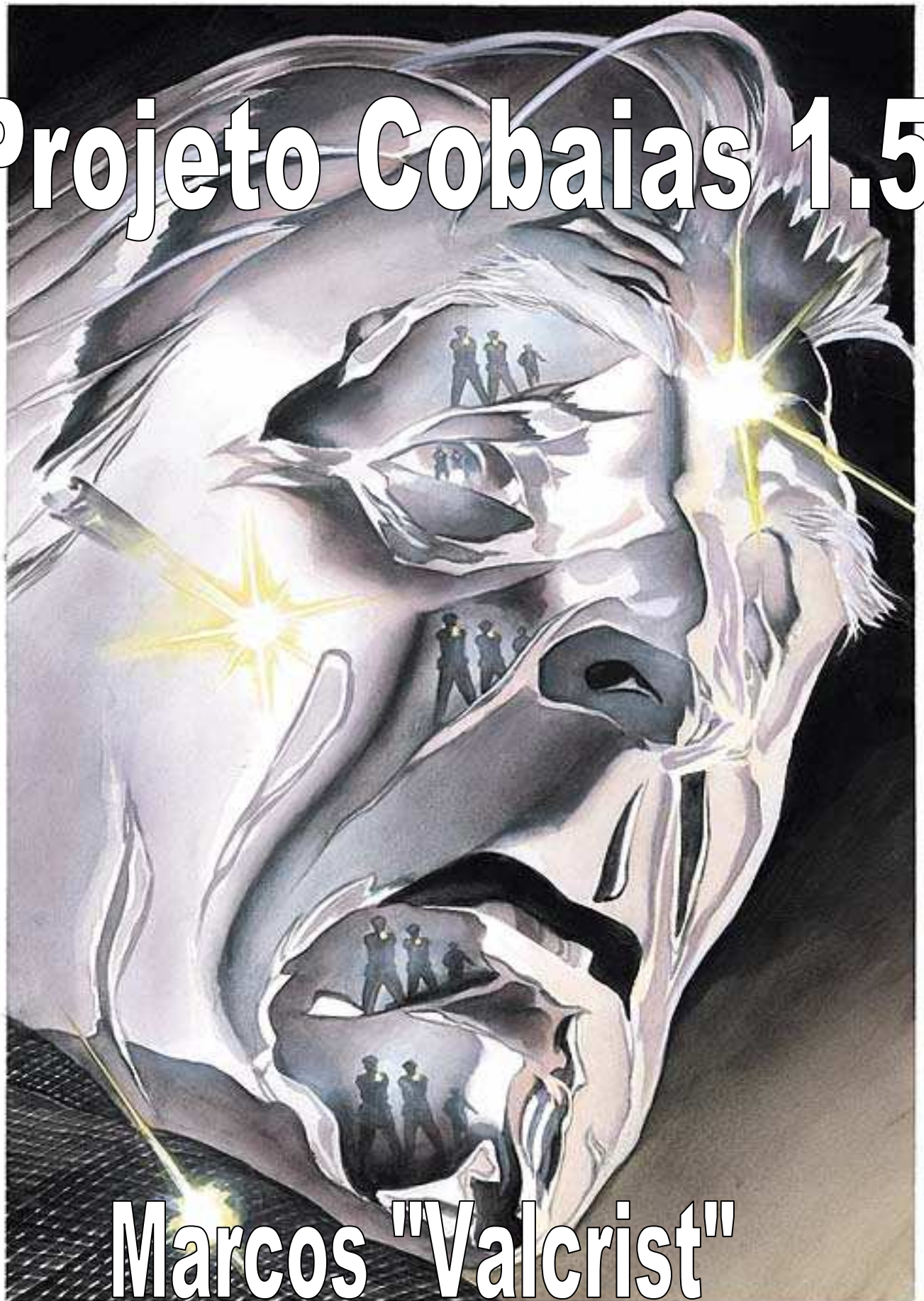


Projeto Cobaias 1.5



Marcos "Valcríst"

NOVOS APRIMORAMENTOS

Identidade secreta (1 ponto) - Não existem fotos, registros ou documentos do Personagem arquivados em nenhum projeto governamental ou corporativo. De alguma forma sua existência foi apagada dos arquivos - talvez seja um agente à



serviço de uma organização ou um belo sortudo, talvez tenha sido abduzido por aliens e dado como morto, vivendo hoje com outra identidade. A vantagem deste aprimoramento é que nem o Pentágono, nem os federais, nem mesmo a maioria dos extraterrestres tem qualquer informação sobre o Personagem. Eles não conhecem a família, o passado ou o endereço do Personagem (mas ainda podem descobrir isso mais tarde, se ele for descuidado...).

Modificador de poder (variável) - Existem muitas pessoas no mundo e cada uma delas tem idéias fantásticas, por isso este aprimoramento tem a função de criar novos níveis ou modificar a forma de utilizar o poder, mas não de uma forma leviana ou apelativa, o Mestre deve estar ciente da nova proeza que o Jogador espera conceber para sua cobaia.

DESCRIÇÃO E LISTA DE PODERES

Simbiontes

Os projetos criaram, descobriram ou acharam novas armas mortíferas, conhecidas como Simbiontes. Eles se ligam aos soldados e cobaias e vivem como parasitas, mas dão ao corpo hospedeiro determinadas habilidades paranormais a um certo preço, eles estimulam certas glândulas e secretando substâncias que influenciam o comportamento. Os simbiontes se alimentam de raiva e emoções negativas. Uma vez no organismo ou ligados ao hospedeiro não podem ser mais “desconectados” – ou o hospedeiro morre. Os simbiontes são difíceis de serem controlados, ainda mais quando estão com “fome” isto acaba influenciando e muito nos sentimentos negativos dos hospedeiros que acabam entrando em frenesi.

Simbiontes 1 - O Personagem recebe os seguintes modificadores: + 3 em FOR, + 3 em

CON, - 3 em WILL, IP 1.

