

HEROES

RPG



SUPLEMENTO PARA O SISTEMA DAEMON

André Mousinho

Descubra
do que eles
são
capazes

...

HEROES DAEMON versão 1.0

HEROES

Apresentação

Fã incondicional da série, eu não podia deixar passar em branco a chance de transpor esta incrível ambientação para um de meus sistemas de jogo favoritos. Surgiu então o material que você agora tem em mãos (ou no computador): HEROES Daemon.

Confesso que este trabalho reuniu mais prazer e garimpagem que esforço e transpiração. A Internet já está lotada de informações sobre a série, não precisei inventar quase nada. Tratam-se de dados que você poderá consultar até mesmo para atualizar as informações contidas neste netbook, retiradas integralmente de fontes combinadas como a Wikipedia e o Portal Heroes (a quem, desde já, agradeço pela disponibilização livre e gratuita na rede mundial de computadores).

Use os poderes deste netbook como um ponto de partida para sua campanha. Se puder, ASSISTA a série. PESQUISE novidades na Internet (ainda mais se você pretende mestrear). E fundamentalmente, não se atenha às amarras da ambientação: crie poderes, históricos e novos desenlaces – talvez você mude o destino de um “Hero” no 19º episódio da primeira temporada... .

Desculpe o spoiler... mas este livro está cheio deles.

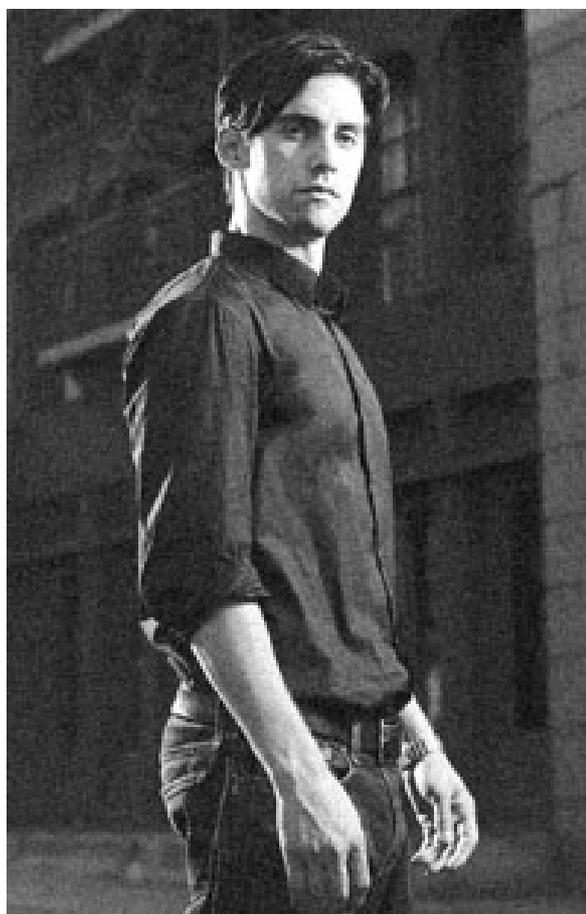
Boa leitura.

André Mousinho.

HEROES: quem são?

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

A série segue o estilo das histórias em quadrinhos americanas, com



acontecimentos que se desenvolvem em mais de um episódio.

Desde sua estréia nos Estados Unidos da América, "Heroes" vem ganhando admiradores em diversos países. A estréia de novos episódios acontece nas noites de segunda-feira no canal americano NBC; em Portugal, a TVI detém os direitos de transmissão da série, o dia de estreia será sábado dia 14 de Abril e no Brasil a série é exibida pelo Universal Channel às sextas, 21 horas.

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

A série (ATENÇÃO: contém spoilers)

Os primeiros quatro episódios foram promovidos com a frase "Pessoas comuns descobrindo habilidades extraordinárias". Ao final do quarto episódio, há um evento que lança a segunda temática, em que o slogan "Salve a líder de torcida, salve o Mundo" na exibição no Brasil (...) aparece muitas vezes. Alguns personagens presumem que essa frase está relacionada com a líder de torcida de uma escola no Texas, Claire Bennet, que possui a habilidade de rapidamente se recuperar de ferimentos, e com as visões apocalípticas do artista Isaac Mendez sobre Nova Iorque.

Começando na conclusão do episódio "Fallout", uma nova frase apareceu, "Você está na lista?", apesar de tal frase não ser mencionada no preview de "The Fix". Na medida em que os personagens lentamente descobrem suas habilidades e a existência de outros como eles, eles começam a perceber que precisam juntar-se para impedir uma catástrofe e salvar a humanidade.

Na reta final da primeira temporada a série assume a chamada "É hora de salvar o mundo". Nos EUA, Heroes estava previsto para fechar sua primeira temporada com 23 episódios. Na lista a seguir, você vê informações até o 14º episódio (agradecimentos a *Wikipédia*).

Episódio 1: Gênese (Gênese)

No primeiro episódio da série, nos é apresentado Peter Petrelli, um jovem adulto que sonha que consegue voar, o seu irmão Nathan Petrelli, um político que concorre ao Congresso, e

que pensa que Peter está a desperdiçar a sua vida com sonhos. Entretanto, pessoas normais ao redor do mundo começam a descobrir que possuem habilidades fora do normal.

O artista Isaac Mendez acredita que pode pintar o futuro, a chefe de torcida Claire Bennet pode recuperar-se de qualquer ferimento quase instantaneamente, o japonês Hiro Nakamura tenta convencer o seu amigo Ando que pode controlar o espaço-tempo, e Niki Sanders começa a ver coisas estranhas no espelho.

Quando sabe do assassinato de seu pai, o Professor geneticista Mohinder Suresh começa a procurar na pesquisa por pistas que o levem ao seu assassino. Quando vai para Nova Iorque para continuar a pesquisa, Mohinder descobre que alguém mais está interessado. Alguém que pode ter matado o seu pai para proteger os segredos do próximo passo na evolução humana.

Episódio 2: Don't look back (Não olhe para trás)

O policial de Los Angeles Matt Parkman trabalha no cenário de um assassinato quando percebe o choro de uma menina em algum lugar da casa. O heroísmo de Claire atrai uma atenção que ela não queria. Niki Sanders recupera e assume novamente e percebe que Jéssica (sua outra personalidade) matou os capangas que foram a sua casa cobrar o dinheiro. Mohinder Suresh encontra um pendrive com o trabalho de seu pai. Peter está perto de aprender sobre os seus próprios poderes e os do seu irmão Nathan.

Hiro acha uma revista em quadrinhos que o leva a Isaac, o garoto havia se teleportado para Nova York, porém, no seu relógio eram 2 de outubro e no Japão ele estava desaparecido há 5 semanas (ele viajou não somente no espaço mas também no tempo). Ele descobre Isaac morto e a polícia o encontra e o confunde com o assassino, de repente, uma gigantesca explosão acontece (como uma bomba atômica) e no momento em que o prédio onde estava seria tragado pela explosão, Hiro teleporta-se novamente para o metrô no Japão.

