?

Isso é descoberto da seguinte forma: o atacante rola uma quantidade de "d6" igual ao nível do poder usado. O defensor faz o mesmo.

Peter possui "Tocha Humana 4", então rola 4d6. Sylar usará a energia atômica de seu poder "Nuclear 5" para tentar uma defesa, então joga 5d6. Na somatória de seus dados, Peter consegue 12. Sylar obtém 23!

Apesar do acerto, Peter não causou dano a Sylar. Agora é a vez deste atacar. A jogada de ataque de Sylar será 30 + 50 – 30 = 50%. Sylar joga os dados e consegue 26, um acerto! Terá causado dano a Peter?

Dano em Briga com Superpoderes

O dano provocado *pelo atacante ao defensor*, quando dois poderes colidem em combate corpo a corpo, será sempre igual à diferença entre as jogadas resistidas. Se o atacante obtiver um valor igual ou menor que a jogada de dados do defensor, nada acontece. Mas se ele superar a jogada do referido defensor, seu poder foi suficiente para suplantear as barreiras do alvo, que levará dano.

O dano é igual à margem de sucesso.

O vilão atacante joga 5d6 (pelo nível de seu poder) e consegue 17. Peter, que está se defendendo, rola 4d6 e tira 10. Fracasso por uma margem de 7 pontos! Peter acaba de perder, conseqüentemente, 7 pontos heróicos (se esta regra

estiver sendo usada), ou diretamente 7 pontos de vida (se o mestre tiver optado pela campanha “realista” – até onde isso é possível no universo de “Heroes”...). O combate prossegue até que um dos dois tenha destruído Nova Iorque... OPS!

Personagens Avançados

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 15 Pontos de Perícia. O mestre decide quando um personagem ganha um novo nível.

Até a segunda temporada!

“Generations” RULES!!!

(spolier, não?)



HEROES

Sistema Daemon

Jogador _____ **Personagem** _____
Idade _____ **Sexo** _____ **Altura** _____ **Olhos** _____ **Cabelos** _____
Pele _____ **Peso** _____ **Local de Nascimento** _____
Profissão (kit) _____ **Nível** _____ **Pts.Atributo (inicial)** _____

Atributos	Valor	Mod	%	Pericias	gasto / total
CONSTITUIÇÃO (CON)	/	/	/		/
FORÇA (FR)	/	/	/		/
DESTREZA (DEX)	/	/	/		/
AGILIDADE (AGI)	/	/	/		/
INTELIGÊNCIA (INT)	/	/	/		/
FORÇA DE VONTADE (WILL)	/	/	/		/
PERCEPÇÃO (PER)	/	/	/		/
CARISMA (CAR)	/	/	/		/
Total	/	/	/		/

PVs **Pts Heróicos** **Iniciativa**

IP **Pts Magia** **Pts Fé**

ARMADURA _____

Pericias com Armas (dex)

NOME	AT	DEF	DANO
Briga	/	/	/
_____	/	/	/
_____	/	/	/
_____	/	/	/
_____	/	/	/

Super Poderes **Custo**

Aprimoramentos	Custo
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Anotações Complementares _____

Seu personagem sacrificaria a vida para garantir a segurança dos outros?

Aceitaria **CONSCIENTEMENTE** a *morte* diante de um poder avassalador, que não consegue controlar... apenas para que outros *sobrevivessem*?

Lutaria pelo que acha correto, mesmo sabendo que não viveria para apreciar outro por-de-sol, outro “canto de pássaros”, ou simplesmente o calor de um “rush-hour” do centro de sua metrópole? Nunca mais mesmo?

Se a resposta foi **SIM** a todas as perguntas acima...

...seu personagem é um **HERÓI**.



HEROES DAEMON livro 2 complementa o material apresentado no livro 1 desta série, que adapta para o melhor sistema brasileiro de RPG a maior aventura jamais escrita.

Novos poderes. Novas regras. E acima de tudo, um ideal...

...**Salve o Mundo**...

...**não importa o quanto isso custe.**