Simbiontes 2 - O Personagem recebe os seguintes modificadores: + 6 em FOR, + 6 em CON, - 6 em WILL, IP 2.

Simbiontes 3 - O Personagem recebe os seguintes modificadores: + 9 em FOR, + 9 em CON, - 6 em WILL, - 3 em INT, IP 3.

Obs.: O Mestre pode alterar os atributos afetados pelo poder simbiose.

Limitações

Os limites são comprados da mesma forma que os aprimoramentos negativos, porém seus pontos recebidos devem ser utilizados diretamente nos pontos de poderes. Como regra geral, quanto mais fortes são os poderes mais restritos eles são. **Limites** fornecem um meio de reduzir o efeito padrão de um poder, diminuir sua eficácia ou causar-lhe efeitos colaterais em troca do aumento de nível.

Os limites que funcionam em um poder específico só poderão ser gastos com bônus neste mesmo poder. A menos que o Mestre diga o contrário.

Limites deverão reduzir a aplicabilidade, utilidade, efetividade ou a facilidade no uso de um poder.

A princípio os limites só funcionam quando se utiliza um poder, poderes sempre ativos terão limites sempre ativos.

O máximo de pontos de limites que o Personagem pode ter é de -2 .

Aqui estão alguns exemplos de limites:

Apenas animais (-1): só afeta animais com Inteligência menor que 5.

Bloqueado (-1): não afeta alguns objetos ou substâncias muito comuns. Tais substâncias devem ser definidas em conjunto com o Mestre.

Brutamontes (-1): O Personagem mal consegue colocar a mão nas próprias costas, o uso do poder aumenta a expansão corporal da cobaia penalizando sua velocidade, na mesma proporção do nível do poder.

Carregado (-1): número limitado de cargas antes de perder o efeito. (número de cargas é igual ao valor do nível do poder).

Curta Duração (-1): depois de usado para de funcionar um número de turnos igual a sua intensidade.

Degradável (-1): enfraquece em 1 nível de poder a cada de uso. (recupera 1D por hora)

Despertado (-2): funciona somente se um certo evento ocorrer para causar o efeito. Este evento deve ser definido durante a criação do Personagem e ser coerente com o mesmo.

Dificuldade Elevada (-1): o nível de dificuldade em testes envolvendo o poder é dobrado.

Gênero Específico (-1): afeta apenas aqueles do mesmo gênero.

Imprevisível (-2): o narrador joga 1d10; e obtém falha se sair número par.

Incontrolável (-2): é ativado o Personagem querendo ou não e assim o per|manece sempre ativo. É desativado da mesma maneira.

Infrequente (-2): requer 24 horas ou algo similar antes de poder usá-lo novamente.

Inicia Perda de Força (-1 ou -2): perde todo o seu poder quando estiver próximo de um objeto ou material. Este material ou objeto deve ser bastante frequente (-2) ou incomum (-1), mas nunca raro.

Linha de Visão (-1): o Personagem precisa ver o alvo para usar o poder.

Masoquista (-2): causa ao Personagem ferimentos igual ao nível de poder.(o IP é ignorado).



www.comicwallpaper.blogspot.com.br

Monstruoso (-1 ou -2): não parece nem remotamente com um humano ou é tão desfigurado que correm de medo ao menor sinal que tenham o Personagem sempre que o mesmo utiliza o poder, este efeito dura cerca de 6 horas (-1) ou é permanente (-2).

Não Corporal (-1): não tem um corpo físico, não pode atacar fisicamente, mas pode receber danos dobrados de psíquicos e elementais.

Situacional (-1): funciona somente em certas situações, que deve ser bastante incomum.

Suscetível (-1): vulnerável a uma forma de ataque, como controle da mente, fogo ou frio, (os danos desse tipo de ataque são sempre dobrados ou testes são sucessos contra o Personagem automaticamente).

Toque (-1): funciona somente se o alvo for tocado.

Transe (-1): o Personagem precisa estar num transe que dure no mínimo um turno para ativar o poder.

Outros limites podem ser desenvolvidos, mas eles devem ter no mínimo alguma restrição equivalente as citadas acima. O Mestre tem a palavra final se um limite é aceitável ou não. Se o seu Personagem adquire algum limite durante o jogo isso não equivale a um aumento correspondente na intensidade do poder.

TABELAS DE PARAMETROS PARA OS PODERES DE COBAIAS

A menos que na descrição do poder diga o contrário, os valores dos parâmetros para os poderes das cobaias seguem os valores desta tabela:

Nível do Poder é utilizado para testes de resistência ou efeito do poder, neste caso será rolado 1d6 para cada ponto do nível e este funciona como um atributo (algo como a WILL do Poder).

Dano é uma medida de Dano ou Cura do poder.

Distância e Raio são as limitações de alcance física do poder, o será em linha reta ou área partindo do Personagem respectivamente.

IP é a proteção que o poder oferecerá caso a mesma seja citada em sua descrição.

Teste é o Dado de Comparação do Poder, quanto à outros poderes ou à atributos de humanos ou vítimas.

Nível de poder	Dano (1d6 para cada nível de poder)	Distância	Raio	IP	Teste
1	1d6	10m	-	1	1D
2	2d6	25m	-	2	2D
3	3d6	50m	1m	3	3D
4	4d6	100m	4m	4	4D
5	5d6	200m	8m	5	5D
6	6d6	400m	12m	6	6D
7	7d6	800m	16m	7	7D
8	8d6	1600m	20m	8	8D
9	9d6	3200m	24m	9	9D
10	10d6	6400m	28m	10	10D

DESCRIÇÃO DOS PODERES

Agonia

A cobaia pode infligir horríveis enfermidades através de um teste resistido por Nível do Poder x CON (ou WILL no caso de apodrecimento mental). Essas doenças podem começar imediatamente ou ter o início retardado por algum tempo. Uma vez que a enfermidade comece a agir, ela provocará na vítima, pontos de danos igual a seu nível de poder por rodada, reduzindo atributos físicos; CON ou FOR (deve se escolhido antes). Se a vítima cair para 0 ela entrará em coma. Alguém que tenha a perícia Medicina pode manter a vítima viva fazendo teste da perícia Medicina contra o Nível do

Poder do poder Agonia, a cada dia para curá-la. A cobaia pode curar a doença que ele causa apenas tocando a vítima.