Episódio 3: One Giant Leap (Um grande salto)

O romance de Claire com o lançador de futebol americano tem um final trágico. Hiro consegue convencer o seu amigo



Ando dos seus poderes com a ajuda da revista em quadrinhos, e que o destino de ambos é ir para a América para salvar o mundo, e assim começam a aventura. Enquanto isso, Nathan usa o acidente de Peter para se promover. O policial Matt Parkman, Mohinder Suresh, e o FBI estão à caça do misterioso Sylar.

Episódio 4: Collision (Colisão)

Depois da noite com Brody, o lançador, Claire acorda no último lugar que ela imaginaria. Matt encontra-se com dois homens que parecem saber demais sobre ele. Mohinder encontra-se com um dos heróis. Os planos de Hiro sofrem um pequeno atraso em Las Vegas.

A assistente de Linderman faz uma proposta a Niki enquanto Nathan chega à cidade para receber uma contribuição do dono do casino

para sua campanha política. Isaac pinta um futuro não muito animador para Claire. Peter recebe uma mensagem estranha de alguém que ainda não conhece: Hiro Nakamura vindo do futuro!

Episódio 5: Hiros (Hiros)

Matt tenta utilizar os seus poderes para salvar o seu casamento. Niki, confusa depois de mais um lapso, chega a casa e descobre que o seu marido, D.L. Hawkins, escapou da prisão. Claire conta ao pai algumas das coisas pelas quais tem passado. Novamente em Las Vegas, Hiro finalmente encontra outro herói. Peter tenta descobrir o que fazer com a mensagem misteriosa.

Observação: "Hiros" é uma brincadeira com o nome da série (a pronúncia em inglês das duas palavras é semelhante) e o nome do personagem de Masi Oka, Hiro.

Episódio 6: Better Halves (Caras Metades*)

Hiro e Ando continuam em sua jornada rumo a Nova Iorque, mas recebem uma proposta muito tentadora de um apostador ainda em Las Vegas. O pai de Claire marca um encontro para que ela conheça seus verdadeiros pais, pois ela acha que talvez eles possam saber algo sobre seus poderes.

Enquanto isso, Hiro liga para Isaac e Peter consegue descobrir o significado da mensagem que havia recebido de um Hiro vindo do futuro. Mohinder volta à Índia para depositar as cinzas de seu pai no Rio Ganges, para que ele

descanse no Paraíso. Niki recebe uma visita inesperada em casa.

*A tradução literal de "Better Halves" seria "Melhores Metades", mas o significado correto do termo é "Caras Metades" ou "Almas Gêmeas", bem como "Soulmate".

Episódio 10: Seis meses atrás (Six Months Ago)

Este episódio mostra nossos heróis seis meses atrás. Chandra Suresh, pai de Mohinder, chega em Nova Iorque a procura de uma pessoa que seja especial. Ele encontra um homem que aprecia a chance de ser único. Peter se forma na escola de enfermagem.

Nathan planeja aceitar um caso judicial que pode causar problemas aos Petrelli. Niki recebe a visita de seu pai, o que traz a tona o pior que existe nela. Hiro tenta mudar o futuro para alguém importante para ele. Claire descobre suas habilidades logo após ser aceita como líder de torcida, e seu pai encontra-se com alguém especial.

Episódio 11: Fallout (Inimizade*)

A recente tragédia preocupa os "heróis" e muda as relações entre eles enquanto eles continuam descobrindo detalhes do acidente nuclear do quadro de Isaac. A agente Audrey Hanson e Matt Parkman descobrem mais uma pista na caça à Sylar.

Após Niki tomar conhecimento dos atos mais recentes de Jessica ela toma uma decisão difícil para manter sua família a salvo: entrega-se à polícia. Mohinder retoma o trabalho de seu pai. Isaac pinta um futuro muito perigoso para um dos nossos "heróis". Mais alguém é assassinado fica o mistério no ar.

*A tradução mais próxima seria "ficar de mal".

Episódio 12: Godsend (Benção)

Matt revela seu dom à sua esposa. Claire tenta encontrar algum sentido em continuar vivendo, agora que ela sabe a verdade sobre seu pai. Hiro procura a espada a qual está predestinado a possuir. Niki enfrenta as consequências de sua decisão de se entregar à polícia. Simone e Nathan estão preocupados com Peter, que permanece em coma por duas

semanas. Peter encontra um novo herói, que por sua vez, utiliza suas habilidades em benefício próprio: o sujeito pode se tornar invisível!

Episódio 13: The Fix (O Concerto)

Hiro continua sua busca pela espada do samurai enquanto é perseguido por homens estranhos. Um homem invisível, Claude, tem algo a ensinar a Peter. D.L. sente o peso das responsabilidades de cuidar da família, e Matt revela seu segredo à sua esposa. H.R.G. continua tentando manter Sylar vivo. Claire se encontra com o Haitiano, que lhe faz uma revelação.

Episódio 14: Distractions (Distrações)

Hiro tem que explicar para seu pai e sua irmã o caminho heróico que escolheu. Claire treina Peter para que ele duvide dos mais amigos mais próximos. Niki tem a chance de se reunir com DL e com Micah.

Sylar faz investida contra o Sr. Bennet. Claire encontra sua mãe biológica. Peter aprende mais sobre seus poderes. O pai biológico de Claire aparece.

Superpoderes

A campanha de HEROES leva em conta o surgimento de poderes em um mundo (ainda) não preparado para super-humanos. Essa pode ser uma das razões para muitos supers duvidarem de suas capacidades ou até mesmo cair em depressão diante da descoberta de que não são "gente comum" – existem exceções à regra, claro; é o caso de Hiro Nakamura... .

Os superpoderes descritos a seguir levam em conta a cronologia da série até o episódio 19. Se você não está nem aí para spoilers, continue lendo. Neste netbook apresentamos uma variação das regras de poderes vista em DAEMON SUPERS.

Superpoderes são adquiridos com pontos de Aprimoramento:

- 1 ponto:** 1 ponto de Superpoder
- 2 pontos:** 3 pontos de Superpoder
- 3 pontos:** 5 pontos de Superpoder
- 4 pontos:** 7 pontos de Superpoder
- 5 pontos:** 10 pontos de Superpoder

Um personagem começa a aventura com 5 pontos de aprimoramento, podendo adquirir ainda até -3 pontos em aprimoramentos negativos. Desta maneira, ele pode ter no



máximo 15 pontos de Superpoder, se investir maciçamente neles.

A lista de superpoderes é apresentada a seguir. Cada poder é dividido em níveis, comprados com pontos de Superpoder.

Amnésia

O personagem é capaz de gerar perda de memória seletiva no alvo. Para isso, é necessário que o personagem toque o alvo (geralmente na frente). Em alvos que não querem ser tocados, será necessária uma jogada de ataque usando a perícia "Briga" (perícia do atacante + 50% - perícia do defensor ou atributo AGI; neste caso, use o valor do atributo como percentual, não o valor de teste).

1 ponto: o alvo esquece um acontecimento específico da última uma hora.

2 pontos: o alvo esquece um acontecimento específico do último dia.

3 pontos: o alvo esquece um acontecimento específico da última semana.

4 pontos: o alvo esquece um acontecimento específico do último mês.

5 pontos: o alvo esquece um acontecimento específico do último ano.

