

NOVOS PODERES E NOVA CLASSE DE PODER

NOVA CLASSE DE PODER - Criação de Formas de Vida (acrescentar esta para as já existentes do livro **SUPERS**)

Esta nova classe de poder, também abrange os poderes apresentados anteriormente no livro **SUPERS**:
Conjurador de Demônios, Doppelganger Energético e Multiplicação.
Estes poderes estão ligados à criação, vulgo conjuração, de formas de vida.
Inclui, cópias de seres vivos, como seres humanos, animais e plantas.
Não garante controle eterno sobre a criação. Para este fim utilize poderes de *Controle de Formas de Vida*.
Aqui, abaixo, um tabela para o caso de sorteio de poderes.
Se a gosto, o Jogador ou Narrador pode utilizar sem problema a tabela contida e apresentada no **SUPERS**.

01 - 30 Conjurador de Animais. 31 - 40 Conjurador de Demônios. 41 - 70 Conjurador de Espíritos. 71 - 80 Criação de Plantas. 81 - 90 Doppelganger Energético. 91 - 00 Multiplicação.
--

Conjurador de Animais

Características: NP, Carga (Carregar), Duração (x 10 min).
O conjurador de animais possui a incrível capacidade de literalmente criar um animal apartir “do nada”, exatamente como nos rituais mágicos do caminho *Criar Animais*.
Para maiores detalhes sobre animais consulte o e-book **ZOOLÓGICO**.

01 - 20 Mamíferos. 21 - 30 Insetos. 31 - 40 Pássaros. 41 - 50 Répteis. 51 - 60 Anfíbios. 61 - 70 Peixes. 71 - 80 Sorteie dois tipos de animais diferentes. 81 - 90 Sorteie três tipos de animais diferentes. 91 - 00 Sorteie quatro tipos de animais diferentes.
--

Nível do Poder (Atributo): Define os atributos físicos máximos dos animais que o Personagem é capaz de conjurar.
Este valor PODE e DEVE ser dividido entre vários animais se o conjurador ou Narrador desejar.
Carga (Carregar): Define o peso máximo total de todos os animais que podem ser conjurados pelo conjurador por vez através por uso deste poder.
Duração (Tempo): Determina o tempo que os animais permanecem sobre o controle do conjurador. Ao final deste tempo, ou não caso eles sejam destruídos, os animais fogem e não mais obedecem o Personagem, exceto claro, se o conjurador utilize o poder *Controle de Animais*.

Troutor Vinicour é um escocês que tem a incrível capacidade de invocar um verdadeiro enxame de insetos, comumente gafanhotos e abelhas. É capaz de mantê-los sobre seu controle por quase uma hora e meia.

[Conjurador de Animais - Insetos - 20, 6, 36]

Tinha apenas 16 anos quando o capturamos e levamos para os laboratórios para análise, desde os 13 anos (início da puberdade) ele apresenta tais poderes. Hoje é um de nossos principais agentes de campo do grupo No Lammers.

Conjurador de Espíritos

Características: NP, Alcance (x1m), Duração (x10 min), Quantidade.
O Personagem é capaz, utilizando sua própria Força de Vontade, de conjurar para o seu plano de origem espíritos e/ou elementais.
Pode fazê-lo em seu próprio corpo, apenas espíritos, ou oferecer ao espírito ou elemental um invólucro, em qualquer dos casos, ao fim dos efeitos do poder, o espírito/elemental é enviado em retorno a seu plano de origem.
Este efeito é semelhante em alguns espécimes exatamente como os rituais de conjuração de elementais variados (*Criar Elemento/ Spiritum*).
Em outros espécimes, o efeito é semelhante como rituais de conjuração de espíritos do caminho *Criar Spiritum*.
Para maiores detalhes sobre aparições, espíritos e possessões, consulte o livro **SPIRITUM - O REINO DOS MORTOS**.

01 - 40 Espíritos (apenas em si próprio). 41 - 60 Espíritos (apenas em outras pessoas). 61 - 80 Espíritos (ambos os casos). 81 - 00 Elementais.
--

Apenas para Conjuradores de Elementais

01 - 20 Elementais do Fogo. 21 - 40 Elementais do Gelo ou Frio ou Água. 41 - 50 Elementais do Ar. 51 - 60 Elementais da Terra. 61 - 70 Elementais da Luz. 71 - 80 Elementais das Trevas. 81 - 90 Sorteie dois tipos de elementais. 91 - 00 Sorteie três tipos de elementais.

Nível do Poder (Np / atributo): Define os atributos físicos máximos dos espíritos ou elementais que o Personagem é capaz de conjurar.
Este valor PODE e DEVE ser dividido entre vários diferentes se o conjurador ou Narrador desejar.
É utilizado quando vítima seja contrária à a possessão. Somente quando o conjurador conjurar os espíritos em OUTRA pessoa, utilizando o NP contra a Força de Vontade da vítima.
Alcance (Distância): Determina a distância máxima que alguém pode estar do conjurador para receber o espírito em seu corpo.
Valores menores que 7 indicam que o conjurador não pode manifestar seus poderes em outras pessoas, valores entre 7 e 12 indicam que o poder funciona apenas ao toque.
Duração (Tempo): Determina o tempo que os espíritos permanecem no plano e sobre o controle do conjurador.
Ao final deste tempo, ou não caso sejam destruídos, os espíritos ou elementais retornam ao seu plano de origem.
Quantidade (Multiplicador): Determina a quantidade máxima de espíritos ou pessoas que podem ser afetados por este poder ao mesmo tempo.
Valores menores que 24 indicam que apenas um espírito ou pessoa pode ser afetado por vez.

Inspectremaker é o codinome de Alan Malkavian, um ex-soldado vietnamita. Foi alvo de diversas experiências por parte de exércitos inimigos. Como consequência desenvolveu vários poderes ligados a conjuro e controle de aparições, espectros, espíritos e possessões.

[Conjurador de Espíritos - 24, 30, 18, 30]

É capaz de conjurar até quatro espíritos em quatro pessoas distintas ao mesmo tempo. Os mantém nos corpos por até 10 minutos. Afeta pessoas à distância de até 4 metros.

Criação de Plantas

Características: NP, Pvs, Dano, Carga (Carregar), Raio (x 1m), Duração (x 10 min).
O conjurador é capaz de criar plantas literalmente apartir “do nada”, exatamente como rituais mágicos do caminho *Criar Plantas*.
Alguns espécimes o fazem, em versões “assassinas” e maiores normalmente, de plantas convencionais. Tais plantas são erroneamente descritas em filmes e livros de terror como *plantas carnívoras*.
O Personagem pode criar Trolls, Ents, Mandragóras e semelhantes, além de versões de outros “monstros” e animais.
Indiferente do caso, são na sua totalidade compostos por materiais como ervas, galhos, sementes, ramos e folhas.

Nível do Poder (Atributo): Limita os atributos físicos, se necessário, máximos das plantas que o Personagem é capaz de conjurar ao utilizar este poder.
Este valor PODE e DEVE ser dividido entre várias plantas se o conjurador ou Narrador desejar.
No caso de plantas que entrem em combate, esta característica define sua perícia de ataque e defesa, que será multiplicado por 4 %.

01 - 20 Apenas plantas convencionais.
21 - 80 Apenas plantas e monstros que entram em combate.
81 - 00 Ambos os casos.

Pvs (Atributo): Indica o número de pontos de vida que cada criatura possui.
Este valor PODE e DEVE ser dividido entre várias plantas se o conjurador ou Narrador desejar.
Dano (Dano): A quantidade de dano que é causada por cada criatura a cada ataque.
Carga (Carregar): Define o peso máximo total de todas as plantas que podem ser conjurados pelo conjurador por utilização deste poder.

Raio (Distância): Indica o raio de ação, apartir do Personagem, ao qual o poder flue seus efeitos.
Valores abaixo de 12 indicam que este poder afeta apenas uma criatura, que deve estar tocando no Personagem.
Duração (Tempo): Determina o tempo que as plantas permanecem sobre o plano do Personagem.
Ao final deste tempo ou não caso elas sejam destruídas as plantas desaparecem.

Andrus Darium é irmão de Andrea Darium, possui uma versão do poder da irmã, levemente diferent.Andrus é capaz de criar seres combatentes apartir de troncos de árvores, galhos. e folhagem. Os utiliza para defender a região onde vive, e é tido, assim como sua irmã como uma divindade menor. Foi incrível ver aquele Ent gigantesco brotar do chão e acabar com os traficantes de pedras.

[Criação de Plantas - 30, 30, 30, 30 , 30, 30]

O Ent manteve-se ao seu controle por um período de mais ou menos 38 minutos, quando Andrus criou OUTRO Ent. Cada Ent criado por Andrus pode causar até 5d6 de dano por ataque e possui 30 pvs. Andrus pode controlá-los a uma distância de até 4 metros.



Controle de Energia

Causar Fraqueza Física

Características: NP, Efeito, Alcance (x 3m), Raio (x 1m)

O Personagem é capaz, mesmo a distância, de causar fortes dores físicas e musculares em uma determinada área.

Este poder funciona de forma semelhante ao poder *Manipulação Neural*, é até normal cobaias que apresentam um dos poderes, apresentam também o outro. Comum também é, pesquisadores menos competentes confundirem erroneamente os dois poderes.

Este poder afeta TODAS as pessoas em seu raio de ação, OU apenas UMA pessoa, se assim o Personagem quiser.

Nível do Poder (Atributo): Testado contra a Constituição do alvo para determinar se o poder foi bem sucedido ou não, pode ser testado contra o NP de poderes de resistência física quando aplicável, como por exemplo o poder *Resistência Corporal*.

No caso de efeitos acima do valor 24, o alvo pode fazer OUTRO teste de Constituição para reduzir em até 12 (sucesso normal) ou 24 pontos (somente se acerto crítico) o efeito do poder sobre si.

Efeito: Representa qual o efeito que será causado à vítima deste poder, de acordo com a tabela abaixo.

Até o valor 24, é comum utilizar-se deste poder para quebrar a ação do alvo, ou quebrar o efeito de poderes físicos e de combate como *Multiplicação*.

Acima deste valor, pode-se deixar um ser humano inconsciente, gravemente ferido ou em alguns casos até matá-lo ou deixa-á-lo com uma sequela para o resto da vida.

Não pode ser maior que a Inteligência do Personagem.

01 - 12 Dores muito fracas, como caimbras ou estralos. 13 - 24 Dores leves a médio-fortes, fígados musculares, paralisia. 25 - 36 Dores muito fortes, torções graves, desmaio. 37 - 48 Dores insuportáveis, lesão grave ou até quebra de ossos. 49 - 60 Inutilização de um membro ou até paralisia permanente. 61 - 72 Morte.
--

Alcance (Distância): Indica o alcance máximo do poder.

Valores abaixo de 12 indicam que o poder funciona apenas através do toque.

Raio (Distância): Indica o raio de ação, apartir do alcance deste poder. Valores abaixo de 12 indicam que este poder afeta apenas uma pessoa. Se o Alcance for menor que 12, o Personagem deve ser tomado como centro do raio de efeito.

Melissa Hart, conhecida como “Dor” É sem dúvida a melhor intimidadora que o serviço secreto austríaco teve. É incrível pela sua facilidade de extrair qualquer informação de quase qualquer pessoa. É conhecida por sua incrível e poderosíssima combinação de Poderes:

[Causar Fraqueza Física - 24, 24, 36, 24]

[Causar Fraqueza Mental - 24, 24, 30, 18]

[Controle de Metabolismo - 24, 0, 24, 38]

[Pirofobia - 24, 24, 30, 30]

[Controle da Podridão - 24, 0, 24, 18]

Pode utilizar quaisquer um deles a uma distância segura de no mínimo 10 metros, Melissa pode provocar por exemplo, utilizando o poder Causar Fraqueza Física, fortíssimas dores musculares em uma área de até 4 metros de raio à até 10 metros de distância

Claro, Melissa também possui os subgrupos da perícia Manipulação, perícias tortura e intimação, em níveis elevados.

Não é a toa que é a segunda em comando no grupo No Lammers.

Controle do Metabolismo

Características: NP, Cura, Dano, Alcance (x 1m)

Este poder é semelhante ao poder *Controle Catalizador*, o Personagem é capaz com sua correta utilização de acelerar, diminuir ou até de acordo com o caso, controlar as reações químicas e biológicas de determinado ser vivo.

Este poder afeta apenas animais, pode manipular os batimentos cardíacos da vítima, acelerando, retardando ou até parando-os.

Este poder pode ser utilizado para causar ou cancelar efeitos de uma determinada doença, acelerar ou reduzir a velocidade do processo de envelhecimento de um ser vivo.

O Personagem pode utilizar este poder como forma de ataque.

Este poder pode ser utilizado para causar dano ou para reparar danos sofridos.

Existem variações deste poder, algumas espécimes podem utiliza-lo em si mesma, outros podem apenas utiliza-lo para causar efeitos nocivos, etc.