(Gene 2, UF-14)

Nível 5: A cobaia pode implantar um ovo alienígena. Seu Personagem faz um ataque comum corpo a corpo, e se qualquer dano atravessar a defesa, o ovo é implantado. Após a implantação, o ovo choca após um número de rodadas igual à 10 menos o nível de poder; isso irá infligir à danos iguais a 1d6 para cada nível de seu nível de poder ou dominar a mente da vítima. Alguém com Regeneração pode lutar contra esses implantes fazendo um teste resistido de Nível do Poder (Regeneração) vs Nível do Poder (Agonia). A criatura que nasce do ovo morre em pouco tempo fora do organismo do hospedeiro, mas enquanto estiver no organismo hospedeiro o verme vai devorar vivo a vítima causando dano de 1d3 por rodada. (As cobaias do Gene 2, não pode obter este nível).

Nível 5: A cobaia pode escolher infectar uma vítima com uma doença de apodrecimento mental. Em vez de causar dano físico como antes, ela irá reduzir a Inteligência e a Força de Vontade da vítima pelo nível do poder.

Alteração de Tamanho

A cobaia pode, segundo a sua vontade, se tornar maior ou menor. Roupas e materiais não vão mudar, a não ser que sejam feitos de moléculas instáveis. Os valores não são cumulativos. A expansão corporal da cobaia penalizando sua velocidade, na mesma proporção do nível do poder.

(Gene 2)

Nível 1: Até 3m de altura; +1 em **IP**; +3 em **FOR** e em **CON**

Nível 2: Até 4m de altura; +1 em **IP**; +6 em **FOR** e em **CON**

Nível 3: Até 8m de altura; +2 em **IP**; +9 em **FOR** e em **CON**

Nível 4: Até 16m de altura; +2 em **IP**; +12 em **FOR** e em **CON**

Nível 5: Até 20m de altura; +3 em **IP**; +15 em **FOR** e em **CON**

Anular

A cobaia é capaz de anular o poder de alguém. A mecânica é igual ao poder Controle de poderes, o Personagem faz um teste de Nível do Poder x Nível do Poder alvo. Se passar a cobaia anulará no Nível 1 – 1d6 rodadas do alvo, no Nível 2 - 2d6 rodadas e assim por diante. No Nível 6 no entanto o Personagem pode escolher em anular o poder da vítima por rodadas ou dias rolando 1d6.

(Gene 2)

Asas

Abaixo alguns níveis que complementam o poder, VÔO; que passa a ser VÔO COM ASAS:

Nível 2: As penas das asas podem ser lançadas e assim causar dano, igual a metade de seu nível, máximo de 5d6.

Nível 3: As asas, podem servir de proteção para o Personagem. O IP será igual a metade do nível do poder. *Nível 1 e 2 = 1, Nível 3 e 4 = 2* e etc, máximo de IP é 5.

(Gene 2, Amálgama)

Aura de Energia

Esse poder permite que a cobaia deixe seu corpo envolto por uma aura de energia. A energia dessa aura pode ser de qualquer tipo, mas só pode ser de uma forma de energia (Fogo, Eletricidade, Luz, etc.). Para ter controle de outros tipos de auras, é necessário adquirir novos níveis separadamente.

A Aura de Energia é uma defesa especializada que trabalha no lugar da defesa natural da cobaia, a aura sempre irá ferir quem toca-lo o dano é igual ao nível do poder (Nível 1 = 1 ponto de dano, Nível 2 = 2 pontos de dano e assim sucessivamente).

Essa defesa se aplica apenas quando a aura está ativa. Diante de exposições de certos ambiente, altas ou pequenas temperaturas, o Personagem precisa fazer um teste de WILL para manter a aura de energia ativa, se falhar neste turno, a aura de energia não poderá ser acionada novamente pela duração de 1d6 rodadas.

(Gene 2)



Campo de Força

Abaixo os níveis possíveis para o poder Campo de Força:

Nível 2: Esse nível permite que a cobaia proteja outras pessoas com um escudo de força, fazendo um teste resistido de controle de Campo de Força WILL x AGI. Uma vez dentro da armadilha, a vítima ganha a proteção do escudo, mas não pode se libertar a não ser que tente quebrar o escudo causando dano suficiente. A cobaia também pode usar esse poder para pegar objetos da mão de algum oponente numa distância do alcance de seu poder.

Nível 2: A cobaia consegue criar um tipo de míssil de força cinética causando dano igual ao seu nível de poder, o dano será igual ao nível do poder.

Nível 3: O Campo de Força da cobaia fornece defesa contra ataques mágicos.

Nível 3: O Campo de Força da cobaia fornece defesa contra poderes psíquicos.

Nível 5: A cobaia pode sufocar um inimigo cortando seu ar. Isso necessita que a cobaia faça um teste de Nível do Poder x CON. Se a vítima obter sucesso não recebe o dano, em caso de falha, pode realizar um novo teste e em caso de sucesso neste, receberá metade do dano apenas, a vítima consegue prender a respiração por um número de rodada proporcional à sua Constituição (consulte regras e testes em qualquer livro Daemon), após perde 1d6 Pontos de Vida por rodada. O escudo pode ser quebrado normalmente, mas não pela vítima. qualquer ação brusca da vítima, a faz parar de respirar e receber dano automaticamente por sufocamento.

Controle Aquático

O Controle Aquático permite que a cobaia controle líquidos. A água pode ser usada como uma arma tipo míssil, dentro da distância do poder, causando dano igual a 1d6 para cada ponto em nível do poder. Nível 1 = 1d6, Nível 2 = 2d6, Nível 3 = 3d6 e assim sucessivamente.