O jogador pode dar mais amplitude para seu poder, ao invés de provocar Amnésia para somente um acontecimento específico. Se o jogador quiser que seu poder tenha efeito "estendido" para todo o período, deverá pagar o dobro em pontos de superpoder por nível de Amnésia.

Um jogador decide comprar Amnésia 3, o que o possibilitará apagar, da mente de um alvo, um acontecimento específico ocorrido na última semana. Se o jogador considerar que seu personagem possui uma extensão maior de poder, tornando-o possível de apagar a mente de um alvo para TODOS os acontecimentos daquela semana (apagando da memória do alvo os últimos 7 dias completos), o custo deste poder será de 6 pontos ao invés de 3.

Campo de Anulação

O personagem consegue gerar um campo que anula os poderes de outro super. Esse super só conseguirá dissuadir o Campo de Anulação se passar em um teste de WILL Crítico (1/4 do valor de teste do atributo WILL). O raio do campo de anulação é de 3m. O custo deste poder é de pesados **10 pontos**.

Comunicação por Computadores

O personagem pode enviar e-mails ou conversar com outra pessoa através de programas de bate-papo sem precisar de um computador. A mensagem é enviada de sua mente, que também capta o que o outro está escrevendo e o responde. Para usar este poder, o personagem obviamente precisa que o outro esteja na frente de um computador. O poder funciona mesmo que esse computador não esteja conectado à Internet.

1 ponto: o personagem consegue conversar com um usuário de computador por vez.

2 pontos: o personagem consegue conversar com dois usuários de computador por vez.

3 pontos: o personagem consegue conversar com quatro usuários de computador por vez..

4 pontos: o personagem consegue conversar com oito usuários por vez.

5 pontos: o personagem consegue conversar com dezesseis usuários por vez.

Este poder não requer testes para ser acionado, mas o jogador precisa deixar claro, ao mestre, o que está "dizendo" em sua conversa virtual.

Conserta Tudo

O personagem é capaz de fazer funcionar equipamentos elétricos e eletrônicos desligados ou mesmo quebrados. Para isso, ele posiciona uma das mãos sobre o aparelho e se concentra uma rodada inteira. Na rodada seguinte, joga o d% para tentar atingir o percentual de sucesso do uso de seu poder, descrito a cada nível abaixo.

1 ponto: o personagem tem 30% de chance de fazer o equipamento voltar a funcionar com perfeição.

2 pontos: o personagem tem 40% de chance de fazer o equipamento voltar a funcionar com perfeição.

3 pontos: o personagem tem 50% de chance de fazer o equipamento voltar a

funcionar com perfeição.

4 pontos: o personagem tem 60% de chance de fazer o equipamento voltar a funcionar com perfeição.

5 pontos: o personagem tem 70% de chance de fazer o equipamento voltar a funcionar com perfeição.

O teste obedece a esses percentuais de acordo com a familiaridade do equipamento. Um personagem com "Conserta Tudo 4" sempre testará contra 60% se ele estiver tentando fazer um telefone público ou um caixa eletrônico funcionar. Porém, se ele estiver diante de um computador mega-complexo que comanda um reator de fissão nuclear, o mestre pode diminuir entre 5% e 20% a margem de acerto.



Controle Espaço-Tempo

Um dos poderes mais surpreendentes e apelativos, se usado com irresponsabilidade. O personagem é capaz de parar o tempo e ainda se teleportar para o passado ou para o futuro. O jogador deve definir claramente ao mestre o que deseja fazer; em seguida, o MESTRE joga em segredo o percentual de sucesso descrito em cada nível do poder a seguir. Em caso de FALHA, o mestre estipula para onde (e quando) o personagem foi teletransportado. Em caso de sucesso, o destino ou interrupção temporal definido pelo jogador teve êxito.

1 ponto: o personagem pode parar o tempo por, no máximo, 1d3 rodadas; ou saltar no tempo até 30 dias (para o passado ou futuro); tem 30% de chance de sucesso.

2 pontos: o personagem pode parar o tempo por, no máximo, 1d6 minutos (1 minuto = cerca de 8 a 10 rodadas); ou saltar no tempo até três meses (para o passado ou futuro); tem 40% de chance de sucesso.

3 pontos: o personagem pode parar o tempo por, no máximo, (1d6) x 5 minutos; ou saltar no tempo até seis meses (para o passado ou futuro); tem 50% de chance de sucesso.

4 pontos: o personagem pode parar o tempo por, no máximo, (1d6) x 10 minutos; ou saltar no tempo até um ano (para o passado ou futuro); tem 60% de chance de sucesso.

5 pontos: o personagem pode parar o tempo por, no máximo, (1d6) x 20 minutos; ou saltar no tempo até cinco anos (para o passado ou futuro); tem 60% de chance de sucesso.

O jogador pode comprar níveis neste poder pagando menos pontos de Superpoder, se declarar, no momento da construção de seu personagem que deseja ser INEXPERIENTE. Neste caso, todos os percentuais de sucesso caem pela metade, e o custo em pontos é reduzido em 1.

Takeda deseja saltar no tempo até um ano. O custo para isso seria 4 pontos. Como ele é INEXPERIENTE (começa a aventura sem controle mínimo de seus poderes), pagará 3 pontos ao invés de 4, mas entretanto seu percentual de sucesso será de apenas 30% (ao invés de 60%).

A qualquer momento entre as aventuras o jogador pode declarar que seu personagem não é mais inexperiente, pagando em dobro a quantidade de pontos de

Aprimoramento que faltam no nível em que ele declarou a falta de habilidade.

Após ter recebido alguns pontos de Aprimoramento nas aventuras, Takeda decide que já não é inexperiente no uso de seu poder de Controle Espaço-Tempo. Ele comprou o poder originalmente por 3 pontos. A diferença entre o custo original e o custo de compra é 1 (4-3=1), portanto Takeda pagará o dobro disso (2 pontos) para que seu poder "Domínio Espaço-Tempo 4" (que funciona com percentual de sucesso de apenas 30%) tenha o percentual de sucesso de 60%.



Dupla Personalidade

O personagem possui um "alter-ego" cuja personalidade é diametralmente oposta à sua. Esse alter-ego é meramente psicológico (não, você NÃO MUDA de forma, nem fica com a pele verde e fazendo GRRRR...). O personagem pode até mesmo ter outras perícias que não conhece em sua personalidade primeira. Neste caso, o jogador deve usar duas planilhas: em uma delas, construa o personagem inicial. Na outra, seu alter-ego – que pode ter atributos, aprimoramentos e até mesmo perícias diferentes. A mudança de personalidade pode ser voluntária ou involuntária.

Um ponto importante a frisar é que o jogador, em ambos os casos, deve escrever em seu background de forma CLARA em que se diferenciam as duas personalidades. Uma é mais calma e a outra, agressiva? Uma é tímida e a outra, violenta? Uma é sarcástica e a

outra, comedida? É importante que estes comportamentos fiquem claros (de preferência no background) ANTES da aventura começar, para que o mestre possa ter uma idéia perfeita de como o jogador desempenhará a dupla personalidade.