Este poder afeta apenas um alvo por vez, e o Personagem deve manter concentração absoluta enquanto o utiliza.

01 - 80 Apenas em outras pessoas. 81 - 90 Apenas em si mesmo. 91 - 00 Ambos os poderes.

01 - 50 Utilização de forma nociva apenas (Dano). 51 - 90 Utilização de forma regenerativa apenas (Cura). 91 - 00 Ambos os casos (Dano e Cura).

Nível do Poder (Atributo): Testado contra a Constituição do alvo para determinar se o poder foi bem sucedido.

Pode ser testado contra o NP de poderes de resistência física quando aplicável, como o poder *Resistência Corpora*). Para este caso, o teste é aplicado apenas quando o alvo tenta resitir ao poder.

Cura (Dano): A quantidade de pontos de vida que este poder é capaz de recuperar, por utilização.

Dano (Dano): A quantidade de dano que é causado pelo Personagem à vítima quando utiliza este poder.

Alcance (Distância): Indica o alcance máximo deste poder.

Valores abaixo de 12 indicam que o poder funciona apenas através do toque.

Melissa Hart, apresenta uma variação do poder conhecido como [Controle de Metabolismo - 24, 0, 36, 38]. A sua variação do poder pode ser utilizado apenas em outras pessoas, e apenas de forma nociva, seu ataque preferido quando utiliza este poder, é ir aos poucos reduzindo a pressão do alvo, e de um instante ao outro, cancelá-la. Pode utilizar este poder a uma distância de até 10 metros e causando fortíssimas dores de até 3d6 pontos de dano. Melissa faz se uso do aprimoramento Poder Sustentável para este efeito.

Controle de Formas de Vida

Controle de Animais

Características: Tipo, NP, Carga (Carregar), Duração (x 2 horas), Raio (x 1m)

O Personagem é capaz de controlar animais que estejam na área de efeito por um determinado período de tempo.

Para maiores detalhes sobre animais, consulte o netbook **ZOOLOGICO**. De forma semelhante aos rituais do caminho *Controlar Animais*.

O Personagem também pode usar este poder para repelir e assustar animais.

Tipo: Define o tipo de animal que o Personagem pode afetar com seus poderes.

01 - 20 Mamíferos.
21 - 30 Insetos.
31 - 40 Pássaros.
41 - 50 Répteis.
51 - 60 Anfíbios.
61 - 70 Peixes.
71 - 80 Sorteie dois tipos de animais diferentes.
81 - 90 Sorteie três tipos de animais diferentes.
91 - 00 Sorteie quatro tipos de animais diferentes.

Nível do Poder (Atributo): Define o valor que será testado contra a Força de Vontade dos animais que o Personagem deseja controlar ou repelir, caso os animais queiram resistir a este poder.

Carga (Carregar): Define o peso máximo total de todos os animais que podem ser controlados pelo controlador por vez através deste poder.

Duração (Tempo): Determina o tempo que os animais permanecem sobre o controle do controlador. Ao final deste tempo, ou não caso eles sejam destruídos, os animais normalmente fogem ou desaparecem. Não mais obedecendo comandos do Personagem, exceto se o reutilize este poder ou utilize o poder *Conjurador de Animais*.

Raio (Distância): Indica o alcance deste poder. Valores abaixo de 12 indicam que o poder só funciona ao toque.

No caso de controlar o animal, será necessário manter contato físico com o animal, do contrário, o poder será cancelado.

Trout Vinicour é capaz de controlar animais criados por outros conjuradores, por ele mesmo ou naturais. O faz com muita habilidade.

Afeta um grupo equivalente ao que é capaz de criar e os mantém sobre seu total controle por até 8 horas, normalmente apenas gafanhotos e abelhas.

[Controle de Animais - Insetos - 20, 12, 30, 40]

Trout reflete o controle de insetos, em um raio ao redor de seu corpo, com medida superior a doze metros.

Controle de Demônios

Características: NP, Carga (Carregar), Raio (x 1m), Duração (x 1 hora)
O Personagem é capaz de controlar demônios oriundos de Arkanum e de Infernum que estejam na área de efeito por um determinado período de tempo.

Para maiores detalhes sobre demônios, consulte o livro **DEMÔNIOS - A DIVINA COMÉDIA** e **ABISMO**.

Este poder possui efeitos semelhante aos rituais do caminho *Controlar Demônios*.

O Personagem pode utilizar este poder para repelir e assustar ou intimidar demônios. Este poder é possuído por quase todos os demonologistas.

Nível do Poder (Atributo): Define o valor que será testado contra a Força de Vontade dos demônios que o Personagem deseja controlar ou intimidar, caso os demônios queiram resistir a este poder.

Define os tipos de demônios que podem ser afetados por este poder, de acordo com a tabela abaixo.

O Personagem pode afetar demônios menores que os indicados na tabela para seu valor de NP.

12 Insetos e Vermes de Arkanum.
18 Homuncúlos, Hordas e Gremlins
24 Demônios tipo I (Imps).
36 Demônios tipo II (Sernezs).
48 Demônios tipo III (Bergahazzas), Gárgulas.
60 Demônios tipo IV (comandante de Legiões) e Alastores.
72 Demônios tipo V (gerais).

Carga (Carregar): Define o peso máximo total de todos os demônios que podem ser controlados pelo demonologista por vez através do uso deste poder.

Raio (Distância): Indica o alcance deste poder. Valores abaixo de 12 indicam que este poder só funciona ao toque. No caso de controlar o demônio, será necessário manter contato físico com o mesmo, do contrário, o poder será cancelado.

Duração (Tempo): Determina o tempo que os demônios permanecem sobre o controle do demonologista.

Ao fim deste tempo, ou não caso eles sejam destruídos, os demônios normalmente retornam ao seu plano de origem. Alguns demônios atacam o Personagem, exceto claro se o demônio simpatizar com o mesmo, se o Personagem reutilizar este poder ou utilizar o poder *Conjurador de Demônios* para conjurar NOVOS demônios.

Dos Diabos pode, se necessário conjurar ou controlar pequenos demônios, que chama de “minha pequena horda”, utilizando seus poderes de conjuração e controle.

[Conjurador de Demônios - 18, 36, 28]

[Controle de Demônios - 18, 36, 30, 28]

Dos Diabos afeta quase uma dúzia de pequenos demônios com cerca de um metro de altura cada, em um raio de até oito metros por um período de até três horas.

Controle de Espíritos

Características: Tipo, NP, Alcance (x 1m), Duração (x 2 horas), Raio (x 1m)

O Personagem utilizando de sua Força de Vontade é capaz de controlar elementais, ou ainda servir como “hóspede” (médiuns) para espíritos.

Pode recordar-se ou não dos fatos acontecidos. Se o Personagem quiser pode ainda utilizar este poder para exorcisar espíritos. Este poder é muito parecido com os efeitos dos principais e mais comuns rituais de controle e esconjuração de espíritos (**Controlar Spi-ritum**), e de controle de elementais (**Controlar Caminho Elemental/Spiritum**).

Para maiores detalhes sobre espíritos, aparições e possessões, consulte o livro **SPIRITUM - O REINO DOS MORTOS**.

Tipo1: Define o tipo de espírito que o Personagem pode afetar com o poder.

01 - 40 Espíritos (exorcismo somente).
41 - 70 Espíritos (mediunidade somente).
71 - 80 Espíritos (mediunidade e exorcismo).
81 - 00 Controle de Elementais (definir um tipo).

Tipo2: Define (no caso de Controle de Elementais) o (s) tipo (s) de elemental (s) que o Personagem pode afetar com o poder. No caso de afetar dois ou três elementais distintos, o Personagem pode combinar seus caminhos de forma a utilizar seus poderes em elementais que são representações de caminhos secundários e terciários.

01 - 20 Elementais do Fogo.
21 - 40 Elementais do Gelo/Frio/Água.
41 - 50 Elementais do Ar.
51 - 60 Elementais da Terra.
61 - 70 Elementais da Luz.
71 - 80 Elementais das Trevas.
81 - 90 Defina dois caminhos elementais.
91 - 00 Defina três caminhos elementais.

Nível do Poder (Atributo): Este valor é utilizado quando a vítima é contrária a posseção, o controlador tenta controlar um espírito contra sua vontade ou quando o espírito tenta resistir ao exorcismo. Sempre é utilizado contra a Força de Vontade do espírito.

Alcance (Distância): Determina a distância máxima que o espírito pode estar do Personagem, para ser alvo deste poder.

Valores menores que 12 indicam que o poder funciona apenas ao “toque”. No caso de espíritos sem corpo físico, é necessário possuir uma maneira de afetar o espírito, como por fé, artefatos, magias ou poderes.

Duração (Tempo): Determina o tempo que o espírito permanece no plano e sobre o controle do Personagem. Ao final deste tempo, ou não caso ele seja destruído, o espírito ou elemental retorna ao seu plano de origem ou então se liberta do controle do Personagem.

Raio (Distância): Limita a área que o espírito tem que estar para o Personagem não perder o controle sobre o mesmo.

Valores menores que 12 indicam que o espírito NÃO pode se locomover.

Inspectremaker é capaz de controlar ou exorcizar espíritos a uma distância de aproximadamente 20 metros, em um raio de até 10 metros.

[Controle de Espíritos - exorcismo e mediunidade de espíritos - 30, 44, 30, 38].

Pode manter este controle por até 8 horas.

Controle de Multidões

Características: NP, Carga (Carregar), Duração (x 30 min), Raio (x 1m)

O Personagem é capaz de controlar grandes e verdadeiras multidões de pessoas com este poder.

Os primeiros relatos fortes do uso deste poder foram dados com o despertar de um ser conhecido mundialmente como Adolf Hitler, um dos cérebros por trás da criação do Nazismo e responsável direta e indiretamente pela morte de milhares de pessoas e pela difusão mundial do holocausto. Alguns acreditam que este mesmo ser, seja na verdade a materialização temporária de uma entidade MUITO poderosa, a considerável tempo em "dormência".

Desde que estejam na área de efeito e que o Personagem não esteja realizando nenhuma outra tarefa.

Seus efeitos são de forma semelhante a alguns rituais do caminho *Controlar Humanos*.

Utilizado por Personagens que possuem o Aprimoramento *Controle de Multidões*.

Nível do Poder (Atributo): Define o valor que é testado contra a Força de Vontade dos alvos deste poder para resistirem aos efeitos do mesmo. Pode substituir a perícia Manipulação - liderança do Personagem. Pode ainda substituir em testes o Carisma do Personagem.

Carga (Carregar): Define o peso máximo total de todas as pessoas que o Personagem pode manipular por vez através deste poder.

Duração (Tempo): Determina o tempo que as pessoas permanecem sobre o controle do controlador. Ao final deste tempo, as pessoas podem não mais obedecer ao Personagem, exceto se o Personagem reutilize este poder, ou se elas simpatizarem-se pelo Personagem.

Raio (Distância): Indica o alcance deste poder. Valores menores que 12 indicam que este poder só funciona ao toque.

Michelli “Líder da Tropa” Alter costumava “passear” com cerca de 12 - 15 homens fortemente armados ao seu redor.

Michelli assaltava bancos e lojas de jóias, além de shopping centers.

Michelli Alter o fez até o dia em que foi presa e capturada por nosso extinto grupo Bio-Cibers, com a ajuda de dois Nanometais.

Hoje, após anos de extenso e árduo treino Michelli é “coincidentemente” a líder do grupo No Lammers. Junto de seus outros poderes é uma líder perfeita.

[Controle de Multidões - 30, 60, 38, 52].

É capaz de expandir seus poderes em uma área limitada é verdade, apenas 10 metros, porem pode controlar mais de 1 tonelada de soldados, o que corresponde a mais de 10 homens comuns e com muitas armas e munições. Seus poderes se refletem em tempo quase integral, há intervalos a cada 2 - 3 dias apenas.

Envelhecimento

Características: NP, Tempo (x 1 ano)

O Personagem pode envelhecer fisicamente uma criatura em meses ou na maioria do caso alguns anos ou décadas.

Se por efeito do poder a criatura envelhecer demais, como acima da média da expectativa de vida de sua espécie, faça um teste de Constituição, e acima do máximo faça um teste difícil. Falha, resulta em morte por envelhecimento imediata.

Nível do Poder (Atributo): Testado contra poderes ou magias de cancelamento ou controle de poderes.

Tempo (Tempo): Determina quantos anos a idade física da criatura será avançada.

Samantha Malkiasim, “A Bruxa” é possivelmente de acordo com as histórias contadas capaz de “rogar maldições” que podem envelhecer a vítima em até 100 anos.

[Envelhecimento - 36, 58].

Tudo para torná-la mais feia e na maioria dos casos mata-la de velhice. Histórias mais escandalosas, dizem que Samantha “rouba” esses anos de vida da vítima para si, e por esse motivo teria centenas de anos de vida vividos.