A cobaia ainda pode acalmar ou agitar as águas, como desejar. A distância desse aspecto do poder da água,

alcança até onde a cobaia possa ver, apesar de ser muito difícil controlar grandes quantidades de água. Considere que o Personagem pode manipular 50Kg de líquidos no primeiro Nível de Poder, 100 Kg no segundo e assim sucessivamente (dobre a cada nível). (*Gene 2*)

Nível 1: A cobaia pode andar sobre a água.

Nível 2: Neblina, o Personagem pode criar neblina, dificulta testes que envolvam visão em todos que falharem em um teste Nível do Poder x PER

Nível 3: A cobaia respira normalmente aob superfícies aquáticas.

Nível 4: A cobaia pode absorver ou criar uma quantidade da água igual ao seu dano.

Nível 5: O Personagem pode afogar uma vitima, dentro de uma bolha, onde ou seja lá o q for, fazendo um teste de Nível de Poder x CON. A vitima deve fazer um teste de CON, seguindo as regras de afogamento, se perder sofrerá 1d6 de dano por rodada até a bolha ser destruída (30 pvs, ip 5).

Nível 6: A cobaia pode destruir a água. Ele pode diminuir o nível da água em um organismo através de um teste Nível do Poder x CON se perder a vitima sofre 1d6 pontos de dano por Nível do Poder.

Controle de ar

A cobaia pode manipular o vento e o ar. Além disso, ele pode usar o ar como uma arma de alcance, infligindo dano igual a 1d6 para cada nível de poder com ventos parecidos com redemoinhos. Nível 1 = 1d6, Nível 2 = 2d6, Nível 3 = 3d6 e assim sucessivamente .
(*Gene 2*)

Nível 1: Ventania, a cobaia pode pressionar alvos com uma rajada de vento. O Personagem executa um teste de Nível do Poder x FOR para imobilizar suas vítimas com a pressão do vento, a quantidade de rodadas será igual à 1d6 mais o nível do poder. A pressão do vento muda de acordo com a evolução do nível de poder.

NIVEL 1, FOR 6 = 50kg

NIVEL 2, FOR 12 = 100kg

NIVEL 3, FOR 18 = 200kg

NIVEL 4, FOR 24 = 400kg

NIVEL 5, FOR 30 = 800kg

NIVEL 6, FOR 36 = 1600kg

Dobre o peso para cada nível acima.

Nível 2: A cobaia pode usar o vento para repelir ataques reduzindo o dano igual ao nível de poder como IP.

Nível 2: A cobaia pode usar o poder para levar e trazer mensagens por meio do vento igual a distância do poder.

Controle da Luz

A cobaia pode gerar e manipular energia luminosa. Esse poder, na sua forma básica, permite que a cobaia crie ondas de luz brilhantes, causando ofuscamento.

A cobaia também pode usar esse poder para enxergar no escuro. O Personagem pode dissipar as trevas em um espaço fechado e prover luz até uma distância de poder, em espaço aberto.

A cobaia também pode emitir rajadas para causar dano de 1d6 para cada nível de poder.

Nível 1 = 1d6, Nível 2 = 2d6 , Nível 3 = 3d6 ...

(*Gene 2 , UF – 14*)

Nível 1: A cobaia é capaz de fazer um show de luzes, criando uma bela exibição.

Nível 1: A cobaia pode ofuscar uma vítima fazendo um teste de Nível do Poder x CON, a vítima ficará o número de rodadas igual ao nível de poder sem enxergar.

Nível 2: Absorção de trevas, em área igual ao Raio do poder.

Nível 2: Fogos de artifícios, o Personagem pode criar explosão de luzes que causam dano igual ao nível do poder.

Nível 5: A cobaia pode hipnotizar a vítima mantendo-a assim o número de turnos igual ao nível de poder. A vítima atenderá somente comandos exatos como “Siga-me”, “entre no carro”.

Controle da Sorte

A cobaia pode alterar as chances de sucesso, para um lado bom ou ruim. Para cada dois pontos de poder o Personagem tem direito a um nível deste poder.

Boa sorte não requer uma ação se a cobaia tem esse poder. A qualquer momento que O Personagem jogar os dados, O Personagem pode diminuir a dificuldade do teste. O poder só pode ser usado uma vez por rodada e a cada uso ele perde um nível do poder, sendo recuperado este após 8 horas. (O Mestre pode vetar este tipo de poder na mesa e deve aceitar que apenas um Personagem na mesa o possua).

(*Gene 2* , *UF – 14*)

Nível 3: Todos os não-associados à cobaia sofrem uma falta de sorte sempre que esse poder for declarado. Pelo resto do turno , todos dentro do raio de ação do poder sofrem com a má sorte. Se o teste for fácil, será normal, se for normal, será difícil.

Nível 5: A cobaia pode atirar boa ou má sorte em um alvo dentro de uma distância do poder. Divida ou multiplique seus valores de testes durante uma cena por 4.

Controle da Terra

A cobaia pode manipular solo, rochas, barro e pedras, e materiais semi-naturais consistentes, como asfalto, piche e vidro. Materiais radicalmente alterados e artificiais, como barras de ferro, mecanismos construídos (incluindo computadores, armas e veículos) e coisas vivas ou que algum dia já foram vivas (como borracha, madeira e carne) estão além do alcance deste poder. O Personagem também será capaz de causar dano igual a 1d6 para cada nível do poder .

(*Gene 2*)

Nível 1: Nuvem de pó, a cobaia pode criar uma nuvem de poeira reduzindo a visibilidade de seu oponente ou afeta todos em sua área de ataque. A dificuldade será considerada apenas se os alvos dentro da área do poder falharem em um teste Nível do Poder x PER.

Nível 2: O Personagem pode criar uma onda de terra que utilizará para se deslocar pela distancia que desejar a uma velocidade igual a Vôo 1. Se o pilar ruir, o cobaia cairá. A carga que ele suporta é igual à 100kg para o Nível do poder 2, dobre a cada nível acima.

Nível 2: A cobaia pode fazer uma armadura corporal fazendo com que a terra e rochas se acumulem em volta de si ou em alguém que desejar, beneficiando assim de um IP igual ao nível de poder. Nível 2 = IP 2, Nível 3 = IP 3 e etc.