3 pontos: a mudança de personalidade é involuntária. Isto significa que o jogador não controla a mudança, que pode acontecer a qualquer momento quando o mestre achar condizente para a trama. Quando comunicado da alteração, o jogador passa a adotar o comportamento de sua outra personalidade.

4 pontos: a mudança de personalidade é voluntária. Isto quer dizer que o jogador controla a mudança quando bem quiser. Se seu alter-ego possui outro superpoder, a personalidade inicial pode simplesmente declarar que utilizará o poder de seu alter-ego, que ele já estará disponível para uso (mas só na rodada seguinte àquela que o jogador declarou a mudança voluntária de personalidade).

Se o personagem PERDE a memória (parcial ou totalmente) quando está na outra personalidade, reduza o custo deste poder em 1 ponto (para ambas as formas de Dupla Personalidade aqui descritas).

Mas caso ele permaneça com a memória principal, mesmo agregando novas perícias oriundas da nova personalidade, o custo não se altera.

Esponja

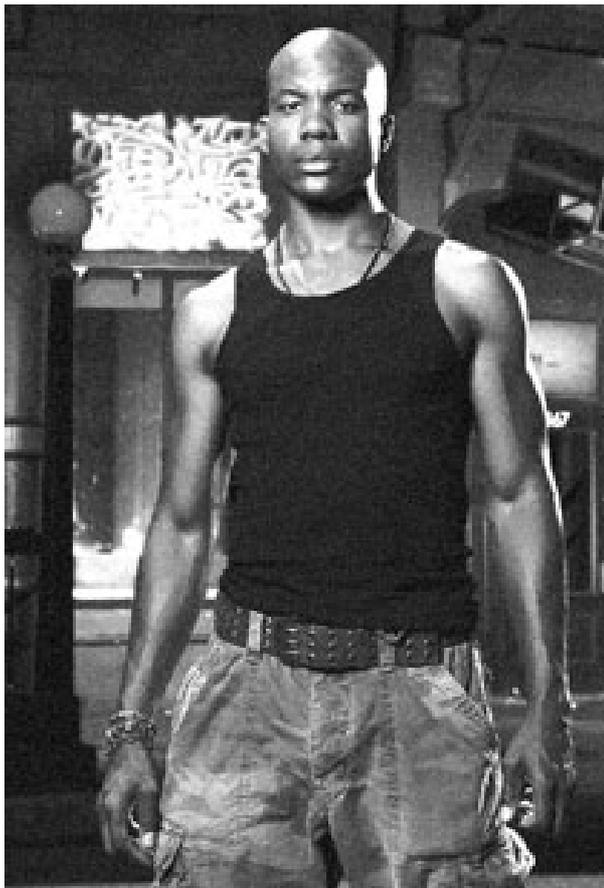
O personagem é capaz de emular qualquer tipo de poder possuído por outro super. Ele pode “copiar” um poder (apenas um por rodada) qualquer no mesmo nível de seu poder “Esponja”. Se ele tiver, por exemplo, “Esponja 2” e estiver ao lado de um personagem com “Regeneração 4”, terá “Regeneração 2” durante todo o período em que permanecer ao lado do super regenerador. Quando a fonte do poder se distancia, o Esponja perde a capacidade.

Ao emular um poder, consulte a descrição daquele poder para verificar seu uso em jogo. O custo do superpoder Esponja é de 1 para 1. Então, um poder “Esponja 4” custará 4 pontos de Superpoder.

Banco de Dados: se o personagem Esponja puder “reter” os poderes que já emulou antes, como se fosse uma espécie de banco de dados, ele poderá re-utilizar essas habilidades meta-humanas sem a necessidade de estar ao lado da fonte do poder. Se o Esponja tiver essa capacidade, o custo de cada nível é dobrado.

Edward possui “Esponja 3”, comprado por 3 pontos de Superpoder. Se ele ficar ao lado de um personagem com “Controle Espaço-Tempo 5”, conseguirá copiar os efeitos desse controle em nível 3 (seu nível máximo de “Esponja”).

Já Clifford também possui o poder de Esponja, em nível 2 mas, diferente de Edward, Clifford pode copiar a meta-habilidade para si, e mantê-la guardada em algum ponto escondido de sua mente. Dessa forma, sempre que quiser utilizar o poder copiado, ele não precisará ficar ao lado da fonte de poder. O herói, contudo, gastou 4 pontos de Superpoder ao invés de 2, para que sua habilidade Esponja tivesse esta característica. Clifford poderá emular qualquer poder em nível 2. Se precisar re-acionar o poder, o fará também com nível 2.



Holo-Metamorfose

O personagem é capaz de gerar um campo holográfico sobre si mesmo, distorcendo sua aparência física e assumindo a aparência de outra pessoa que ele já tenha visto (mesmo por foto). Voz, textura e cor da pele, cabelos... tudo é copiado, exceto trejeitos muito específicos que apenas amigos próximos reconheceriam. O personagem, obviamente, só consegue copiar uma pessoa por vez.

1 ponto: o personagem só consegue copiar alguém de mesmo sexo, com peso e altura aproximados aos seus (diferença máxima de 2kg e 3cm). Caso o copiado não conheça trejeitos da pessoa copiada, o disfarce pode ser comprometido se um amigo da vítima passar em um teste Normal de PER contra o holo-metamórfico.

3 pontos: o personagem consegue copiar pessoas do sexo oposto, com peso e altura aproximados aos seus (diferença máxima de 5kg e 10cm na estatura). Caso o copiado não conheça trejeitos da pessoa copiada, o disfarce pode ser comprometido se um amigo da vítima passar em um teste Difícil de PER contra o holo-metamórfico.

5 pontos: o personagem consegue copiar qualquer pessoa, de qualquer estatura (incluindo crianças), independente de sua altura, peso ou sexo original. Impossível de ser reconhecido mesmo por amigos próximos.

Intangibilidade

O personagem pode ficar intangível, e assim, atravessar matéria. Seu aspecto não muda (ele não fica transparente ou coisa parecida), mas suas células reduzem a densidade, tornando possível trespassar paredes, vidros e outros materiais sólidos.

1 ponto: o personagem fica intangível em frequência 1d6.

2 pontos: o personagem fica intangível em frequência 2d6.

3 pontos: o personagem fica intangível em frequência 3d6.

4 pontos: o personagem fica intangível em frequência 4d6.

5 pontos: o personagem fica intangível em frequência 5d6.

Teste de Frequência: o teste de frequência é feito entre a Intangibilidade do personagem e a dureza dos materiais. É simples: quando quiser trespassar algo, o

jogador anuncia sua decisão ao mestre e joga uma quantidade de dados de seis lados (d6) referente ao seu nível neste poder. O mestre compara o resultado com a dureza dos materiais. Se a jogada for igual ou maior, o personagem conseguiu ajustar a frequência de sua

Intangibilidade. Se for menor, ele falhou em ultrapassar a matéria em questão.

Dureza de materiais: use esta lista como fonte de referência.