Fascinação

Características: NP, Duração (x 30 min), Raio (x 1m)

Este poder impressionante, é capaz de literalmente conquistar todas as pessoas na área afetada pelo poder.

Todas as pessoas na área de efeito, são incapazes de atacar um Personagem utilizando este poder. Exceto claro, se resistir ao poder.

O poder oferece certa “simpatia”, principalmente a primeira vista.

O poder além de encantar, minimiza atritos, já existentes ou não.

Funciona de forma semelhante a alguns rituais do caminho *Controlar Humanos*.

Nível do Poder (Atributo): Define o valor que será testado contra a Força de Vontade dos Personagens para resistirem aos efeitos deste poder.

Pode substituir a perícia Manipulação - sedução e outros sub-grupos de Manipulação se o narrador permitir, como empatia, impressionar, lábia e liderança.

Este poder, para efeitos de testes, substituir o Carisma do Personagem.

Duração (Tempo): Determina o tempo que aqueles afetados pelo poder, permanecem “fascinados”, ou seja sob efeito do poder.

Raio (Distância): Indica o alcance deste poder. Valores abaixo de 12 indicam que este poder só funciona ao toque, e afeta apenas um alvo.

A líder do grupo Nolammers, Michelli Alter utiliza-se muito deste poder. Principalmente para conseguir fácil acesso a corporações e instituições, onde a entrada é muito reclusa e fortemente segura.

[Fascinação - 30, 42, 38].

Michelli pode manter este poder ativo por até 8 horas, em um raio de até 10 metros.

Liderança

Características: NP, PVs, Bônus, Duração (x3 rodadas), Raio (x 1m)

Também conhecido como “Líder de Guerra”, demonstra a habilidade de projetar uma aura que auxilia os companheiros durante um combate.

Confere-lhes habilidades, poder e resistência que não possuem naturalmente. Este poder NÃO afeta o próprio usuário.

Nível de Poder (Atributo): Valor em porcentagem, multiplicado por 4, que será trocado pela perícia de combate dos afetados, é mantido o valor mais alto.

Corresponde ao valor que será substituído pela perícia Liderança do Personagem, também em porcentagem.

Pvs (Dano): Pontos de vida que substituem os PVs de cada Personagem afetado por este poder enquanto o mesmo estiver ativo, mas que são perdidos quando o efeito acaba.

Bônus (Bônus de Dano): Adiciona o bônus de dano equivalente, correspondente, conforme tabela de bônus de Força.

Duração (Tempo): A duração dos efeitos do poder.

Raio (Distância): Raio de efeito do poder. Valores menores que 12 indicam que o poder só afeta um alvo, que deve ser tocado pelo Personagem.

Michelli Alter possui o poder Liderança.

[Liderança - 24, 24, 24, 30, 38].

Utiliza em conjunto com os p-deres Coragem e Carisma, para obter maior eficácia, com suas carcterísticas, é capaz de afetar pessoas em raio de 10 metros, conferindo-lhes habilidades físicas, aumento de dano (+ 5) físico e resistência física (24 pvs temporários que substituem os PVs dos alvos). Esse é um dos motivos do medo e respeito dado ao grupo No Lammer, seus membros (sua líder), e claro, seus poderes.

Maldição

Características: NP, Atributo, Duração (x 3 meses)
O Personagem pode realizar um efeito semelhante a uma maldição, como resposta a aquele que tenha causado algum mal.
Um ataque direto é mais que suficiente, SE o mesmo for sem NENHUMA razão ao PERSONAGEM.
Este poder é muito comum em certas vampiras-bruxas que em breve serão melhor relatadas.
Este poder também é bastante comum em feiticeiras ciganas, as Madji, mais até que em vampiras-bruxas.
Pode ser cancelado apenas pela criatura que o impôs ou ao fim de sua duração.
Ou muito raramente envolvendo-se em rituais bastante complexos e perigosos. Desnecessário dizer, mas exceto por autorização do Narrador, neste caso para NPCs, este poder não possui NENHUM efeito extra, apenas redução de atributos.
Nível de Poder (Atributo): Limita o valor máximo que qualquer característica do poder pode atingir.
É testado contra o foco de magos que tentem cancelar o poder e também contra a Força de Vontade Temporária do Personagem que recebe a maldição.
Atributo (Atributo): O Personagem deve sortear 1d10 na tabela abaixo, para saber qual será o atributo que será afetado pelo poder. Se algum atributo ao fim se encontrar em valor igual a 3 ou menos, um dos efeitos seguintes acontece. A gosto do Narrador um teste de atributo (valor original) pode ser realizado para minimizar os efeitos:

Força ou Constituição - O Personagem morre. Ou o Personagem entra em coma ou desmaio pela duração dos efeitos do poder. Ou o Personagem recebe uma doença incurável e mortal, ou entra em estado terminal.
Destreza - O Personagem perde totalmente a coordenação motôra das mãos, braços, pés e/ou pernas, por vezes é necessário a amputação de alguns dos mesmos.
Agilidade - O Personagem perde suas características locomotôras, se torna um tetraplégico, ou se torna um paraplégico.
Inteligência - O Personagem entra em estado semi-vegetativo, o Personagem passa a sofrer os efeitos do aprimoramento *Amnésia*, ou entra em coma profundo pela duração dos efeitos do poder.
Força de Vontade - O Personagem recebe os mesmos efeitos dos aprimoramentos *Covarde* e *Maníaco depressivo*, ou o Personagem recebe algumas fobias diversas.
Percepção - O Personagem recebe os efeitos do aprimoramento *Defeito de Ryoga* e *Alucinado*. Ou o Personagem se torna cego e/ ou surdo-mudo.
Carisma - O Personagem sofre os efeitos do aprimoramento *Aparência Hedionda* ou do aprimoramento *Monstruoso*.

O valor máximo que cada atributo pode atingir é igual ao NP do poder. No caso de afetar um atributo físico, pode ocorrer uma ou mais mudanças na aparência física do Personagem.
O Personagem realiza um teste NP vs (NP somado ao redutor), em caso de sucesso o novo valor passa a valer pelo período de duração do poder.

- 1 - Força.
2 - Constituição.
3 - Destreza.
4 - Agilidade.
5 - Inteligência.
6 - Força de Vontade.
7 - Percepção.
8 - Carisma.
9 - 0 - O Personagem escolhe um atributo.

Redutor (Atributo): Valor máximo que pode ser reduzido do atributo da vítima.
Duração (Tempo): A duração dos efeitos do poder.

Samantha Malkiasim foi o nome da Madji que transformou o jovem Ludwig em um corpo humano sem alma.

[Maldição - 36, Constituição 20, 30]

Utilizou o poder maldição. Lembro-me até hoje que ela disse para o meu filho: - Não devias mexer com uma Madji jovem... Pagarás caro... - Que este corpo seja a maldição da tua vida, alma a ti deu, e de ti removeu. Hoje meu filho não responde a qualquer estímulo externo. É o que chamam de estado semi-vegetativo. Não fala, não anda, acho até que não mais pensa.

Milagre

Características: NP, atributos, Duração (x 3 rodadas)
O Personagem pode após segundos ou mesmo minutos de reza desenvolver seu físico rapidamente, dependendo apenas de sua crença por entidades superiores, fé em deuses, a duração para os efeitos do poder variam muito de pessoa para pessoa.
A critério do Narrador, o Personagem pode utilizar pontos de fé, consulte os livros **CLUBE DE CAÇA**, **INQUISIÇÃO**, **TEMPLÁRIOS** ou **TREVAS** para detalhes sobre o uso de pontos de fé, para ativar este poder.
O Personagem deve ao utilizar o poder, aumentá-lo constantemente, a cada rodada.
A cada rodada de pura concentração o Personagem pode “gastar” para aumentar até 24 pontos variados em seus atributos.
Nível de Poder (Atributo): Limita o valor máximo que qualquer atributo pode atingir.
Atributo (Atributo): O Personagem deve sortear 1d10 na tabela abaixo, para saber quais serão os atributos que serão ampliados com a utilização do poder. O valor máximo que cada atributo pode atingir é igual ao NP do poder. Podem ocorrer mudanças na aparência do Personagem ou não.

- 01 - 60 Não ocorrem transformações na aparência do Personagem.
61 - 00 Ocorrem transformações na aparência do Personagem.

- 1 - Força.
2 - Constituição.
3 - Destreza.
4 - Agilidade.
5 - Força e Constituição.
6 - Força e Agilidade.
7 - Constituição e Agilidade.
8 - Constituição e Destreza.
9 - Destreza e Agilidade.
0 - Todos os atributos físicos.

Duração (Tempo): A duração dos efeitos do poder.

Sim Balbienr foi pessoalmente treinado e educado por um dos cavaleiros templários originais, cujo nome até hoje é um segredo. Entre muitas outras habilidades, Sim aprendeu como focalizar sua fé para conceder-lhe bônus físicos. Sim pedia proteção e em questão de segundos estava mais forte ou mesmo mais rápido.

[Milagre - sem alterações físicas - 36, Força 20 e Agilidade 24, 30]

Lembro do comentário daquele velho que o viu lutar, que dizia algo como que sua velocidade e brutalidade ao combater dependia unica e exclusivamente de sua proteção, fé divina e necessidade.

Controle de Matéria

Absorção de Matéria

Características: Tipo, NP, Atributo, Dano, IP, Duração (x 3 rodadas)
Este poder permite que o Personagem absorva determinada substância. Um elemento simples ou uma liga composta, e o converta em bônus físicos, como aumento de atributos, aumento de dano e aumento de proteção corporal.

O Personagem pode distribuir até 24 pontos nas características do poder por rodada absorvendo a matéria.

Tipo: Define qual o tipo de substância o Personagem é capaz de absorver e converter em bônus.

O Narrador deve escolher qual o tipo de matéria mais adequada ao *background* do Personagem.

01 - 20 Água ou gelo. 21 - 40 Terra ou liga rochosa. 41 - 60 Metal ou liga metálica específica. 61 - 80 Plástico. 81 - 90 Madeira, óleos, borracha OU papel. 91 - 00 Outro (definir).
--

Nível de Poder (Atributo): Limita o valor máximo que qualquer característica pode atingir.

Atributo (Atributo): O Personagem deve sortear 1d10 na tabela abaixo, para saber quais serão os atributos que serão ampliados com a absorção da matéria.

O valor máximo que um atributo pode atingir é igual ao NP do poder.

1 - Força. 2 - Constituição. 3 - Destreza. 4 - Agilidade. 5 - Força e Constituição. 6 - Força e Agilidade. 7 - Constituição e Agilidade. 8 - Constituição e Destreza. 9 - Destreza e Agilidade. 0 - Todos os atributos físicos.
--

Dano (Bônus de Dano): Indica o bônus de dano máximo que o Personagem pode receber com a absorção da matéria.

IP (Atributo): Indica a proteção física máxima que o Personagem pode receber com a absorção da matéria.

Duração (Tempo): A duração dos efeitos do poder.

Smith Rocker, ex-fuzileiro alemão, após prisioneiro de guerra por tropas inimigas, desenvolveu alguns poderes. Pode-se destacar a incrível habilidade de Smith:

[Absorção de Matéria - Mármore - 30, Força 24, 12, 12, 30].

Após tocar em superfícies de mármore, pode cobrir todo o corpo (ou apenas o dorso e/ou braços, bem mais comum), por mármore pura, conferindo-lhe um belo índice de proteção e considerável aumento de força.

Controle de Líquidos

Características: NP, Carga (x 1 litro), Raio (x 10m)
Possuído por quase todos os membros da escola de magia original de Atlântida, este poder é idêntico aos efeitos dos rituais do caminho *Controlar Água*.

O Personagem pode com uso do poder controlar líquidos ao seu redor e proximidades, criando trombas, tentáculos, ondas, ou literalmente 'abrir o mar ao meio'.

O Personagem pode alterar características de um líquido, ou "dar vida" a uma poça, ou a uma porção de um líquido.

O Personagem deve manter concentração absoluta ou o efeito cessa.

Nível do Poder (Atributo): Define os atributos máximos do líquido quando animado (Força e Agilidade).

Pode ser utilizado para alterar características de um líquido ou animá-lo.

Carga (Carregar): Define a quantidade máxima de líquido que o Personagem pode manipular por utilização do poder.

Raio (Distância): Indica o raio de alcance deste poder, tendo o Personagem como centro.

Valores abaixo de 12 indicam que o Personagem precisa estar imerso em água para que o poder funcione.

Salomas é um homem baixo, corcunda e velho, o impressionante é saber que o pescador é capaz de com a força do pensamento erguer o que ele nomeia por “Muralha Azul”, um gigantesco paredão de água, que utiliza para derrubar navios pesqueiros de criminosos na região onde mora.

Ele é capaz de criar uma “muralha” com até 10 metros de altura por 20 de largura e cerca de meio metro de profundidade (cerca de cem mil litros de água), a uma distância de até 50 metros.