Nível 4: Seu Personagem pode liberar lava do solo e causar dano igual a 1d6 para cada nível de seu poder.

Nível 6: Usando o seu controle da terra ele pode criar um pequeno terremoto para desequilibrar os seus adversários. O tremor permanecerá um número de rodadas igual ao nível de poder. Testar Nível do poder x FOR, falha derruba o alvo. TODOS na área de efeito devem realizar o teste, exceto o Personagem.

Controle das Sombras

A cobaia pode criar e manipular as trevas. Sombras não são o mesmo que DarkForce, uma poderosa energia negra. Ao invés disso, a cobaia diminui a luz, e brinca com as sombras.

O efeito passa depois que a cobaia parar de se concentrar com a luz voltando à luz no turno seguinte.

(*Gene 2*)

Nível 1: Visão noturna

Nível 1: Proteção de sentidos (visão) impede o Personagem de ser ofuscado de alguma luz exterior forte (incluindo poder controle de luz) necessário passar em um teste resistido.

Nível 2: O Personagem pode lançar pontas de sombras nos olhos de um adversário ofuscando-o. A vítima deve fazer um teste resistido de Nível do Poder x PER.

Nível 3: A cobaia pode fazer a sombra do adversário se levantar e socá-la com as habilidades de seu adversário. Deve passar num teste resistido de Nível do Poder x WILL.

Nível 5: O Personagem é capaz de se tornar intangível, nesta forma não possuirá FOR e são imune a todo tipo de ataque, Menos luz, ataques mágicos e poderes psíquicos.

Controle de Plantas

A cobaia consegue controlar as ações de plantas com clorofila, lhes concedendo poder temporário, como movimento, crescimento e até mesmo uma inteligência rudimentar. Essa habilidades irão existir pelo tempo em que o Personagem se concentrar nelas. A cobaia possui ainda a capacidade de criar armas naturais (chicotes, espadas) capazes de causar danos de 1d6 para cada nível de poder, até um máximo de 3d6.

(*Gene 2, Amálgama*)

Nível 2: A cobaia é capaz de criar um escudo ou armadura natural capaz de protegê-la . O nível do IP é igual ao seu nível de poder .

Nível 2: A cobaia pode fazer uma planta controlada relatar as suas “lembranças” de pessoas que a tocaram ou chegaram perto.

Nível 3: A cobaia pode acelerar o crescimento de plantas, criando espécimes gigantes. Se o Personagem tiver uma semente, ele poderá fazê-la crescer ao



tamanho normal em apenas uma turno.

Nível 3: A cobaia pode animar trepadeiras ou videiras, deixando-as com Força e Agilidade iguais ao nível do poder (role 1d6 para cada ponto do nível do poder, este será o valor da Força e Agilidade). O número de tentáculos será igual ao nível do poder.

Controle de Fogo

A cobaia pode gerar e controlar o fogo que sai do próprio corpo. Ele pode projetar uma Rajada de Energia de Fogo, em um oponente que esteja na distancia do poder as rajadas de fogo possuem dano igual a 1d6 pra cada nível de poder. Nível 1 - 1d6, Nível 2 - 2d6 e assim respectivamente.
(Gene 2)

Nível 1: O Personagem possui absorção (à fogo) igual a 1d6 para cada nível de poder, podendo redirecionar e reduzir os ferimentos causados em pessoas e objetos. Usando Controle de fogo (Nível do Poder) o Personagem também pode diminuir um incêndio.

Nível 2: A cobaia pode esconder uma área com fumaça sufocante ou feita para cegar. Precisa passar um teste resistido de Nível do Poder x CON. As vítimas que falharem sofrem os efeitos na rodada seguinte.

Nível 3: O Personagem pode moldar o fogo e criar imagens e escrever palavras no ar. Ela tem duração de uma cena.

Nível 3: Alterando o nível de calor o Personagem pode aumentar o calor à 1°C para cada nível de poder. em uma área prporcional à distância do poder, porem como Raio (utilize o valor de distância, porem afetando como raio (em área)).

Controle do Frio

Personagens com Controle do Frio podem diminuir a temperatura na região a sua volta (exatamente como controle do Fogo). Se o Personagem parar de se concentrar no controle da temperatura, ela sobe até a temperatura ambiente normal, no fim do turno. Através de rajadas de gelo a cobaia pode causar danos iguais a 1d6 para cada nível de poder.

Nível 1 - 1d6, Nível 2 - 2d6 e assim respectivamente.

(Gene 2)

Nível 1: A cobaia congela gotas de água e cria mísseis de gelo ou de neve, que ele pode atirar até uma distância igual ao nível de poder. Esses mísseis são em número igual à três por nível do poder e causam 1 ponto de dano cada.

Nível 2: O nível do poder pode ser usada no lugar da IP, como defesa. O Personagem não suporta manter muito tempo a armadura próximo ao fogo, ou calor constante e ainda perde a Armadura por um turno.

Nível 2: Com um teste de ataque a distância (Nível do Poder x CON), a cobaia pode congelar um inimigo, para que assim ele não possa se mexer. O alvo deve causar dano superior para conseguir se livrar da prisão de gelo. Caso contrário, o alvo deverá esperar o gelo derreter por completo. A prisão possui IP 2 e 12 PVs. Exceto em lugares gelados, a prisão perde 1 pv por rodada, em lugares quentes perderá 2 pvs por rodada. cada nível extra neste poder dá a prisão +1 em IP e + 6 pvs. Se seus Pvs chegarem à 0, a prisão descongela por completo.

Nível 3: A cobaia pode criar caminhos (estradas) de gelo. Aqueles que estiverem andando sobre o gelo devem fazer teste de AGI difícil para evitar escorregarem. Se o pilar ruir, o Personagem cairá. A carga que ele suporta é igual à 200Kg no nível 3, dobre para cada nível extra.