- **Paredes ou portas de Madeira:** frequência 8
- **Paredes ou portas de Metal:** frequência 12
- **Concreto (construção civil), Vidro:** frequência 16
- **Concreto reforçado (prisões), rocha:** frequência 18

Invisibilidade

O personagem pode ficar invisível. Este poder funciona tanto melhor quanto mais pontos de Superpoder forem gastos. Cada nível deste poder o faz funcionar numa determinada “frequência” de invisibilidade, representada pelo efeito de refração da luz que o personagem pode provocar, inibindo assim a sua presença. Níveis mais baixos de invisibilidade, por exemplo, fazem o corpo do super parecer translúcido. Níveis mais elevados o fazem sumir por completo. Um personagem invisível enxerga outro que possua este mesmo poder.

1 ponto: o corpo do personagem fica invisível em frequência 1d6. Ele não pode atacar ou ser atingido em combate, senão reaparece.

2 pontos: o corpo do personagem fica invisível em frequência 2d6. Ele não pode atacar ou ser atingido em combate, senão reaparece.

3 pontos: o corpo do personagem fica invisível em frequência 3d6. Ele não pode atacar, mas se for atingido em combate, não corre o risco de reaparecer.



4 pontos: o corpo do personagem fica invisível em frequência 4d6. Ele não pode atacar, mas se for atingido em combate, não corre o risco de reaparecer.

5 pontos: o corpo do personagem fica invisível em frequência 5d6. Ele pode atacar e até ser atingido em combate, sem correr o risco de reaparecer.

Teste de Frequência: quanto mais poderosa é a Invisibilidade do personagem, mais difícil será vê-lo. Mas isso pode acontecer, através de um teste de frequência. Um sucesso no teste dá ao atacante a “sensação” do local onde está o super invisível – essa sensação pode ser desde uma distorção visual, um efeito translúcido ou Percepção aguçada – ou simples sorte.

Um teste de frequência é um teste resistido entre o valor da frequência descrito no nível de Invisibilidade do personagem e a PER do observador. Use as regras normais de testes resistidos “Atributo X Atributo” do Sistema Daemon (use a tabela de Atributo x Atributo do Sistema Daemon – adotando o valor jogado nos dados de frequência do invisível como fonte ativa, e a PER do observador como fonte passiva).

Se um atacante observador não se moveu naquela rodada, ele poderá fazer um teste resistido de PER para identificar a posição do invisível e atacar na mesma rodada, se tiver PER 14 ou mais.

Um personagem possui Invisibilidade 4d6 e, por alguma razão, teve sua presença alertada. Um vigia com PER 12 vasculha o ambiente, à procura de algo estranho. Mesmo a Invisibilidade deixa rastros (oscilações no ar), então o personagem rola 4d6 e consegue 16 na somatória. Usando-o como fonte ativa, descobrimos que o personagem tem 70% de chance de não ser visto. Ele joga d%, consegue 35 e sai da sala com sucesso, sem ser visto.

Leitura de Mentes

O personagem pode ler (mas não “ver”) os pensamentos das pessoas. Essa “leitura” é feita como se o personagem estivesse com os pensamentos da vítima sendo ouvidos em sua mente. Ele não pode enviar seus próprios pensamentos para a pessoa cuja mente está sendo lida – exceto se essa outra pessoa também possuir Leitura de Mentes. Quanto maior o nível deste poder, mais refinada é sua utilização.

1 ponto: o personagem ouve um arroubo de vozes dispersas, sem conseguir focar um ponto específico. Precisa passar em um teste de WILL Difícil para focalizar o poder. O raio de ação do poder é igual a 3m.

2 pontos: o personagem ainda ouve muitas vozes misturadas, mas se passar em um teste de WILL Normal, pode focalizar o poder. O raio de ação do poder é igual a 6m.

3 pontos: o personagem consegue filtrar algumas vozes. A princípio ouve um turbilhão delas, mas no segundo seguinte, ouvirá o pensamento de quem deseja focar-se automaticamente. O raio de ação do poder é igual a 9m.

Raio de Ação: por mais pontos de Superpoder, o raio de ação é ampliado: 1,5m de raio para cada ponto de Superpoder.

Metal Líquido

O personagem pode transformar componentes e objetos metálicos em uma substância liquefeita semelhante a mercúrio em temperatura ambiente. Para isso é preciso tocar no objeto (apenas um por vez, normalmente). O custo deste poder define a massa que pode ser transmutada. Essa mudança ocorre sem geração de calor (o metal não é “derretido”, suas moléculas é que são re-associadas).

1 ponto: o personagem pode liquefazer um objeto até do tamanho de um telefone celular.

2 pontos: o personagem pode liquefazer um objeto até do tamanho de uma chave inglesa pesada (entre 30 e 40cm de comprimento).

3 pontos: o personagem consegue liquefazer um objeto metálico do tamanho de uma CPU ou de um monitor de computador comum.

4 pontos: o personagem consegue liquefazer um objeto metálico de tamanho aproximado ao de um tambor de óleo (onde cabe um humano parcialmente agachado).

5 pontos: o personagem pode liquefazer um sedan.

Pessoas dentro de objetos liquefeitos (como um tambor de óleo ou um carro) simplesmente caem no chão, molhadas pelo metal líquido em temperatura ambiente. Elas não correm risco, exceto, talvez, por contaminação de mercúrio pela pele – o que é quase impossível diante de um contato rápido – ou por ingestão de mercúrio. Os efeitos à saúde do personagem ficam a cargo do mestre.

Nuclear

O personagem converteu-se em um reator nuclear, e pode explodir com a força de uma bomba atômica se ficar nervoso! Ele pode usar seu poder para gerar descargas de energia explosiva arremessáveis, mas também pode se concentrar para gerar apenas descargas de luz que, associadas à eletricidade estática do ar, geram pulsos eletromagnéticos capazes de desligar qualquer aparelho elétrico.

1 ponto: o personagem causa 1d6 de dano com sua descarga nuclear. Ou pode gerar um raio de ação de 3m, onde tudo também queima, sofrendo 1d3+1 pontos de dano. Falha: WILL Difícil.

2 pontos: o personagem causa 2d6 de dano com sua descarga nuclear. Ou pode gerar um raio de ação de 6m,

onde tudo também queima, sofrendo 1d6 pontos de dano. Falha: WILL Difícil.

3 pontos: o personagem causa 3d6 de dano com sua descarga nuclear. Ou pode produzir um raio de ação de 9m, onde tudo também queima, sofrendo 2d6 pontos de dano. Falha: WILL Normal.

4 pontos: o personagem causa 4d6 de dano com sua descarga nuclear. Ou pode produzir um raio de ação de 9m, onde tudo também queima, sofrendo 3d6 pontos de dano. Falha: WILL Normal.

5 pontos: o personagem causa 5d6 de dano com sua descarga nuclear. Ou pode produzir um raio de ação de 9m, onde tudo também queima, sofrendo 4d6 pontos de dano. Falha: WILL Fácil ou nenhum teste.

Falha: este poder é muito instável. Dependendo das circunstâncias da aventura e, principalmente, do humor do personagem, ele pode falhar no uso do poder. Essa chance de falha aparece no final da descrição dos níveis deste poder. Se por alguma razão o mestre julgar que o personagem está submetido a tamanho stress (motivado por ódio, raiva, vingança, tristeza) que seu poder corre o risco de sair do controle, ele pede ao jogador para que role um teste de WILL. Em caso de falha, o mestre estipula os resultados, mas eles sempre serão drásticos ou dramáticos. Em caso de falha crítica, o personagem explode com a força de uma bomba atômica, matando a si no processo e

destruindo tudo que é vivo num raio de 40km.