[Controle de Líquidos - 30, 70, 12].

Mais tarde descobriu-se a verdade por trás de Salomas, ele é um príncipe tritão com uma missão nobre, mostrar ao “povo da terra” que o mar deve ser respeitado.

Controle de Odores

Características: NP, Dano, Alcance (x 10m), Raio (x 1m)

Este poder reflete o poder de muitos magos do ar, a capacidade sobrenatural de alterar as características (apenas relativa ao olfato) de uma substância ou objeto.

O Personagem realiza alterações químicas consegue com uso de ste poder alterar o “cheiro” de uma substância, sendo muito difícil para qualquer outro perceber a alteração.

Este poder também pode ser usado para trazer o odor original de uma substância, ou para cancelá-lo. Deixando a substância inodora.

Pode ser utilizado para perceber se o odor de uma substância foi alterado.

Pode ser utilizado para simular uma fragância no Personagem por exemplo.

Algumas poucas espécies, são capazes de causar dano com a utilização deste poder, utilizando-se para este fim da criação de poderosos gases.

Nível do Poder (Atributo): Utilizado contra testes de Percepção ou contra o NP de poderes que simulem/aumentem o sentido do olfato, também é testado contra poderes de controle ou cancelamento de poderes.

Dano (Dano): A quantidade de pontos de dano causado pelo Personagem com a utilização deste poder, quando permitido, não pode ser maior que o NP.

Alcance (Distância): Indica o alcance deste poder apartir do Personagem.

Valores abaixo de 12 indicam que o poder afeta apenas a área ao redor do Personagem.

Raio (Distância): Indica o raio de efeito deste poder, o Alcance é o centro, Afeta TODOS os objetos e pessoas dentro deste raio.

Valores abaixo de 12 indicam que o poder afeta apenas UM alvo.

Mostarda possui o poder controle de odores, com algumas variações bastante interessantes.

[Controle de Odores - 30, 18, 0, 30].

O odor exalado é sempre com cheiro forte de mostarda, toda a área afetada fica envolta por nuvens levemente coloridas como a mostarda, este poder pode causar até 3d6 de dano, em uma área limitada de apenas 4 metros ao seu redondo.

Controle da Podridão

Características: NP, Cura, Dano, Raio (x 10m)

Este poder é muito semelhante ao poder *Controle Catalizador*, porem o Personagem é capaz de afetar apenas plantas e áreas destinadas para as mesmas.

Este poder pode ser usado para recuperar ou destruir plantas, de acordo com o Personagem, porem ele não afeta animais, fungos, bactérias, ou o homem, também não mantém qualquer controle sobre plantas, assim como não é capaz de criar uma planta do “nada”.

Este poder pode ser utilizado para causar ou cancelar efeitos de uma determinada doença, pode ainda acelerar ou reduzir a velocidade de apodrecimento de uma planta.

O Personagem pode utilizar este poder como forma de ataque, desde que o alvo seja uma planta ou um ser construído com plantas. Mandrágora, troll ou ent. Este poder pode ser utilizado para causar dano ou para reparar danos sofridos.

01 - 30 Utilização de forma nociva apenas (Dano). 31 - 90 Utilização de forma regenerativa apenas (Cura). 91 - 00 Ambos os casos (Dano e Cura).

Nível de Poder (Atributo): Testado contra a resistência da planta, ou mais raramente contra poderes de cancelamento e controle de poderes.
Cura (Dano): A quantidade de pontos de vida que este poder é capaz de recuperar, por utilização.
Dano (Dano): A quantidade de dano que é causado pelo Personagem à planta quando utiliza este poder.
Raio (Distância): Raio de efeito do poder. Valores menores que 12 indicam que o poder só afeta um único alvo, o qual deve ser tocado pelo Personagem (enquanto o poder estiver em funcionamento).

Melissa Hart é capaz de destruir plantas (dano de 4d6) em um raio ao seu redor de até 5 metros.

[Controle da Podridão - Dano - 24, 0, 24, 18].

Transformação em Pedra

Características: NP, Alcance (x 10m)
O Personagem é capaz, através do toque ou através da simples visão, transformar um alvo em uma representação do mesmo construída e moldada em pedra.

01 - 40 Transformação através do toque.
41 - 90 Transformação através de contato visual.
91 - 00 Ambos OU OUTRA forma de transformação.

Nível do Poder (Atributo): Testado contra a Constituição do alvo, para ver se resiste ao poder, é utilizado contra poderes de cancelamento e controle de poderes.
Alcance (Distância): Indica o alcance deste poder.
Valores abaixo de 12 indicam que este poder só funciona ao toque.

Meilin Homuto, também conhecida como “medusa” uma incrível garota, aos seus quinze anos recebeu ao mesmo tempo, o seu melhor e pior presente, possui o poder de através de contato visual, transformar uma pessoa que estivesse a até 50 metros em pedra.

[Transformação em Pedra - Contato Visual - 36, 32].

Realmente uma pena a garota coreana querer ser tão rebelde, seria uma excelente soldada. Talvez com o tempo até controlasse o seu dom.

Poderes de Controle

Azar

Características: NP (x 4%), Alcance (x 3m), Raio (x 1m), Duração (x 1 rodada)

Este poder permite ao personagem alterar as probabilidades dentro de uma área.

O Personagem é capaz de aumentar as chances de que algo saia errado, conferindo menor sorte ao alvo.

Nível de Poder: Valor a ser adotado como fonte passiva, que será testado contra a perícia do Personagem que sofrerá os efeitos de azar.

Alcance: Indica o alcance deste poder.

Valores abaixo de 12 indicam que este poder só funciona ao toque.

Raio (Distância): Indica o raio de ação do poder.

Valores abaixo de 12 indicam que este poder afeta apenas um único alvo.

Este raio deve partir do ponto final adotado pelo alcance.

Duração: A duração do poder em rodadas.

Valores acima de 48 indicam que o poder é permanente (enquanto os alvos estiverem dentro da área de efeito).

Valores abaixo de 18 indicam que o poder age por apenas uma rodada.

Albano Trivison, possui uma rara variação dos poderes de controle, é capaz de aumentar a chance de algo dar certo ou errado, utilizando-se de dois poderes distintos e opostos.

[Azar - 40, 36, 30, 0] e [Sorte - apenas outras pessoas - 40, 36, 30, 0].

Ambos com valores (fonte passiva e ativa respectivamente) de teste igual 160%, alcance de mais de 20 metros e raio de efeito de até 4 metros.

Sua única desvantagem é que seus efeitos em qualquer dos casos, permanece por apenas uma rodada.

Cancelamento de Magia

Características: NP, Alcance (x 10 m)

O Personagem é capaz com o uso deste poder de cancelar efeitos mágicos, mesmo os permanentes (apenas em alguns casos).

Alguns Personagens podem realizar este poder em apenas um ou dois caminhos, enquanto em outros há uma liberdade bem maior.

01 - 80 Apenas magias não-permanentes.

81 - 00 Magias permanentes ou não.

01 - 50 O Personagem pode utilizar este poder contra apenas um caminho específico.

51 - 80 Dois caminhos (normalmente opostos).

81 - 00 Qualquer caminho.

Nível de Poder (Atributo): Testado contra o focus do MAGO, independente do focus usado na magia.

Alcance (Distância): Indica o alcance deste poder.

Valores abaixo de 12 indicam que este poder só funciona ao toque.

Albano Trivison, possui o curioso poder de cancelar qualquer tipo de magia em um alcance de até 25 metros [Cancelamento de Magia - 40, 26].

Pontos de Força de Vontade Temporária Extras

Características: NP, Força de Vontade Temporária

O Personagem possui uma maior capacidade de usar seus poderes, refletida em um maior número de pontos de Força de Vontade Temporária.

Nível de Poder (Atributo): Testado contra poderes de cancelamento ou controle de poderes.

Força de Vontade Temporária (Atributo): Indica o número de pontos de Força de Vontade Temporária que o Personagem passa a possuir. Substitui a NP de qualquer outro poder (mantém-se o valor mais alto).

Albano Trivison também pode utilizar muito mais vezes seus poderes.

Possui cerca de 50 pontos de Força de Vontade Temporários extras [Força de Vontade Temporária - 0, 50].

Sorte

Características: NP (x 4%), Alcance (x 3m), Raio (x 1m), Duração (x 1 rodada).

Este poder permite ao personagem alterar as probabilidades dentro de uma área. O Personagem é capaz de aumentar as chances de que algo saia como planejado, conferindo maior sorte ao alvo.

Nível de Poder: Valor que deve ser adotado como fonte ativa, o qual substituirá o valor a ser testado contra a fonte passiva (alvo da perícia).

Alcance: Indica o alcance deste poder.

Valores abaixo de 12 indicam que este poder só funciona ao toque.

Raio (Distância): Indica o raio de ação do poder.

Valores abaixo de 12 indicam que este poder afeta apenas um único alvo.

Este raio deve partir do ponto final adotado pelo alcance.

Duração: A duração do poder em rodadas.

Valores acima de 48 indicam que o poder é permanente (enquanto os alvos estiverem dentro da área de efeito).

Valores abaixo de 18 indicam que o poder age por apenas uma rodada.

Albano Trivison e Melissa Hart estão tentando interrogar um pobre lavrador, mas não desejam lhe causar mal e o homem não aceita chantagens, a única maneira que sobrou foi usar a inteligência contra o homem.

Melissa Hart possui Manipulação - interrogatório 47%, não teria problemas contra o lavrador com Força de Vontade 13 (52%), mas para garantir, Albano resolve usar seu poder Sorte [Sorte - apenas outras pessoas - 40, 36, 30, 0], para dar uma “ajudinha” a Melissa, que agora possui Manipulação - interrogatório com valor de teste igual à 94%, que contra os 52 % do lavrador passam a dispensar testes, é acho que ele vai começar a falar...



Criação de Matéria

Criação de Água e Alimentos

Características: NP, Carga (Carregar), Duração (x 10 min).

O conjurador é capaz de água e alimentos apartir “do nada”, de forma muito semelhante aos rituais mágicos do caminho *Criar Plantas e Criar Água*.

A água e os alimentos criados por este poder satisfazem a fome e sede de quem estiver com fome e sede, mas não satisfaz a fome ou sede se os mesmos forem excessivos quando por intervenção de magias, superpoderes ou maldições.

Algumas espécies podem criar apenas água e outras apenas alimentos, porem o mais comum é a ambiguidade de poderes.

Nível do Poder (Atributo): Utilizado contra poderes e magias de cancelamento ou controle de poderes.

Limita TODAS as outras características do poder.

Carga (Carregar): Define o peso máximo total de todo mantimento criado pelo conjurador por vez através do uso deste poder.

Duração (Tempo): Determina o tempo que o alimento e a água permanecem sobre o plano do Personagem.

Ao final deste tempo (ou não caso os mesmos sejam injeridos) os alimentos e a água desaparecem.

Andrea Darium é o nome da garota africana que foi tida como uma deusa, quando criou sozinha um “banquete” para cerca de 500 pessoas.

Ela utilizou seus poderes para criar quase 200 kilogramas de verduras, frutas e legumes, e sucos que mataram a fome e sede de dias de mais de 500 pessoas próximas a sua aldeia. ela possui o poder suficiente para criar água e alimentos que permanecem na Terra por até 20 minutos.

[Criação de Água e Alimentos -apenas alimentos - 24, 24, 24].

Hoje Andrea é voluntária e procura por pessoas com poderes semelhantes aos seus, pode ser encontrada nas zonas de maior pobreza da África.

É irmã de Andrus Darium.

Tokens

Características: NP, Perícia (x 4%), Pvs, Dano, Agilidade, Duração (x 3 rodadas), Raio (x 1m), Quantidade.

O Personagem é capaz de invocar soldados sem alma para lutar ao seu lado.

Algumas espécies realizam, de forma a obter sempre que necessário, inimigos para treinamento.

O conjurador é capaz de criar seres, com formato, tamanho e descrição física a critério do Jogador ou Narrador, apartir do nada.

Tais criaturas, atacam QUALQUER coisa que as atacar, inclusive o Personagem que a criou.

É claro, que com uma ordem direta do Personagem, as criaturas cessam um ataque.

Nível do Poder (Atributo): Define os atributos físicos máximos dos seres que o Personagem é capaz de conjurar ao uso deste poder. Este valor PODE e DEVE ser dividido entre vários espécimes se o conjurador ou Narrador desejar. Esta característica limita TODAS as outras.

Perícia: Indica o valor do teste de ataque e defesa das criaturas invocadas com uso do poder.

Pvs (Atributo): Indica o número de pontos de vida que cada criatura possui.

Dano (Dano): A quantidade de dano que é causada por cada criatura a cada ataque.

Agilidade (Atributo): Define a agilidade máxima de cada Token.

Duração (Tempo): Determina o tempo que as criaturas permanecem sobre o plano do Personagem.

Ao final deste tempo as criaturas desaparecem.