Nível 3: Alterando o nível de calor o Personagem pode reduzir o calor à 1°C para cada nível de poder.

Nível 3: A cobaia pode criar colunas, paredes e outras figuras geométricas grandes, com resistência igual a nível do poder

Nível 4: A cobaia consegue criar estátuas de gelo, incluindo imagens do espelho. Se a cobaia quiser impressionar outras pessoas com suas esculturas, e tiver a Perícia de Arte, ele poderá diminuir em um nível a dificuldade de fazê-la.

Controle Sônico

A cobaia pode amplificar, enfraquecer, e focar o som existente. Se a cobaia aumentar o som e inundar uma sala com barulho, ou cortar totalmente a emissão e ondas sonoras, os Personagens não poderão se comunicar uns com os outros, a não ser que tenham alguma forma de telepatia. Os Jogadores podem falar com o Mestre, desde que não comuniquem suas intenções aos outros Jogadores. A cobaia pode atacar a todos, dentro de uma distância do poder. Causando dano de 1d6 para cada nível de poder.

Nível 2: Seu Personagem pode duplicar qualquer som, permitindo-o imitar vozes e outros sons.

Nível 2: Seu Personagem fazer subir um Campo de Força Sônico pessoal, igual ao nível de poder.

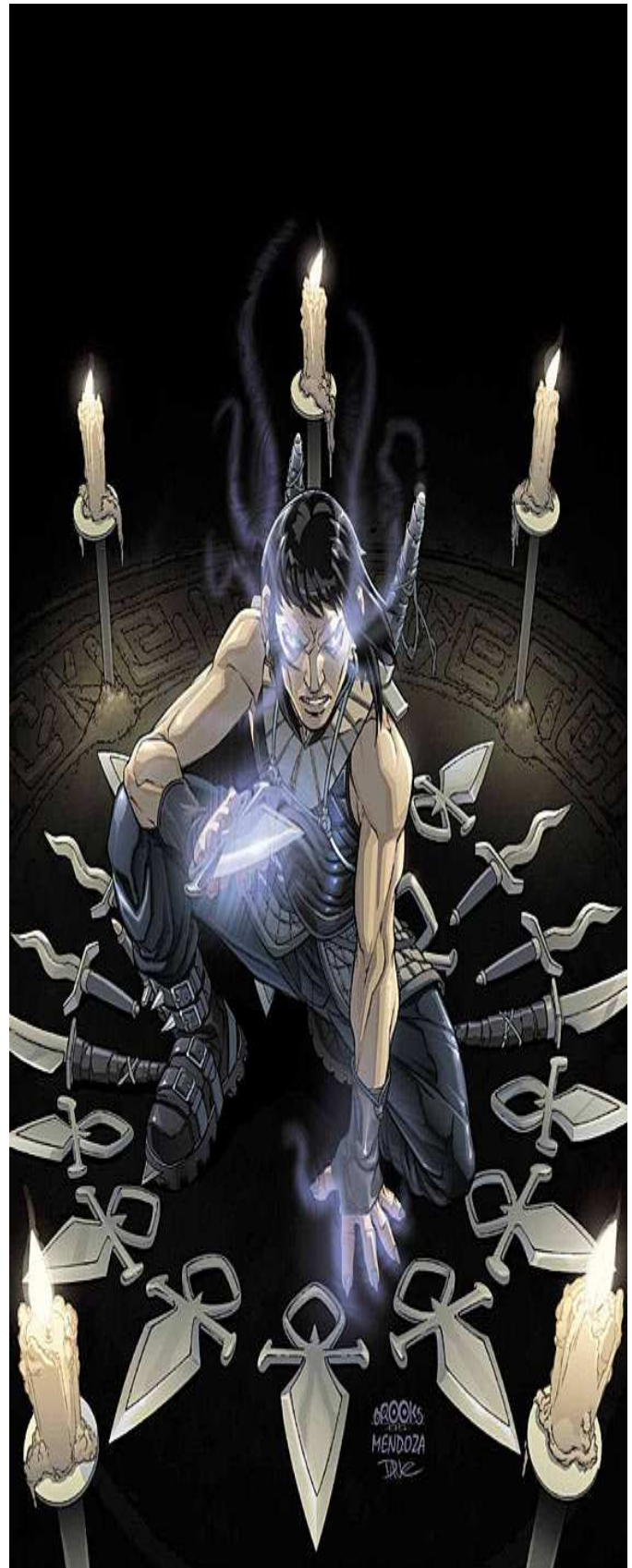
Nível 5: Seu Personagem ganha Hipnose (ver poder Controle de Luz). Teste resistido Nível do Poder x WILL.

Corrosão/ Desintegração

Seu Personagem tem um ataque corrosivo, ácido ou que apodrece, que pode causar decadências e destruição. Se a corrosão passar através do IP dos objetos estes são destruídos. A corrosão inflige dano igual a 1d6 para cada nível de poder no objeto.

Darkforce

A cobaia pode utilizar-se de um campo de energia extradimensional chamado Darkforce. A Darkforce inflige dano igual ao nível de poder. Nível 1 - 1d6, Nível 2 - 2d6 e assim respectivamente.



(Gene 2 UF -14)

Nível 1: Visão Noturna.

Nível 1: O Personagem pode criar trevas, escurecendo tudo numa distancia igual a um raio igual ao nível de poder.

Nível 2: Pode absorver qualquer tipo de luz e o seu dano igual ao dono de seu poder.

Nível 2: A cobaia pode utilizar o poder da Darkforce para envolver seu corpo ele fornecendo um IP igual ao seu nível de poder. Nível 1 - IP 1, Nível 2 - IP 2 e assim por diante.

Nível 3: Pode criar um escudo de força para proteger não somente o portador do poder mas também as demais pessoas num alcance do raio igual ao nível do seu poder.

Nível 3: Tem a capacidade de se teletransportar há uma distancia de 50m.

Nível 4: Pode ser se teletransportar para uma distancia de 100m.

Nível 5: Teletransporta a uma distancia de 200m. O Personagem pode continuar comprando níveis de teletransporte numa progressão que dobra a distância a cada nível.