Usado em combate, o valor de ataque deste poder sempre será igual a DEX do personagem nuclear. Ele pode aumentar suas chances, treinando. Neste caso, ele teria uma perícia “Descarga Nuclear” baseada em DEX, com o dobro do custo em pontos de perícia – como se ele estivesse comprando perícia em armas de fogo. Assim como estas, a perícia “Descarga Nuclear” não possui valor de defesa.

Persuasão

O personagem consegue convencer os outros a fazerem o que ele quiser, mesmo contra a vontade. Para que o poder funcione, o personagem persuasivo tem de estar a uma distância mínima de seu alvo. Contato olhos nos olhos não é obrigatório. A vítima de Persuasão faz um teste resistido de WILL para tentar negar o efeito, contra o(s) dado(s) de



Persuasão que o super ganha a cada nível. Use a tabela de Atributo x Atributo do Sistema Daemon (usando o dado de persuasão como fonte ativa e a WILL da vítima como fonte passiva).

1 ponto: 1d6 dado de Persuasão.

2 pontos: 2d6 dados de Persuasão.

3 pontos: 3d6 dados de Persuasão.

4 pontos: 4d6 dados de Persuasão.

5 pontos: 5d6 dados de Persuasão.

Kelly possui Persuasão 3d6 e tentará ordenar uma vítima com WILL 11. Kelly joga 3d6 e obtém, na somatória dos dados, o valor 13. Ela tem 60% de chance de que sua ordem convença a vítima. A jogadora rola os dados, tira 57, dá um sorriso confiante e diz: "Salte do prédio".

Premonição do Futuro

O personagem consegue prever o futuro. Quanto maior o nível deste poder, mais "longe" no futuro o personagem conseguirá ver.

2 pontos: o personagem pode ver o que acontecerá em algum ponto na próxima semana.

3 pontos: o personagem pode ver o que acontecerá em algum ponto nas próximas duas semanas.

4 pontos: o personagem pode ver o que acontecerá em algum ponto no próximo mês.

5 pontos: o personagem pode ver o que acontecerá em algum ponto nos próximos seis meses.

6 pontos: o personagem pode ver o que acontecerá em algum ponto nos próximos doze meses.

Se o personagem depende de alguma droga para entrar em "trance" e assim acionar sua Premonição do Futuro, o custo por nível cai um ponto. O mestre e o jogador devem definir de que forma essa premonição se manifesta. Na série, o premonitor Isaac Mendez pinta quadros com cenas do futuro, mas você não precisa ficar restrito a isso.

Outros meios nos quais a premonição pode acontecer são os sonhos, a escrita (o personagem entra em "trance" e escreve à mão ou digita um texto com sua visão) ou a simples descrição verbal aos demais presentes.

Regeneração Heróica

O personagem tem a capacidade de se curar a uma velocidade espantosa. Arranhões fecham em segundos. Membros fraturados são re-posicionados sem que o

personagem perceba a dor do trauma. Costelas quebradas e até mesmo toda a camada de pele, se destruídas, irão se recompor em questão de minutos ou segundos!

1 ponto: o personagem recupera 1d6 pontos de vida a cada 3 rodadas.

2 pontos: o personagem recupera 1d6 pontos de vida a cada 2 rodadas.

3 pontos: o personagem recupera 2d6 pontos de vida a cada 2 rodadas.

4 pontos: o personagem recupera 2d6 pontos de vida a cada 1 rodada.

5 pontos: o personagem recupera 3d6 pontos de vida a cada 1 rodada.

Superaudição

O personagem pode ouvir à distância. Conversas de vizinhos parecerão acontecerem dentro da própria sala onde o personagem está. Baratas andando de noite na cozinha terão o ruído de uma parada militar!

1 ponto: o personagem pode ouvir coisas ditas em um volume que varia de um simples sussuro até voz normal numa distância de 5m.

2 pontos: como o anterior, mas a distância aumenta para 10m.

3 pontos: como o anterior, mas a distância aumenta para 20m.

4 pontos: como o anterior, mas a distância aumenta para 40m.

5 pontos: como o anterior, mas a distância aumenta para 80m.

O mestre pode cobrar um teste de PER quando o personagem tenta focar coisas específicas (a dificuldade varia de acordo com a situação, a critério do mestre). Se o personagem não consegue controlar o poder por conta própria e necessita de algum equipamento (como fones de ouvido com rock ligado o tempo todo para barrar a explosão de sons externos, que enlouqueceria o personagem), os custos dos níveis deste poder caem 1 ponto. O mestre determina como seria o personagem enlouquecendo por não conseguir filtrar o som.

Superforça

O personagem tem força sobre-humana. Ele é capaz de arremessar um homem adulto à distância com um murro, quebrar algemas, ou até mesmo trucidar sozinho dois assassinos armados, rasgando-os ao meio!

Nível 1: custo 2 pts; o personagem ganha FR+6.

Nível 2: custo 3 pts; o personagem ganha FR+9.

Nível 3: custo 4pts; o personagem ganha FR+12.

Nível 4: custo 5 pts; o personagem ganha FR+15.

Nível 5: custo 6 pts; o personagem ganha FR+18.



Caso a superforça não fique acionada sempre (o personagem só tem acesso a ela sob determinadas circunstâncias, como stress elevado, por exemplo), o custo por nível cai um ponto.

Nikki recebe Superforça em nível 5 sempre que possuída por seu alter-ego, Jéssica. Quando Jéssica some, Nikki perde a superforça. O custo é de 5 pontos de Superpoder.

Já Randy tem Superforça em nível 3 (recebendo FR+12). A Superforça fica acionada o tempo todo, portanto, Randy pagou 4 pontos de Superpoder.

Telecinésia

O personagem pode mover ou carregar coisas com sua força psíquica. Em combate, ele poderia arremessar objetos com a força da mente, por exemplo.

1 ponto: telecinese com FR 1D; pode erguer até 25kg.

2 pontos: telecinese com FR 2D; pode erguer até 50kg.

3 pontos: telecinese com FR 3D; pode erguer até 100kg.

4 pontos: telecinese com FR 4D; pode erguer até 200kg.

5 pontos: telecinese com FR 5D; pode erguer até 400kg.

Usado em combate, o valor de ataque deste poder sempre será igual a WILL do personagem telecinético. Ele pode aumentar suas chances, treinando. Neste caso, ele teria uma perícia "Ataque Telecinético" baseada em WILL, com o dobro do custo em pontos de perícia – como se ele estivesse comprando perícia em armas de fogo. Assim como estas, a perícia "Ataque Telecinético" não possui valor de defesa.

Tocha Humana

O personagem pode criar e controlar fogo. A manipulação pode ser feita desde formas mais simples (como acender uma chama nos dedos para queimar a ponta de um cigarro ou gerar uma chama que vai gerar combustão com gás de cozinha, acionando os queimadores de um fogão) até mais complexas (manipulação para criar bolas ou jatos de fogo como se estes fossem emitidos por um lança-chamas). O personagem torna-se invulnerável a qualquer dano baseado em fogo.