Raio (Distância): Indica o raio de ação, apartir do Personagem, ao qual o poder flue seus efeitos.

Valores abaixo de 12 indicam que este poder afeta apenas uma criatura.

Quantidade (Multiplicador): Determina a quantidade máxima de criaturas que o Personagem pode criar por utilização do poder.

Valores menores que 24 indicam que apenas uma criatura pode ser invocada por vez.

Onix de Oliva é um espanhol que possui um estranho poder, fã incondicional das histórias da Terra Média e hoje também das histórias do Hi-Brasi.

Onix é capaz de criar seres muito semelhantes a goblins, cerca de meia dúzia deles, que trabalham (e também lutam) ao seu comando.

Onix está sendo treinado pessoalmente por Michelli Alter (líder do grupo No Lammers), e em breve deve fazer seu próprio grupo ou entrar como membro efetivo do No Lammers.

Onix já possui alguns poderes semelhantes aos de Alter, porem em escala bem menor, mas seu preferido ainda são seus Goblins.

[Tokens - 36, 12, 12, 6, 12, 24, 36, 36]

Cada um de seus 8 “goblins” atacam com pequenas espadas que são capazes de causar até 1d6 pontos de dano, possuem agilidade equivalente a 12 e também 12 pvs. Onix deve manter todos os goblins a uma distância máxima de até 8 metros apartir de si mesmo.



Emissão de Energia

Chuva Ácida

Características: NP, Dano, Alcance (x 1m), Raio (x 10m), Duração (x 3 rodadas)

Este sensacional poder reflete a habilidade sobrenatural de “conjurar”, uma chuva, porem com um leve, porem precioso detalhe, se trata de uma chuva ácida.

A chuva ácida, NÃO afeta o Personagem, porem afeta quaisquer aliados, inimigos ou civis inocentes.

Pode ser conjurada tanto em ambientes selvagens, rurais ou em áreas urbanas. Corroe estruturas, como qualquer ácido, o narrador deve ser sensato quanto ao que e quanto ela corroe.

Considere que quanto maior o dano, mais forte é o ácido.

Nível de Poder: Testado contra poderes de controle ou cancelamento de poderes.

Dano (Dano): A quantidade de dano que é causado pela chuva a quem estiver em seu raio de efeito, a cada turno, pode ser feito um teste de Constituição para reduzir o dano a metade.

Alcance (Distância): O alcance máximo partindo do Personagem, de onde pode estar o centro do raio de efeito.

Valores menores que 12 indicam que o poder funciona a partir do Personagem, em um círculo em volta do personagem.

Raio (Distância): Raio de efeito do poder. TODAS as pessoas e objetos dentro desse raio são afetadas, exceto o Personagem.

Valores menores que 12 indicam que o poder só afeta em um único alvo que deve ser tocado pelo Personagem.

Duração (Tempo): A duração do poder.

Andrei Martinez, um colombiano com um raro poder, ele é capaz de conjurar verdadeiras tempestades ácidas, a partir de seu corpo, em um raio de mais de 200 metros.

[Chuva Ácida - 0, 18, 0, 44, 12].

Foi responsável por grande prejuízo à produtores e traficantes de drogas, fazia chantagens, se não era “reembolsado” destruía as plantações, Quando após dois anos de pesquisas e buscas, o tráfico colombiano descobriu sua identidade, foi curiosamente assassinado por envenenamento, tudo por causa da “queima” de apenas 5000 hectares de plantações de drogas ao longo de seis meses. É dito que ainda está vivo.

Fogo Negro

Características: NP, Alcance (x 10m), Dano, Duração (x 2 rodadas)

O Personagem é capaz de conjurar uma espécie de fogo especial, invisível para seres humanos “normais”.

Mesmo assim capaz de causar dano normalmente, exceto quando o alvo possui algum tipo de resistência ou proteção à fogo (fogo comum).

Desnecessário avisar, mas este fogo NÃO possui dano mental, então proteções mentais NÃO terão efeitos contra o mesmo, apenas proteções contra fogo terão efeito.

Exceto pelo fato de ser invisível à olho nu, este fogo negro pode ser tratado como fogo “normal” para efeitos de controle, dano, propagação, proteção, sensação e demais efeitos.

É conhecido como fogo negro, pelo fato de que aqueles que conseguem vê-lo (Percepção 24+ ou poderes de infravisão) o vêem da mesma forma e movimento que uma chama comum, exceto por sua cor negra.

Nível do Poder: Testado contra poderes de controle ou cancelamento de poderes.

Alcance (Distância): Determina a distância máxima que o Personagem é capaz de utilizar seus poderes.

Valores menores que 12 indicam que o poder funciona apenas ao toque.

Dano (Dano): A quantidade de dano que é causado por queimaduras à vítima, a cada turno. Pode ser feito um teste de Constituição para reduzir o dano a metade.

Duração (Tempo): Determina o tempo que o poder se mantém ativo, e obviamente causando dano.

Ao final deste tempo o fogo se apaga, o Personagem deve manter total concentração enquanto o poder mantém seus efeitos, ou os efeitos do poder serão interrompidos.

BlamerFill é capaz de cobrir sua pele com fortíssimas camadas de plástico, com um considerável IP 25 contra golpes físicos e projetéis balísticos e IP 40 contra eletricidade, gelo e magnetismo.

[Armadura Corporal Artificial - Plástico - 24, 25, 40 (elétrico), 40 (gelo)]

Uma de suas poucas vulnerabilidades neste estado são ataques por fogo, coisa comum e fácil de ser encontrada em grupos de supers, foi o que Queimada percebeu e dessa forma Queimada e seu grupo venceram o grupo de Blamer. Queimada é capaz de projetar seus poderes à distâncias de até 20 metros, causar até 3d6 pontos de dano por queimaduras, por até 2 rodadas, com o uso de seus poderes.

[Fogo Negro - 24, 24, 18, 18].

Movimentações Especiais

Asas

Características: NP, Velocidade (x 1 m/s), Carga (x 1Kg), Dano, IP. O Personagem portador deste poder possui, ou é capaz de criar asas as suas costas ou membranas em seus membros como os morcegos. O tipo, quantidade e tamanho das asas ficam a critério do Jogador, do Narrador e do *background* do Personagem.

Tais asas conferem ao Personagem a capacidade de voar, e em alguns casos também oferecem hipótese para ataque ou proteção física.

Nível de Poder: Testado contra poderes de controle ou cancelamento de poderes. Ou caso necessário, utilize para testes de autonomia de voo (neste caso x 4 %).

Velocidade (Atributo): Define a velocidade máxima do Personagem quando voando com as asas.

Carga (Carregar): O peso máximo que o Personagem pode carregar consigo quando utiliza o poder para se locomover no ar.

Dano (Dano): A quantidade de dano que o Personagem é capaz de causar quando utiliza as asas como forma de ataque. Esta característica não pode ser maior que a Força do Personagem ou que a característica Carga do poder Asas.

IP (Atributo): Indica a proteção física máxima que o Personagem pode receber oriunda das asas.

Arcanjo Segundo é como é conhecido Malcolm Barieri, que diz ser um anjo em missão na Terra.

Um de seus poderes é criar um par de asas translúcidas em suas costas. As asas são levemente visíveis e muito claras.

[Asas - 36, 48, 36, 36, 18].

Pode ser utilizado para ataque e causar até 6d6 pontos de dano, ou oferecer uma proteção com IP até 18.

Sem contar sua principal utilidade, o voo, o qual atinge marcas de 100 Km/h.

Teleportação Temporal

Características: NP, Carga (x 1Kg), Alcance (x 1m), Raio (x 1m), Tempo (x 1 ano)

O Personagem é capaz de realizar viagens temporais, ou seja através do tempo, para o passado ou para o futuro.

Em alguns casos, o Personagem é capaz de levar, vestes, armas e outros equipamentos, em alguns casos até outras pessoas.

Alguns Personagens, podem apenas “trazer ou enviar coisas” para o passado, presente ou futuro.

Obs: esta é uma habilidade extremamente poderosa, que pode facilmente sair fora do controle do Narrador.

Recomendo o máximo de cuidado e precaução ao utiliza-la em sua Campanha, tanto para pcs como npcs, não existe um “limite”, mas tenha em mente que você pode facilmente perder o controle da situação.

Você foi avisado!

01 - 70 O Personagem pode apenas realizar viagens temporais.
71 - 90 O Personagem pode apenas “conjurar” objetos “temporais”.
91 - 00 Ambos os poderes.

01 - 60 O Personagem não pode afetar outras pessoas com a utilização do poder.
61 - 80 O Personagem pode afetar apenas outras pessoas e objetos com a utilização do poder.
81 - 00 O Personagem pode utilizar o poder em qualquer pessoa ou objeto.

01 - 40 O Personagem realiza apenas viagens futuro-presente e vice-versa.
41 - 80 O Personagem realiza apenas viagens passado-presente e vice-versa.
81 - 00 Ambos os casos.

Nível de Poder: Testado contra poderes de controle ou cancelamento de poderes.

Carga (Carregar): A quantidade de pessoas e equipamentos que o Personagem pode carregar consigo quando utiliza o poder.

Alcance (Distância): Caso o Personagem se desloque no globo, enquanto realiza o transporte, este parâmetro define, a distância máxima que pode ser atingida.

Raio (Distância): Raio de efeito do poder. Apenas as pessoas e objetos que estiverem dentro deste raio podem ser afetadas por este poder. Claro, respeitando o limite imposto pela carga e a vontade do teleportador.

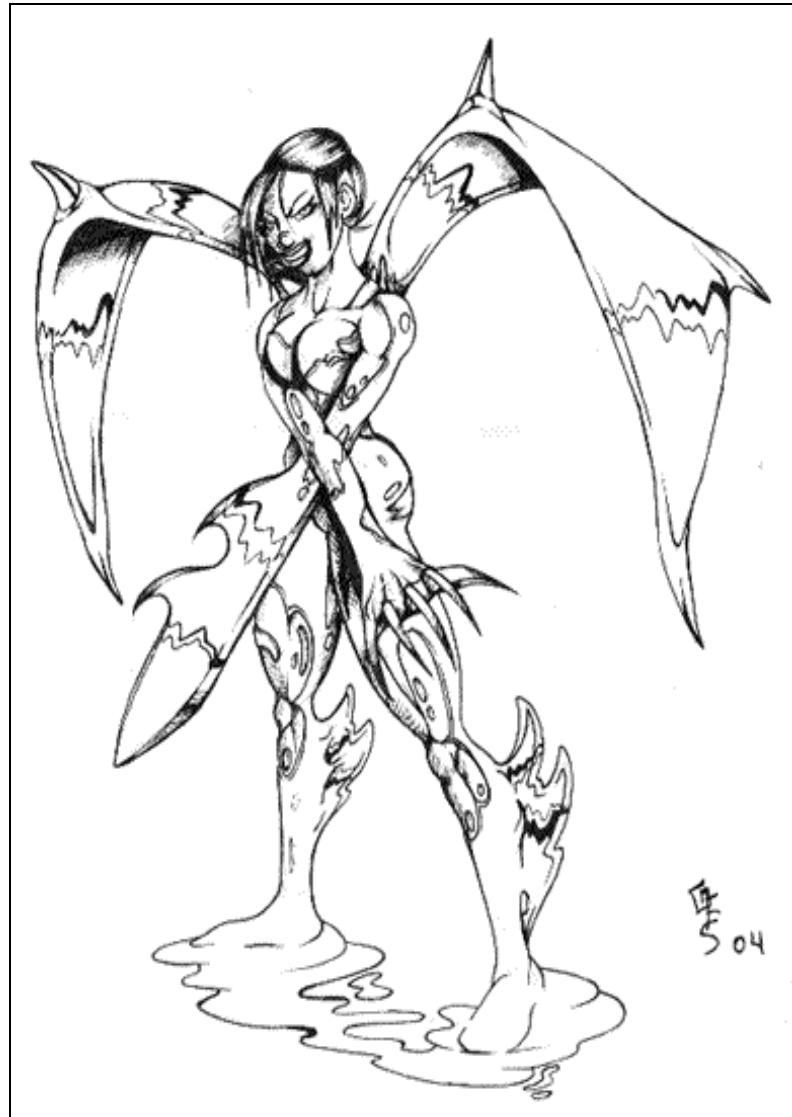
Valores menores que 12 indicam que o poder só afeta em um único alvo que deve ser tocado pelo Personagem.

Tempo (Tempo): Quanto tempo à frente ou para trás o Personagem é capaz de se deslocar.

C. J. é como ficou conhecido o garoto que surgiu em uma fazenda no noroeste da Inglaterra, vestindo roupas estranhas e impróprias para a época, lembrava muito um guerreiro Viking Possui um raro poder, capaz de fazer teleportações temporais.

[Teleportação Temporal - 0, 24, 0, 12, 68].