Nível 6 : O Personagem é capaz de criar um número de tentáculos igual ao seu nível de poder , com Força e Destreza (role 1d6 para cada ponto em nível do poder, esta soma será o valor da DEX e FOR dos tentáculos).

Detecção

A cobaia consegue detectar certos tipos de energia. Esse poder é limitado ao campo visual, normalmente, o Personagem precisa acionar a Detecção para saber se alguma coisa está presente, mesmo assim é necessário de um teste de poder Nível do Poder. O Mestre não tem a necessidade de falar o que está para aparecer, a não ser que o Personagem pergunte.

(Gene 2 , UF-14, Amálgama)

Nível 1 - A cobaia pode ver a forma das criaturas que estão no plano astral, incluindo o ectoplasma daqueles que podem executar a projeção astral.

Nível 1 - A cobaia pode detectar demônios e espíritos malignos em pessoas e objetos. “Mal” é uma concepção complexa, pois algumas vezes uma pessoa com tal motivação não pertencerá ao lado dos vilões, mas uma pessoa com uma motivação normal sim. O Mestre tem a palavra final sobre quando uma pessoa manifesta seu lado maligno.

Nível 1 - A cobaia pode detectar mentiras ..

Nível 1 - A cobaia consegue dizer quando criaturas vivas estão por perto.

Nível 1 - A cobaia pode ignorar ilusões .

Nível 1 - A cobaia consegue ver qualquer coisa invisível.

Nível 1 - A cobaia pode detectar magias.

Nível 1 - A cobaia esta em sintonia com um tipo específico de radiação mental que emana apenas dos Cobaias.

Nível 1 - A cobaia está em sintonia com uma radiação mental fora do comum.

Nível 2 - A cobaia pode identificar a energia peculiar de cada período temporal.

Drenar

Isso é um toque que permite a cobaia drenar a energia vital do oponente, através de sucção de sangue ou de algum outro tipo de ataque de energia. A cobaia deve fazer um teste resistido Nível do Poder x CON. É necessário tocar a vítima.

(Gene 2, Amálgama , UF-14)

Nível 1: Drenar PV: 1d6

Nível 1: Drenar CON (1d6, porem se torna apenas metade em pvs)

Nível 1: Drenar INT (1d6, porem se torna apenas metade em pvs)

Nível 1: Drenar AGI (1d6, porem se torna apenas metade em pvs)

Nível 1: Drenar FOR (1d6, porem se torna apenas metade em pvs)

Nível 1: Drenar WILL (1d6, porem se torna apenas metade em pvs)

Nível 2: 2d6

Nível 3: 3d6

Nível 4: Drenar a distancia de 4m (pode ser por dardos, tentáculos, feromonios e etc).



Duplicação

A cobaia tem a capacidade de duplicar-se. Pode escolher se quer que as suas duplicatas tenham personalidades próprias ou não. As duplicatas quando possuem suas próprias personalidades, podem negar a fazer alguma ordem ou querer fazer outras coisas que podem trazer conseqüências a cobaia, para que isso não aconteça é preciso um teste de Nível do Poder x WILL para que obedeam, entretanto as duplicatas sempre retornam a sua matriz, a menos que o Mestre queira modificar o poder em prol de uma historia.

(Gene 2)

Nível 1: 1 cópia, 1 hora e meia

Nível 2: 2 cópias, 3 horas

Nível 3: 4 cópias, 6 horas

Nível 3: Se a cópia estiver sadia e o Personagem reabsorbê-lo recuperará seus PVs. Para cada 6 pontos de vida na cobaia o Personagem recupera 1 ponto de vida.

Nível 4: 8 cópias, 12 horas

Nível 5: 16 cópias, 1 dia

Nível 6: 32 cópias, 2 dias

Nível 7: 64 cópias, 4 dias

dobre o número de cópias e de dias para cada nível extra do poder

Duplicação de poder

Abaixo os níveis possíveis para o poder Duplicação de Poder:

Nível 2: A cobaia pode copiar Perícias. (porcentagem máxima igual à 10 vezes o Nível do Poder), duração de 1 dia no nível 2, dobre a duração para cada nível acima.

Nível 4: A cobaia pode copiar os traços artificiais, além das inatas. Dessa forma ele poderá copiar poderes de robôs, computadores, armaduras, poderes artificiais (ganhos através da ciência), entre outras coisas. Limitado à características iguais ao nível do poder (exemplo, se o poder é 5, o maximo dano causado com poderes "copiados" será 5d6).

Elasticidade

O corpo da cobaia é elástico e maleável, permitindo-o esticar, entortar e comprimir. O Personagem pode usar o nível do poder para somar ao bônus da Força e usa-lo como forma de defesa (IP) contra ataques físicos. A cobaia pode moldar seu corpo em outras formas além da do corpo humano, como por exemplo, transformar sua mão num grande martelo.
(Gene 2, Amalgama)

Nível 1: A forma elástica do seu Personagem lhe dá Salto igual a distância do poder, se ele ficar “pulando”, como uma bola de basquete. Isso também permite ao Personagem ignorar quedas que causem danos iguais ou abaixo da intensidade do poder.

Nível 4: A cobaia pode manipular suas feições para fazer um disfarce. Se o Personagem for ficar com a aparência de uma pessoa conhecida, o Jogador deverá fazer um Teste de Nível do Poder x INT para enganar alguém que conheça a pessoa.

Nível 4: A cobaia pode forçar seu corpo maleável passar através de rachaduras em materiais sólidos, e ainda pode relaxar totalmente seu corpo se tornando um verdadeiro líquido, possível somente com a total concentração. Impossível de ser utilizado durante um combate.

Eletricidade

Abaixo alguns níveis que complementam o poder Eletricidade:

Nível 2: A cobaia pode ser conduzido por arcos, impulsos de eletricidade que permitem o Vôo enquanto o chão estiver dentro da distância de tiro. A cobaia não pode fazer curvas fechadas ou pequenas pausas. Se a cobaia "fritar" e/ou ficar inconsciente, ele cairá.