1 ponto: o personagem pode provocar dano de até 1d6 com suas chamas, ou resistir ao fogo com IP 1.

2 pontos: como acima, mas o dano aumenta para 2d6 e o IP (fogo), para 2.

3 pontos: como acima, mas o dano aumenta para 3d6 e o IP (fogo), para 3.

4 pontos: dano aumenta para 4d6 e o IP (fogo), para 4.

5 pontos: dano aumenta para 5d6 e o IP (fogo), para 5.

Usado em combate, o valor de ataque deste poder sempre será igual a DEX do personagem. Ele pode aumentar suas chances, treinando. Neste caso, ele teria uma perícia "Bola de Fogo"(ou outro nome, à sua escolha) baseada em DEX, com o dobro do custo em pontos de perícia – como se ele estivesse comprando perícia em armas de fogo. Assim como estas, a perícia "Bola de Fogo" não possui valor de defesa.

Vôo

O personagem é capaz de voar. Sua velocidade depende de seu nível neste poder.

1 ponto: velocidade em metros por segundo igual à sua AGI. Teto de vôo máximo: AGI x 2.

2 pontos: velocidade (m/s) igual a AGI x 2. Teto de vôo máximo: AGI x 3.

3 pontos: velocidade (m/s) igual a AGI x 4. Teto de vôo máximo: AGI x 6.

4 pontos: velocidade (m/s) igual a AGI x 8. Teto de vôo máximo: AGI x 9.

5 pontos: velocidade (m/s) igual a AGI x 16. Teto de vôo máximo: AGI x 12.

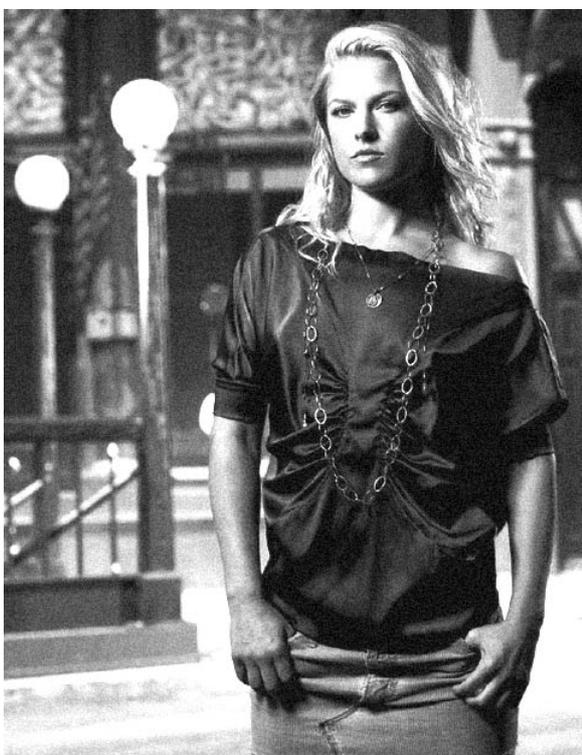
Caso o personagem seja submetido a alguma situação que o faça perder o controle em pleno, o mestre pode cobrar um teste de AGI Difícil para retomada desse controle em pleno ar. A decolagem e a aterrissagem sempre são empolgantes e dramáticas: o personagem poderia, por exemplo,

disparar em linha reta para o céu e, ao atingir seu teto, disparar novamente (perpendicularmente ao eixo no qual veio orientado) para o rumo desejado, como se fosse um míssil!

Os "Heroes"

Claire Bennet (Hayden Panettiere) é uma líder de torcida que mora em Odessa, Texas, e tem o poder de se regenerar rapidamente.

Sr. Bennet (Jack Coleman) é o pai adotivo de Claire. Ele trabalha para uma companhia oculta que investiga as pessoas com as habilidades sobre-humanas e tenta seqüestrá-los para implantar um rastreador e catalogar cada um desses super humanos. Ele não apresentou habilidades sobre-humanas.



Eden McCain (Nora Zehetner) encontrada pelo Sr. Bennett, tem o poder de Persuasão ou convencer as pessoas a fazerem o que ela quer.

Isaac Mendez (Santiago Cabrera) é um artista ex-viciado em heroína que mora em Nova Iorque. Ele só conseguia pintar o futuro enquanto estava sob o efeito de drogas, porém, após incentivo e auxílio de Eden McCain, ele aprendeu a controlar seu poder e utilizá-lo sem que seja necessário drogar-se. Muitos de seus trabalhos envolvem os outros personagens da série, a cidade de Nova York ou até a si mesmo.

Nikki Sanders (Ali Larter) é uma stripper na internet, que mora em Las Vegas. Ela apresenta uma personalidade alternativa que ela não consegue controlar. Quando sua outra personalidade, Jéssica, "possui" seu corpo, ela demonstra uma força sobrenatural oculta.

D.L. Hawkins (Leonard Roberts) é o marido de Nikki, com o poder de atravessar objetos sólidos, incluindo pessoas.

Micah Sanders (Noah Gray-Cabey) é o filho de D.L. e Niki. Ele é uma criança prodígio com poder de manipular máquinas eletrônicas apenas com o toque.

Hiro Nakamura (Masi Oka) é um trabalhador do Japão que tem a habilidade de manipular o tempo-espaço.

Matt Parkman (Greg Grunberg) é um policial de Los Angeles que consegue ouvir os pensamentos das pessoas.

Nathan Petrelli (Adrian Pasdar) é um congressista de Nova Iorque que consegue voar. É o pai biológico de Claire.

Peter Petrelli (Milo Ventimiglia) é o irmão mais novo de Nathan. Ele consegue absorver os poderes dos outros e usá-los.

Mohinder Suresh (Sendhil Ramamurthy) é um professor de genética indiano que viaja até Nova Iorque para investigar a morte de seu pai, Chandra Suresh.

Sylar (Zachary Quinto) é a maior "pedra no sapato" dos Heroes. Possui o poder de saber como as coisas funcionam e consertá-las. Sylar persegue os outros "especiais" para

roubar seus poderes, tendo adquirido vários até o momento. Ele abre os cérebros das pessoas que tem poderes para aprender como eles funcionam e adquirir seus poderes. Sua lista de assassinatos parece interminável... .

Ambientação

Os Três Elementos

Três elementos aparecem repetidamente ao longo da série: a hélice, a cicatriz e o eclipse.

A cicatriz

A cicatriz é uma marca consistindo de duas linhas pretas paralelas que podem ser encontradas na área próxima ao pescoço de vários personagens que possuem algum super-poder. De acordo com as revistas em quadrinhos "Wireless, Part 4" e "How Do You Stop an Exploding Man, Part 1", a marca é uma cicatriz deixada pela agulha dupla de um dispositivo pneumático de injeção.

Como revelado em uma biografia da personagem Hana Gitelman no portal "Heroes 360 experience", a agulha injeta um radioisótopo que permite que o indivíduo seja rastreado. Todos os personagens marcados tiveram encontros com o Sr. Bennet e/ou o Haitiano.