Infelizmente, quando chegamos para capturá-lo, ele se teleportou e nunca mais foi visto. Pelos fragmentos encontrados, estima-se que ele tenha viajado algo em torno de 1000 anos no tempo, em uma única viagem, ou em uma hipótese mais remota possa ter realizado várias viagens.



Poderes Ilusionários

Pirofobia

Características: NP, Alcance (x 10m), Dano, Duração (x 2 rodadas)
O Personagem é capaz de mentalmente alterar as ondas cerebrais da vítima, fazendo a crer que está envolvida por chamas, sofrendo dano mental por medo.

Nível do Poder (Atributo): Este valor é usado contra a Força de Vontade da vítima, para saber se ela consegue perceber que o dano é apenas “mental”. Em caso de sucesso, a vítima nada sofre.

Alcance (Distância): Determina a distância máxima que o Personagem é capaz de utilizar seus poderes.

Valores menores que 12 indicam que o poder funciona apenas ao toque.

Dano (Dano): A quantidade de dano que é causado pela “queimadura mental” à vítima, a cada turno.

Pode ser feito um teste de Constituição para reduzir o dano a metade.

Duração (Tempo): Determina o tempo que o poder se mantém ativo, e obviamente causando dano.

Ao final deste tempo a vítima acorda, normalmente “chocada” com o que aconteceu.

Blamer Fill é capaz de cobrir sua pele com fortíssimas camadas de plástico, com um considerável IP 25.

[Armadura Corporal Artificial - Plástico - 24, 25, 40 (elétrico), 40 (gelo)].

É quase intocável, exceto por fogo ou outros tipos de dano, ou por armas de grosso calibre. Porém a maneira que foi encontrada pelo comandante de ter Blame capturado foi outra, por uso de ataques psíquicos (mentais).

Para este trabalho, foi convocada Kadja Naim, uma garota turca, que é capaz, mesmo a distâncias de até 25 metros, causar até 4d6 pontos de dano por queimaduras mentais, por até 12 rodadas, com o uso de seus poderes.

[Pirofobia - 36, 26, 24, 30].

Durante estas rodadas, Kadja porém, mantinha concentração absoluta.

Fúria

Características: NP, Tipo, Tempo (rodadas), Dano, Perícia (x 4%), Pvs, Duração (x 3 rodadas).

O Personagem é capaz de entrar espontaneamente ou não em um estado de fúria selvagem, no qual o Personagem possui maiores habilidades de combate e maior capacidade de causar e aguentar sofrer danos físicos.

O Personagem aumenta o valor de suas características do poder gradativamente após “ativar” o poder.

A ativação do poder pode se dar de duas maneiras, espontaneamente ou não. Outro fator que deve ser levado em conta é qual o fator que garante o aumento do poder, de qualquer caso os fatores mais comuns são por tempo, OU por dano (NUNCA em hipótese alguma por AMBOS).

Independente do caso, o Personagem ataca sem qualquer cuidado o alvo de sua fúria ou a vítima escolhida (no caso de ativação espontânea), até que o combate termine.

O Personagem em fúria não é capaz de defender ou esquivar de qualquer ataque, ou utilizar outros poderes (exceto quando autorizado pelo Narrador, poderes físicos óbvios como ataque múltiplo.

Nada muito complicado, e devem ser poderes que possam ajuda-lo a vencer o combate).

Ativação Espontânea: O Personagem declara como ação da rodada (o Personagem perde o direito de ação da rodada) que entra em fúria, a partir do próximo turno, sofrerá os efeitos do poder.

Ativação Não-Espontânea: O Personagem quando ameaçado ou atacado pode a critério do Narrador entrar em fúria, considere que quando atacado ou ofendido o Personagem deve realizar um teste de Força de Vontade (fácil, normal ou difícil de acordo com a situação), em caso de falha o Personagem entra em furia, se sucesso nada acontece e se sucesso e sequencialmente for necessário OUTRO teste, este será realizado uma dificuldade acima do anterior.

Aumento por Tempo: O Personagem é capaz de “aumentar” até 24 pontos nas características do poder *Fúria* por unidade de tempo (em rodadas), até atingir seus valores máximos em todas as características.

Aumento por Dano: O Personagem é capaz de proporcionalmente aos pontos de dano recebidos (após a absorção com IP), aumentar suas características (características do poder) até seus valores máximos (o limite de pontos distribuídos desta forma por rodada é igual ao NP do poder).

- | |
|--|
| 1 - 2 Ativação Espontânea e aumento por tempo.
3 - 4 Ativação Espontânea e aumento por dano.
5 - 7 Ativação Não-Espontânea e aumento por dano.
8 - 9 Ativação Não-Espontânea e aumento por tempo.
0 - Outro. |
|--|

Nível de Poder (Atributo): Limita o valor máximo que qualquer característica pode atingir no caso de aumento por tempo.

É testado contra poderes de controle ou cancelamento de poderes.

Tipo: Define como é feita a ativação do poder e o aumento de suas características de acordo com a tabela acima.

Tempo (Tempo): No caso de aumento por tempo, define o intervalo (em rodadas) de tempo entre um aumento e outro.

Dividir 20 pelo número da tabela.

Dano (Bônus de Dano): Indica o bônus de dano máximo que o Personagem pode receber quando em fúria.

Perícia: Indica o valor do teste de ataque do Personagem quando em fúria (se obviamente maior que seu próprio valor de ataque).

Pvs (Atributo): Indica o número de pontos de vida que o Personagem passa a possuir (apenas enquanto este valor for maior que o número de pvs do Personagem).

Duração (Tempo): A duração dos efeitos do poder.

Smith Rocker, possui o poder conhecido como Fúria, que o permite aumentar suas características proporcionalmente ao dano recebido e claro após ativado o poder por Rocker.

[Fúria - ativação espontânea, aumento por dano - 36, 0, 18, 24, 36, 24].

A cada rodada pode distribuir uma quantidade de pontos igual ao dano recebido em seus atributos físicos (até um limite de 36 pontos), as alterações permanecem por um período de até 6 rodadas, durante este período, Smith possui 36 Pvs, e seu valor de teste para ataque passa a ser 96%.



Índice Crítico

Características: NP, Perícia
O Personagem possui uma eficiência extraordinária em determinada área (perícia), que podem parecer “milagres” ou sorte pura.
O Personagem pode substituir o valor de acerto crítico da perícia beneficiada por este poder, pelo NP neste poder, aumentando, na maioria das vezes a chance de um acerto crítico.
Nível de Poder (Atributo): Testado contra poderes de cancelamento ou controle de poderes. Bônus aplicado sobre o valor crítico da perícia.
Perícia (Definir uma perícia): Indica qual a perícia beneficiada pelo poder.

Deadly Eye, é capaz de acertar tiros perfeitos, mesmo na escuridão, presença de neblina, penumbra ou contra alvos em movimentação ou semi-invisíveis (camuflados).

[Índice Crítico - 80, Armas de Fogo - pistolas].

Graças ao seu elevadíssimo valor de índice crítico na perícia Armas de fogo - pistolas (alguns contam que em sub-metralhadoras também!!!). Permite que qualquer resultado abaixo de 80 % seja considerado como acerto crítico.

[Índice Crítico - 30, Arqueria]

Poder Oculto

Características: NP, Atributos, IP, Duração (x 10 min)
O Personagem é mais forte que aparenta ser, ou então prefere reservar parte de seu poder para “a melhor parte”.
Existem variações deste poder, mas todas elas apresentam modificações apenas no caráter físico do Personagem, nunca mentais.
O Personagem deve ao utilizar o poder, aumentá-lo constantemente, a cada rodada. A cada rodada (de pura concentração) o Personagem pode “gastar” até 24 pontos em seus atributos e/ou no IP.
Nível de Poder (Atributo): Limita o valor máximo que qualquer característica pode atingir.
Atributo (Atributo): O Personagem deve sortear 1d10 na tabela abaixo, para saber quais serão os atributos que serão ampliados com o poder oculto. O valor máximo que cada atributo pode atingir é igual ao NP do poder. Podem ocorrer mudanças na aparência do Personagem ou não.

1 - Força
2 - Constituição
3 - Destreza
4 - Agilidade
5 - Força e Constituição
6 - Força e Agilidade
7 - Constituição e Agilidade
8 - Constituição e Destreza
9 - Destreza e Agilidade
0 - Todos os atributos físicos

IP (Atributo): No caso do Personagem a possuir, indica a proteção física máxima que o Personagem pode receber com o poder oculto.
Duração (Tempo): A duração dos efeitos do poder.

Smith Rocker, possui a capacidade de aumentar sua Constituição e velocidade (Agilidade) com o uso de poder oculto.

[Poder Oculto - 30, Constitui-ção 25 e Agilidade 20, 20, 24]

Encurralado pelo NORAD, mas mantém esperança. Se concentra e aumentando a Constituição e Agilidade, aos seus olhos, suficiente para parar-los. Coitado...

Pontos de Vida Extras

Características: NP, Pvs
O Personagem possui uma maior resistência física à golpes, pode suportar uma maior quantidade de dano que o normal, mesmo sem ser forte o suficiente para isso, entenda com baixos valores em Força e Constituição.
Este poder é refletido em um maior número de pontos de vida, possuídos pelo Personagem.
Nível de Poder (Atributo): Testado contra poderes de cancelamento ou controle de poderes, ou então testado contra o NP de poderes que sugam e absorvem pvs do Personagem.

Pvs (Atributo): Indica o número de pontos de vida que o Personagem passa a possuir. Apenas enquanto este valor for maior que o número de pvs do Personagem.

*Brighorft acredita ser um descendente de Vikings (?!?!), chegando a cena de se vestir e portar-se como tal.
Não é de hoje que ele permanece de pé após ser socado por uma dezena de homens. Brighorft pode a cada turno,suportar até 48 pontos de dano.*

[Pontos de Vida Extras - 48, 48].

Pontos Heróicos Extras

Características: NP, Phs
O Personagem possui uma maior “energia heróica”, ou pontos heróicos, mais comumente chamado.
Com essa energia é capaz de realizar feitos, os chamados Esforços Heróicos ou popularmente chamado de heroísmo.
O Personagem pode aturar uma maior quantidade de dano que o normal (graças aos phs), mesmo sem ser forte o suficiente para isso. Entenda baixos valores em Força e Constituição.
Este poder é refletido em um maior número de pontos heróicos possuídos pelo Personagem. Para mais detalhes sobre possíveis efeitos com o uso de pontos heróicos consulte o capítulo *Heroísmo*.
Nível de Poder (Atributo): Testado contra poderes de cancelamento ou controle de poderes, ou então testado contra o NP de poderes que sugam e absorvem phs do Personagem.
Phs (Atributo): Indica o número de pontos heróicos que o Personagem passa a possuir. Apenas enquanto este valor for maior que o número de phs do Personagem.

Brighorft além de seus pvs extras possui ainda phs extras, o que o torna ainda mais resistente, em sua melhor forma Brighorft possui 30 phs.

[Pontos Heróicos Extras - 30, 30].

É mais que suficiente para aguentar uma queda de uma altura de cerca de 20 andares (quase 60 metros - 6d6 pontos de dano), como fez em seu último filme.

Trespassar

Características: NP, Perícia (x 4%), Dano, IP, Alcance (x 3m), Duração (x 0,5 rodadas).
O Personagem é capaz de realizar múltiplos ataques ou defesas.
Torna-se dependente apenas para a sua sequência do sucesso do golpe anterior. Uma vez que o Personagem tenha obtido sucesso em um ataque ou defesa, pode tentar realizar OUTRO teste para realizar OUTRO ataque em OUTRO oponente, ou realizar uma NOVA defesa.
As únicas restrições se resumem no fato de se ataque, deve-se nocautear (ou matar) o oponente com um único golpe, e se defesa, deve-se apenas receber o dano de impacto (mais bônus de força) do oponente para poder-se realizar o proximo teste.
Alguns espécimes apresentam uma versão na qual apenas ataques são possíveis, em outros seres apenas defesas ou esquivas são possíveis.

01 - 60 Apenas ataques são possíveis.
61 - 90 Apenas defesas OU esquivas são possíveis.
91 - 00 Ambos os casos.

Nível de Poder (Atributo): Testado contra poderes de cancelamento ou controle de poderes. Valor limitante para as outras carcterísticas do poder.
Perícia (Atributo): Indica o valor do teste de ataque OU defesa do Personagem quando utilizar-se do poder.
Dano (Bônus de Dano): Indica a quantidade de dano causado pelo Personagem quando utilizar-se deste poder para ataque.
Índice de Proteção (Atributo): Indica a quantidade de pontos de dano por rodada que o poder é capaz de resistir.
Alcance (Distância): Indica a distância máxima que o próximo alvo pode estar do Personagem para poder ser atacado pelo mesmo.
Duração (Tempo): Indica a duração dos efeitos do poder.

Brighorft possui o poder que chama de ataque kami-kazi. Sai em disparada contra um atacante, o acerta em um sensacional chute voador, quando está em “queda”, parte em um rolamento ao chão, e acerta um segundo oponente, e ao fim sai com um espetacular gancho do solo ao céu para finalizar o terceiro oponente. Ao todo são três ataques, cada um causando até 4d6 pontos de dano, e acerta alvos, cada um a uma distância um do outro de até 3 metros.

Poderes Defensivos

Resistência à Gases

Características: NP, IP, Raio (x 1m).

O Personagem é capaz de resistir fisicamente a ataques com gases e também capaz de resistir a danos causados por gases tóxicos, além de possuir resistência extra contra efeitos de gases soníferos e paralizantes, entre outros.

Nível de Poder (Atributo): Testado contra poderes de cancelamento ou controle de poderes.

Valor limitante para as outras características do poder.

Utilizado em testes para resistir a efeitos diversos de gases, substituindo assim testes de Constituição.

Índice de Proteção (Atributo): Indica a quantidade de pontos de dano por rodada que o poder é capaz de resistir.

Raio (Distância): Centrado no Personagem, valores inferiores à 12 indicam que a proteção reveste e protege o corpo do Personagem.

Valores acima deste valor indicam que a proteção pode ser estendida para outras pessoas também.

Sin Balbienr possui inumeros poderes de proteção, entre eles posso destacar sua proteção ao fogo e à gases, à armas laser e também a armas de fogo.

[Resistência ao Fogo - 30, 30, 0] | [Resistência à Gases - 30, 30, 0]

[Resistência à Laser - 30, 30, 0] | [Resistência à Pólvora - 30, 30, 0].

Resistência à Laser

Características: NP, IP, Raio (x 1m).

O Personagem é capaz de suportar danos causados por laser.

Inclui disparos de armas laser.

O Personagem pode expandir tal poder como uma barreira de proteção para várias pessoas ou apenas ao próprio corpo.

Nível de Poder (Atributo): Testado contra poderes de cancelamento ou controle de poderes.

Valor limitante para as outras características do poder.

Índice de Proteção (Atributo): Indica a quantidade de pontos de dano por rodada que o poder é capaz de resistir.

Raio (Distância): Apartir do Personagem, reflete a área de efeito da proteção oferecida pelo poder. Valores abaixo de 12 indicam que a proteção não pode ser estendida para outras pessoas.

Sin Balbienr reflete seu poder de resistência à laser como um lindo tom alaranjado em torno de todo o seu corpo, oferecendo IP 30.

[Resistência à Laser - 30, 30, 0].

Resistência à Pólvora

Características: NP, IP, Raio (x 1m).

O Personagem é capaz de suportar danos causados por pólvora, o que inclui (principalmente e obviamente) alguns explosivos e quase todas as armas de fogo.

Este poder reflete a proteção natural do Personagem aos danos causados por projéteis de pólvora.

É nos dias de hoje um dos poderes mais valorizados.

O poder pode ser estendido para outras pessoas, na forma de um círculo ao redor do Personagem ou apenas oferecer a proteção ao Personagem.

Nível de Poder (Atributo): Testado contra poderes de cancelamento ou controle de poderes.

Valor limitante para as outras características do poder.

Índice de Proteção (Atributo): Indica a quantidade de pontos de dano por rodada que o poder é capaz de resistir.

Raio (Distância): Apartir do Personagem, reflete a área de efeito da proteção oferecida pelo poder.

Valores abaixo do valor 12 indicam que a proteção não pode ser estendida para outras pessoas.

Sin Balbienr também possui o poder de resistência à pólvora, e o faz revestindo todo o seu corpo com uma fina camada de um material semelhante ao utilizado para produzir coletes Kevlar, porem, de cor muito mais “puxada” para o cinza.

[Resistência à Pólvora - 30, 30, 0]

Sangue Venenoso

Características: NP, Dano, Alcance (x 3m).

O Personagem é capaz de quando atacado a curta e média distância, dependendo do Personagem apenas curta, e em outros casos até longas distâncias..., "rebater ao ataque" com disparos de sangue venenoso ou ácido, que obviamente causam dano aos oponentes.

O alvo do contra-ataque possui direito a um teste para tentar esquivar da rajada de ácido, o mesmo deve ser feito contra o NP do poder.

Existem relatos sobre espécimes alienígenas que possuem esta como sua maior característica natural.

Nível de Poder (Atributo): Testado contra poderes de cancelamento ou controle de poderes.

Testado contra a Agilidade do alvo, caso tente se desviar do ácido.

Dano (Bônus de Dano): Indica a quantidade de pontos de dano causado pelo ácido ao Personagem que atacou o portador deste poder.

Alcance (Distância): Apartir do Personagem, reflete a área de efeito do poder. Valores abaixo do valor 12 indicam que a disparo terá alcance apenas corpo-a-corpo.

Mostarda é o nome do garoto de uniforme de borracha colante laranja que protege a ilha de Florianópolis.

Possui, dentre inumeros outros poderes o poder que ele chama de Mostarda Radioativa.

[Sangue Veneno-so - 36, 24, 36].

É capaz de causar até 4d6 pontos de dano nos malfetores e a uma distância de até 24 metros.

Poderes de Detecção

Detectar Auras

Características: NP, Raio (x 5m).

O Personagem pode ver ou sentir auras de qualquer pcs e npcs, para sentir seu estado emocional.

Detalhes sobre auras consulte o netbook **AURAS**.

Utilizado por Personagens que possuem o aprimoramento *Capaz de Detectar Auras*.

Nível de Poder (Atributo): Testado contra poderes de cancelamento ou controle de poderes.

Testado contra poderes ou dispositivos de camuflagem de auras, ou contra a Força de Vontade da vítima caso resista ao poder, neste caso ela deva saber da tentativa.

Raio (Distância): Indica o raio de efeito do poder.

Samantha Malkiasim também possui poderes suficientes para sentir o estado de espírito de uma pessoa.

[Detectar Auras - 36, 36]

Utilizando seu poderes, que alguns afirmam ser poderosos rituais mágicos, é capaz de detectar auras em um raio ao seu redor de até 24 metros.

Detectar Ilusões

Características: NP, Raio (x 5m).

O Personagem pode ver ou sentir a presença de uma ilusão, em uma área, objeto ou pessoa.

É capaz de diferenciar uma ilusão de uma imagem real e em alguns casos até saber quem criou a ilusão e quando.

Semelhante aos rituais do mesmo fim do caminho *Entender Luz* (ou *Entender Luz/Trevas (Ilusão)*).

Nível de Poder (Atributo): Testado contra poderes de cancelamento ou controle de poderes.

Testado contra poderes ou dispositivos de camuflagem de ilusões, ou contra o NP de poderes de ilusionismo, contra a Força de Vontade de quem criou a Ilusão ou do Focus da mesma.

Raio (Distância): Indica o raio de efeito do poder.

Samantha Malkiasim desenvolveu em nossos laboratórios de estudo de realizade virtual a impressionante capacidade de em qualquer que seja o estado sempre diferenciar uma ilusão ou imagem virtual de uma imagem real

[Detectar Ilusões -24, 24].

É capaz de detectar ilusões em um raio ao seu redor de até 6 metros.

Ver o Invisível

Características: NP, Alcance (x 10m).

O Personagem consegue enxergar perfeitamente alvos que estejam sob efeito do poder *Invisibilidade*.

Necessário para Personagens que queiram realizar certas tarefas ou afazeres quando invisíveis.

Afeta na maioria das espécimes todos os tipos de invisibilidade, mas há excessões.

Nível de Poder (Atributo): Testado contra poderes de cancelamento ou controle de poderes.

Testado contra poderes ou dispositivos de camuflagem que conferem invisibilidade.

Substitui a Percepção do Personagem em testes realizados em ambientes pouco, mal ou não-iluminados.

Raio (Distância): Indica o raio de efeito do poder.

Alan Malkavian, entre inumeros outros poderes relacionados todos com o espectro e espíritos, é capaz de enxergar perfeitamente alvos invíveis.

[Ver o Invisível - 30, 30].

Visão Noturna

Características: NP, Alcance (x 10m).

O Personagem consegue enxergar perfeitamente no escuro, o suficiente para lutar ou de acordo com a situação, até realizar certas tarefas ou afazeres.

Nível de Poder (Atributo): Testado contra poderes de cancelamento ou controle de poderes.

Testado contra poderes ou dispositivos de camuflagem noturnos, ou para encontrar algo ou alguém no escuro.

Substitui a Percepção do Personagem em testes realizados em ambientes pouco, mal ou não-iluminados.

Raio (Distância): Indica o raio de efeito do poder.

Mycca Layers é uma excepcional arqueira, entre habilidades e características é capaz de enxergar perfeitamente no escuro, seus parceiros dizem que até melhor que em ambientes iluminados [Visão Noturna - 24, 18].

Concentração

Características: NP, Perícias, Duração (x 3 rodadas), Quantidade.
O Personagem pode com concentração, aumentar o valor de suas perícias, tanto físicas quanto mentais em alguns raros casos.
O Jogador deve especificar que tipo e quais perícias podem receber os benefícios deste poder.
O Jogador deve anunciar em quais perícias está utilizando o poder.

01 - 50 Apenas perícias físicas.
51 - 90 Apenas perícias mentais.
91 - 00 Ambos os casos.

Nível do Poder (Atributo): Utilizado contra poderes de controle ou cancelamento de poderes.
Define o valor máximo que perícias podem chegar (multiplicado por 4%).
Perícias: Determina que perícias podem ser beneficiadas pelo poder.
Duração (Tempo): Determina a duração dos efeitos do poder, valores menores que 6, garantem um teste.
Quantidade: Indica o número de perícias que o Personagem pode utilizar os efeitos do poder.

É comum ver Sim Balbienr orar segundos antes de um combate, diz ele que aumenta suas chances de sair vitorioso, acredito que o mesmo seja verdade, pois sua diferenças em “combates treino” comigo e em combates reais contra oponentes é gigantesca.

[Concentração - Combate Desarmado ataque e defe-sa - 24, 36, 24].

Sim Balbienr resolve orar antes do combate, pedindo proteção e ajuda para si e seus companheiros, o uso do poder, afeta as perícias Combate Desarmado ataque e defesa, por um período de até 24 rodadas, elevando ao fim do primeiro turno seu valor de ataque e de defesa a 48%, ao fim do segundo turno, seu ataque e defesa desarmados chegam aos espantosos valores de 96%. Os efeitos permanecem por no mínimo 22 rodadas ativos.

Coragem

Características: NP, Duração (x 10 min), Raio (x 1m)
Reflete a habilidade sobrenatural de não se intimidar em situações de medo extremo ou encontros com o desconhecido.
Nível do Poder (Atributo): Pode substituir a Força de Vontade do Personagem para testes que envolvam medo ou situações de perigo e contra o desconhecido.
Duração (Tempo): Determina a duração dos efeitos do poder, valores menores que 12, garantem um teste.
Raio (Distância): Indica o alcance deste poder.
Valores inferiores a 12 indicam que o poder afeta apenas o Personagem.

[Coragem - 30, 24, 38].

Michelli é capaz de manter um campo encorajador com até 10 metros de raio e por até 20 minutos. O combinava com o poder liderança, para óbvio, uma melhor eficácia.

Longevidade

Características: NP, Tempo (x 10 anos)
O Personagem, por qualquer que seja a razão, consegue viver muitas décadas, por vezes séculos ou em alguns raros casos quase milênios. Abilidade muito comum entre inúmeros nomes citados na **BÍBLIA**. Possuído por Lichs, highlanders e descendentes de dragões.
Nível do Poder (Atributo): Testado contra poderes ou magias de envelhecimento, cancelamento ou controle de poderes.
Tempo (Tempo): Determina a idade máxima que o Personagem pode atingir.

Salomas, é um tritão, sua raça de homens meio-homem, meio-peixe, por natureza é capaz de viver em alguns casos, como sua condição de príncipe por exemplo, até 2 séculos de vida (200 anos).

[Longevidade - 0, 44].



Poderes Mentais

Causar Fraqueza Mental

Características: NP, Efeito, Alcance (x 3m), Raio (x 1m)

O Personagem é capaz de mesmo a distância, causar fortes dores de cabeça e outros inconvenientes mentais.

Em alguns casos até deixando a vítima a beira da loucura ou até desmaiando-a.

O poder funciona em área, mas a gosto do Personagem pode ser direcionado a UM alvo.

Este poder será utilizado de forma semelhante ao poder *Rajada Mental*, a diferença está no fato de que *Rajada Mental* está mais direcionado ao dano em si mesmo, enquanto que *Causar Fraqueza Mental* está mais voltado aos mal-estares que acompanham o poder.

Nível do Poder (Atributo): Testado contra a Força de Vontade do alvo para determinar se o poder foi bem sucedido ou não.

Pode ser testado contra o NP de poderes de resistência mental quando aplicável, como por exemplo o poder *Defesa Mental*.

Efeito: Representa qual o efeito que será causado à vítima deste poder, de acordo com a tabela abaixo.