A hélice

Este símbolo aparece muito freqüentemente no decorrer da série, seja meramente no cenário ou em

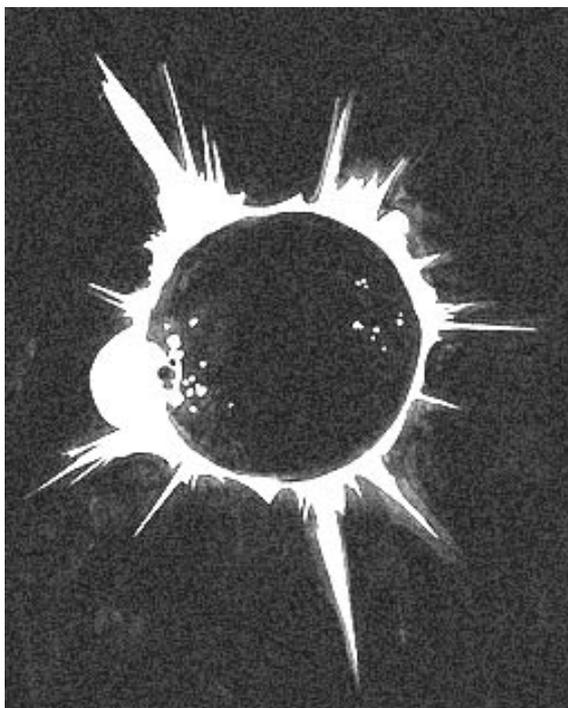
situações ligadas aos personagens principais. No episódio 12 da primeira temporada, "Godsend", o símbolo é revelado por Ando Masahashi como sendo uma combinação de dois caracteres japoneses: *sai*, que significa "grande talento" e *yo*, que significa "enviado por Deus". Este símbolo também lembra muito um segmento de RNA, o conectando a mutação genética que dá aos heróis os seus poderes.

O eclipse

O eclipse aparece em diversos pontos da história, o mais conhecido sendo o da abertura do programa. Porém não é um eclipse comum, já que a imagem é da Terra cobrindo o Sol, o que só seria possível para um observador que estivesse na Lua.

A campanha

Transpor o universo de Heroes para seu mundo de supers não é difícil. Apenas necessita de um pouco mais de



compreensão por parte dos jogadores. Aventuras com malhas colantes e capas coloridas não encontrarão lugar neste cenário, pelo mesmo motivo que os Heroes evitam exibir suas capacidades em público: eles temem o que poderia acontecer com eles caso a verdade viesse à tona (em um episódio, Natha Petrelli argumenta que todos seriam trancados em um laboratório para que fosse abertos e estudados).

Então, uma campanha de Heroes é uma campanha de **re-descoberta** de suas verdadeiras capacidades. Para alguns, como Hiro Nakamura, isso é motivo de extrema satisfação no início (fã de quadrinhos como ele é, saber que pode distorcer o espaço-tempo é a melhor notícia de sua vida). Mesmo ele, porém, termina amadurecendo com o passar dos episódios, descobrindo por exemplo que nem tudo é alegria quando seu poder é usado levemente ou mesmo quando ele é inútil perante desígnios superiores... .

Uma campanha de Heroes também é uma campanha de **ocultação** na medida que seu personagem é obrigado a esconder seus poderes por medo de que eles provoquem a perda de um objetivo planejado com empenho. Veja o caso de Nathan Petrelli: ele detém a capacidade de voar, o sonho supremo de muitos fãs de quadrinhos (principalmente os que leram as histórias do Superman). Ele está feliz com isso? Nem um pouco. Candidato congressista, ele pondera: “O que irei fazer com isso? Eu não tenho um distintivo (da polícia), nem sei lutar caratê!” “Que eleitor votaria em uma aberração?” deve ele pensar.

Um “Hero” pode manter segredo de seus poderes como retaliação por algum tipo de **trauma** sofrido na descoberta da super-habilidade. Voltemos novamente ao sr. Nathan Petrelli. Ele também carrega a culpa de seu poder ter se manifestado inicialmente quando estava ao volante de seu conversível, com a esposa do lado, fugindo de uma perseguição de mafiosos. Instintivamente o poder foi acionado e o político, erguido a dez metros do solo – o suficiente para ver seu carro perder o controle e colidir com uma murada no segundo seguinte. Resultado: hoje, sua esposa está paraplégica.

Alguns Heroes também podem se sentir **aterrorizados** diante de suas novas capacidades. Imagine perder a fragilidade em detrimento a uma personalidade agressiva, com força suficiente para partir um homem ao meio! Agora imagine não se lembrar de NADA do que fez enquanto estava em sua outra personalidade... .

O **mundo** de Heroes é o nosso: com uma sociedade capaz de se unir em momentos de desespero e pesar, porém ainda dotada de preconceito e medo para aquilo que desconhece. Isso justifica as medidas secretas tomadas pelo governo norte-americano para investigar, catalogar e neutralizar, quando preciso, os seres especiais que representam o limiar

de um mundo novo. Isso justifica o temor de se descobrir que se é diferente.

Personagens

“Heroes” trata de pessoas comuns que descobrem superpoderes. É importante que isso se reflita na criação dos personagens. Recomendamos **101 pontos de atributo** e **5 pontos de Aprimoramento** (com até **-3 em Aprimoramentos Negativos**). Estes Aprimoramentos podem ser consultados em qualquer livro da editora Daemon ou mesmo em netbook próprio, disponível para download gratuito no site da editora. Por isso não os repetimos aqui. A escolha de perícias deve ser fiscalizada com cuidado pelo mestre. São pessoas comuns, lembre-se. A não ser que a profissão do personagem EXIJA, nenhum personagem jogador deveria ter perícias relacionadas ao combate. Porque um programador, uma stripper e um enfermeiro teriam treinamento em luta? Não, não... nada de apelações MESMO!

Pelo menos, enquanto eles forem personagens de níveis mais baixos...

É isso, pessoal!
Aguardem futuras atualizações (espero...).



HEROES

Sistema Daemon

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

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

PVs **Pts Heróicos** **Iniciativa**

IP **Pts Magia** **Pts Fé**

ARMADURA _____

Pericias com Armas (dex)

| NOME | AT | DEF | DMNO |
|-------|-----------|-----------|-----------|
| Briga | ____/____ | ____/____ | ____/____ |
| _____ | ____/____ | ____/____ | ____/____ |
| _____ | ____/____ | ____/____ | ____/____ |
| _____ | ____/____ | ____/____ | ____/____ |
| _____ | ____/____ | ____/____ | ____/____ |

Super Poderes **Custo**

| Aprimoramentos | Custo |
|----------------|-------|
| _____ | _____ |
| _____ | _____ |
| _____ | _____ |
| _____ | _____ |
| _____ | _____ |

Anotações Complementares _____

Transporte-se para um mundo onde pessoas comuns começam a perceber que são dotadas de capacidades especiais. Passam a se dar conta de que podem ler pensamentos, voar, absorver poderes de outras fontes, dobrar o espaço-tempo, entre outras super capacidades.

Um mundo que os assusta.

Um mundo que é o nosso.

O mundo de **HEROES**.