Até o valor 24, é comum utilizar-se do poder para “quebrar a distração” do alvo, ou quebrar o efeito de poderes como *Fúria*.

Acima deste valor, pode-se deixar um ser humano inconsciente ou em alguns casos até matá-lo ou enlouquece-lo.

No caso de efeitos acima do valor 24, o alvo pode fazer OUTRO teste de Constituição para reduzir em até 12 (sucesso normal) ou 24 pontos (acerto crítico) o efeito do poder sobre si.

Não pode ser maior que a Inteligência do Personagem.

01 - 12 Dores muito fracas de cabeça. 13 - 24 Dores leves a médio-fortes de cabeça. 25 - 36 Dores muito fortes de cabeça, desmaio. 37 - 48 Dores insuportáveis de cabeça, insanidade temporária. 49 - 60 Loucura. 61 - 72 Morte.

Alcance (Distância): Indica o alcance máximo do poder. Valores abaixo de 12 indicam que o poder funciona apenas através do toque.

Raio (Distância): Indica o raio de ação, apartir do alcance deste poder. Valores abaixo de 12 indicam que este poder afeta apenas uma pessoa. Se o Alcance for menor que 12, o Personagem deve ser tomado como centro do raio de efeito.

“Dor” pode intimidar seus oponentes apenas com efeitos e dores “menores” de cabeça, utilizando seus poderes.

[Causar Fraqueza Mental - 24, 24, 30, 18].

Em alguns casos, lembro-me de ver leões de chacára de 2 metros de altura desmaiarem com apenas um olhar de Melissa.

Contra-Ataque Mental

Características: NP, Dano, IP, Raio (x 1m)

O Personagem é capaz de quando atacado ou invadido mentalmente “rebatem” ao ataque/invasão, com um ataque mental.

Existem duas variações conhecidas deste poder, os estimulados e os refletores.

Os estimulados apenas rebatem com seu dano pré-definido contra o atacante, enquanto que os refletores DEVOLVEM o ataque ao atacante, sendo por este motivo inúteis contra invasões mentais.

O poder afeta determinada área e está sempre ativo, exceto quando o próprio usuário o “desativa” ou um outro poder ou maquinária o faz.

Alguns usuários quando invadidos rebatem ao ataque utilizando outro poder de dano mental como o poder *Rajada Mental* por exemplo.

Nível do Poder (Atributo): Testado contra o NP de poderes mentais como *Rajada Mental*. Testado contra o NP de poderes de controle ou cancelamento de poderes.

Dano (Dano): Indica o dano do contra-ataque, no caso de estimulados. Não pode ser maior que a Inteligência do Personagem.

Índice de Proteção (Atributo): Algumas versões deste poder tem características de redução de dano, nestes casos, indica o valor do IP mental do portador do poder.

Raio (Distância): Indica o raio de ação, apartir do alcance deste poder. Valores abaixo de 12 indicam que este poder afeta apenas o próprio Personagem. Valores acima de 12 indicam que o poder PODE ser usado em uma área maior.

01 - 60 Estimulados. 61 - 90 Refletores. 91 - 00 Estimulados, com ligação à OUTRO poder mental de dano.

Alan Malkavian possui certa “proteção contra ataques psíquicos”, pode refletir contra o próprio psico-atacante qualquer efeito ou poder mental se o mesmo estiver a uma distância de até 8 metros de Alan

[Contra-Ataque Mental - 30, 0, 0, 36]

Detectar Mentiras

Características: NP

O Personagem é capaz de saber quando uma pessoa está mentindo ou distorcendo a verdade, em alguns casos até ocultando fatos importantes.

Nível do Poder (Atributo): Testado contra a Inteligência do suposto mentiroso ou contra os subgrupos da perícia Manipulação. Se testado contra perícias, considere o NP como atributo (multiplique por 4%).

Samantha Malkiasim possui um ritual que permite a bruxa detectar mentiras ou fatos de uma descrição ou causa contatos a ela.

[Detectar Mentiras - 40].

Esquecimento

Características: NP, Duração (x 1 rodada), Duração2 (x 1 ano)

O Personagem pode apagar memórias ou fatos vistos ou vividos por outros.

Algumas espécimes apagam apenas fatos recentes, outras apagam memórias de anos, ou apagam todos os fatos até a data especificada, outros apagam apenas fatos seletos, algumas espécimes apagam os fatos eternamente, enquanto outras apenas temporariamente. Enfim, as opções são muitas.

01 - 50 Fato específico. 51 - 00 Todos os fatos.

Nível do Poder (Atributo): Testado contra poderes ou magias de proteção mentais como o poder *Defesa Mental*, ou contra poderes e magias de controle e cancelamento.

Duração (Tempo): Determina apartir de quanto (para trás/passado) os fatos começam a serem apagados, ou no caso de apagar fatos específicos, o máximo passageiro pode ser atingido.

Duração2 (Tempo): Determina a duração do “esquecimento” da vítima, valores acima de 48, refletem que o efeito é permanente.

Ave Sagrada é capaz de roubar e até apagar lembranças e conhecimentos de outras pessoas, alguns dizem que eternamente.

[Roubo de Conhecimento - Mentais - 40, 50, 0] | [Esquecimento - 40, 50, 50].

Idéia Original

Características: NP, Duração (x 1 mês)

O Personagem é capaz de com a força da mente, ou através de palavras (normalmente MUITO poéticas e profundas) incitar idéias ou comportamentos a uma ou mais vítimas, que acreditam serem idéias suas, pela duração dos efeitos deste poder.

Possuem este poder todas as obras de arte e todas as mensagens subliminares, assim como muitos líderes de seitas, igrejas e ídolos da mídia.

Possuído também por Personagens que possuem o aprimoramento *Palavra de Deus*.

Nível do Poder (Atributo): Testado contra poderes ou magias de proteção mentais como o poder *Defesa Mental*, ou contra poderes e magias de controle e cancelamento.

Duração (Tempo): Determina a duração dos efeitos deste poder e da sugestão feita à mesma.

Ave Sagrada também é capaz de implantar idéias e sugestões através de conversação, sem a parte poética, porem muito mais longas as conversas e duração dos efeitos.

[Idéia Original - 40, 50].

Afirma estar utilizando fortes argumentos e um pouco de psicologia, porem acredito que utilize seu mais forte e secreto superpoder.

Parar o Tempo

Características: NP, Raio (x 1 metro), Duração (x 1 rodada)
O Personagem é capaz de mentalmente parar literalmente a passagem de tempo em uma determinada área. O tempo literalmente não corre, isto NÃO quer dizer que as pessoas e objetos parem, apenas o TEMPO não passa para elas.
Obs: esta é uma habilidade extremamente poderosa, que pode por motivos óbvios, facilmente sair fora do controle do Narrador.
Recomendo o máximo de cuidado e precaução ao utilizar em campanha, tanto para pcs como npcs. Não existe um limite, mas tenha em mente que você pode facilmente perder o controle da situação.
Você foi avisado!

Nível do Poder (Atributo): Testado contra poderes ou magias de controle e cancelamento poderes.
Raio (Distância): Determina o raio de efeito do poder, se o valor for menor que 12, afeta apenas um objeto ou pessoa, que deverá ser tocado pelo Personagem.
Duração (Tempo): Determina a duração dos efeitos deste poder quando comparado ao tempo real.

Xlima é o nome do super com a capacidade espetacular de parar o tempo em uma área de até 100 metros de raio por um período de até 25 rodadas.

[Parar o Tempo - 36, 58, 46].

Roubo de Conhecimento

Características: NP, Alcance (x 1m), Duração (x 1 rodada)
É uma habilidade extraordinária possuída por pouquíssimas espécies. Estes possuem a capacidade de roubar conhecimentos de uma vítima. Podem ser conhecimentos (perícias mentais) ou treinamentos (perícias físicas).
O alvo deve saber exatamente o que está procurando.
O Personagem literalmente drena os conhecimentos de uma outra pessoa para si mesmo.
O Personagem consegue duplicar praticamente qualquer perícia do Personagem, desde que esteja ciente do conhecimento/treinamento do alvo.
O Personagem pode drenar até 24 pontos de perícia por rodada. Durante o período de drenagem, o Personagem deve manter-se em concentração absoluta e não pode ser atrapalhado.
Caso por algum motivo a concentração/contato físico seja quebrada, apenas o que já foi drenado ficará com o Personagem.
Se o Personagem já possui a perícia que está sendo drenado, os primeiros pontos adquiridos são ignorados, até que seja atingido pela perícia drenada o valor da perícia do Personagem.

01 - 40 Apenas Treinamento (Perícias Físicas).
41 - 80 Apenas Conhecimentos (perícias Mentais).
81 - 00 Ambas as perícias.

Nível do Poder (Atributo): Testado contra Força de Vontade do alvo para ver se o poder foi bem sucedido, pode ser testado contra o NP de poderes de controle ou cancelamento.
Alcance (Distância): Indica o alcance máximo deste poder. Valores abaixo de 12 indicam que o poder funciona apenas através do toque.
Duração (Tempo): Determina por quanto tempo a perícia fica transferida. Valores inferiores a 12 garantem pelo menos uma utilização.

Rippie é o nome fantasia da garota sul-brasileira que possui o poder coragem [Coragem - 45, 0, 0], ela utiliza seu poder para não sentir medo perante um bando de cães raivosos que atacam ela e seu parceiro-cúmplice, conhecido como Ave Sagrada.
Ave utiliza seu poder, para extrair de sua mente os seus conhecimentos sobre adestramento e cuidado de cães (Animais-adestramento 50 %), os quais

levariam 3 rodadas, mas o final da segunda ele é atacado por um dos cães e perde a concentração, absorveu apenas 48 %.

[Roubo de Conhecimento - Mentais - 40, 50, 0]..

Perito

Características: NP, Perícia
O poder mais comum de todos, quase todos os supers o possuem em pelo menos uma perícia, alguns humanos comuns também o possuem, apenas não se derão conta ainda.
É a capacidade de possuir um conhecimento ou treinamento em um nível altíssimo, no qual mesmo em níveis baixos não acontecem falhas críticas. Considere falhas críticas como falhas simples.
Uma habilidade simplesmente extraordinária e possuída por muitas espécies, as formas e variedade de conhecimentos e treinamentos é imensa, impossível de descrever aqui. Considere que qualquer perícia pode ser integrada a este poder. Este poder pode ser comprado várias vezes. Máximo de vezes igual à metade do nível do Personagem.
Nível do Poder (Atributo): Define o valor de teste da perícia, estete valor deve ser multiplicado por 4%.
É testado contra o NP de poderes de controle ou cancelamento de poderes, ou mesmo contra o poder *Roubo de Conhecimento*.
Perícia: Define qual perícia (UM subgrupo) é beneficiada por este poder.

Sherlock Holmes possui 120% na perícia Investigação e NUNCA cometeu uma falha crítica, isto se explica pelo fato de ele ser o maior detetive de todos, um verdadeiro expert naquilo que faz, possui o poder Perito [Perito - 30, Investigação].

Materializar Spiritum

Características: NP, Duração (x 1 min), Quantidade (x 10 gramas).

O conjurador é capaz de mentalizar um objeto ou substância em Spiritum e materializa-lo no plano em que se encontra.

Há um redutor que varia de -6 à -24 em todas as características do poder se o conjurador NÃO estiver em seu plano de origem.

Poder extremamente raro e muito pouco divulgado, muitas vezes confundido com rituais de alquimia.

Alguns espécimes acreditam ser alquimistas e portanto necessitam trocar uma quantidade idêntica de todos os materiais que compõem a estrutura pretendida, como fazem os alquimistas. Se for o caso, é necessário possuir a perícia [Ciências Proibidas - alquimia]. E o NP não pode ser maior que ¼ do valor da mesma (arredondado para baixo).

Estes conjuradores são chamados de alquimistas, outros conjuradores são chamados de xamãs ou conjuradores.

É claro que existem os alquimistas reais que estudam anos e anos princípios e teorias afim de entender e realizar tais conversões. Sei que muitos poucos até conseguem sucesso em suas pesquisas.

Possuído por Personagens que possuem o aprimoramento *Conjuração*.

Para maiores detalhes sobre materialização, mentalização e conjuração de corpos e materiais de Spiritum, consulte o livro **SPIRITUM - O**

REINO DOS MORTOS.

01 - 90 Alquimistas.

91 - 00 Conjuradores.

Nível do Poder (Atributo): Testado contra poderes e magias de cancelamento ou controle de poderes, ou contra barreiras espirituais.

Duração (Tempo): Determina o tempo que o material permanece no plano junto ao conjurador.

Ao final deste tempo os componentes desaparecem.

Spectremaker pode conjurar até 180 gramas de componentes de Spiritum, normalmente o faz na forma de vestes e equipamentos.

[Materializar Spiritum - 36, 60, 43].

Esses materiais permanecem com ele por até 2 horas.