Nível 3: A cobaia pode liberar toda a energia elétrica necessária para queimar aparelhos elétricos e eletrônicos que estejam dentro de uma distância de tiro. Isso deterá robôs, computadores, armaduras que utilizem energia elétrica e qualquer outro componente deste gênero a menos que eles tenham uma bateria-reserva ou um gerador de energia. Não afeta usinas e outras fontes de energias.

Nível 3: A cobaia pode comandar uma máquina para se deslocar e atacar a seu comando. Se a máquina não puder se mover por si, o Personagem pode dar um movimento limitado (Agi 6).

Ferormônios

Ferormônios são os odores secretados por uma cobaia para estimular o centro nervoso do prazer ou do medo no cérebro. Quando estiver em uso, esse poder faz com que aqueles dentro de uma distância de tiro fiquem atraídos ou com repulsão pela cobaia, pela duração de aura. Independente do efeito, o uso do poder requer um teste. A atração faz com que o alvo passe a tratar a cobaia como um amigo ou um grande amor, enquanto que a repulsão faz o alvo evitá-lo a qualquer custo. Independente do caso, a vítima vai se comportar como se a palavra da cobaia fosse lei. Pessoas com Sentidos Ampliados (Olfato ou Visão) são mais vulneráveis a esse tipo de ataque. Após um teste de Nível de Poder x WILL, a vítima ficará a mercê do Personagem por um número de rodadas iguais ao nível do poder.

(Gene 2, Amalgama)

Hiperlinguística

A cobaia pode rapidamente aprender uma linguagem, através de uma exposição à determinada língua. Uma vez que A cobaia aprende a língua, ele será fluente nela. Isso apenas funciona com línguas verdadeiras. Os animais, com uma possível exceção aos golfinhos e baleias, não possuem linguagens entre si. É necessário que o Personagem faça um teste de INT baseado nas dificuldades das novas linguagens aparecem abaixo. A porcentagem máxima de uma perícia aprendida assim, será igual à 10 vezes o valor do nível do poder, o Personagem perde 1% por dia em cada linguagem aprendida assim.

(UF -14)

Origem	Dificuldade
Linguagem humana	Normal
Linguagem humana arcaica	Difícil
Linguagem de aliens humanóides	Muito Difícil

Nível 3: Seu Personagem pode conversar com animais, mas pode apenas se comunicar com eles e não controlá-los. Lembrando que, o animal pode passar informações imprecisas. “Você sabe onde ele mora?” ... “Claro é perto daquela grande árvore onde costumo marcar meu território, nas proximidades da casas do Rex, bem eles se chama assim, mas ele também atende por um outro nome esquisito que os humanos usam!!!”

Ilusão

A cobaia pode criar imagens mentais, vívidas com cheiro, sons e geradoras de outros sentidos. Essas imagens não são registradas em filmes ou nos registros de um robô, mas pode deixar qualquer ser humano perplexo. A cobaia pode gerar ilusões até uma distância de alcance do poder, mas precisará ficar sempre num lugar onde possa sempre vê-las.

O Ilusionista faz teste de Nível de Poder x INT para enganar todos os observadores, e fazê-los acreditar de que a ilusão é real. Contudo, a descrença não acontecerá até que algum observador tenha motivo para a crer que ilusão é falsa (se os observadores acreditarem que realmente existe um Dinossauro andando pela avenida principal da cidade, então o Dinossauro está! Se alguém duvidar disso, apenas essa pessoa não verá mais o Dinossauro).

Ilusões persistem tanto quanto a crença da cobaia nela. Ilusões não infligem danos reais, mas se a vítima acreditar que seus ferimentos são reais eles sofrerão danos (mesmo que não seja reais, o poder da mente sobre corpo é imenso) e a imagem de uma ponte sobre um abismo fará um crente na ilusão andar no ar, até ser tarde demais...

Já que a crença de uma ilusão depende apenas do observador não saber que aquilo é apenas uma imagem, um ilusionista sempre deixará seus poderes em segredo. Uma vez que o poder e/ou a identidade da cobaia for conhecida, é certeza de que alguém que encontrar com o Personagem irá imediatamente tentar não acreditar nas ilusões.

Nível 3: A cobaia não precisa estar dentro da distância para usar esse poder. Basta apenas alguma forma de comunicação ao vivo com ele, como a transmissão por TV, rádio, telefone ou telecomunicadores ("walkie talkie") para que o alvo seja afetado.

Invulnerabilidade

Com esse poder o Personagem não é em nada afetado pela origem do dano, sem importar quem está por trás do equipamento ou do poder. Na verdade o Personagem não é exatamente invulnerável, mas é capaz de suportar além da compreensão humana os danos contra ele. O Personagem consegue um IP igual a 1d6 para cada nível de poder contra cada tipo de dano escolhido.

Esse poder é inútil sem uma ou mais dos níveis abaixo. Para cada nível selecionado, seu Personagem ganha Resistência a um dos itens selecionados: No caso de poderes não danosos (como Duplicação de poder), aumente em +1d6 o atributo utilizado em testes do Personagem para resistir ao poder. Cada nível neste poder custa 2 pontos.

Abalo (2) (inclui ataques de abalo, de impacto e efeito moral)

Calor (2) (inclui Lava)

Campos de Força (2)

Cinética (2) (inclui ataques físicos)

Clima (2) (inclui raios e trovões)

Corrosão (2) (inclui todos os ácidos e bases)

Doenças (2)

Duplicação de Poder (2)

Envelhecimento (2) (inclui doenças degenerativas das células)

Fogo (2)

Frio (2)

Gases (2)

Luz (2)

Magnetismo (2)

Mapeamento (2) (inclui todos os tipos de mapeamentos e localizadores eletrônicos)

Metal (2) (inclui todas as armas de metal)

Paralisia (2)

Radiação (2) (inclui Controle de Energia Cósmica)

Sons (2) (inclui tudo o que for tiver origem sonora, sônica)

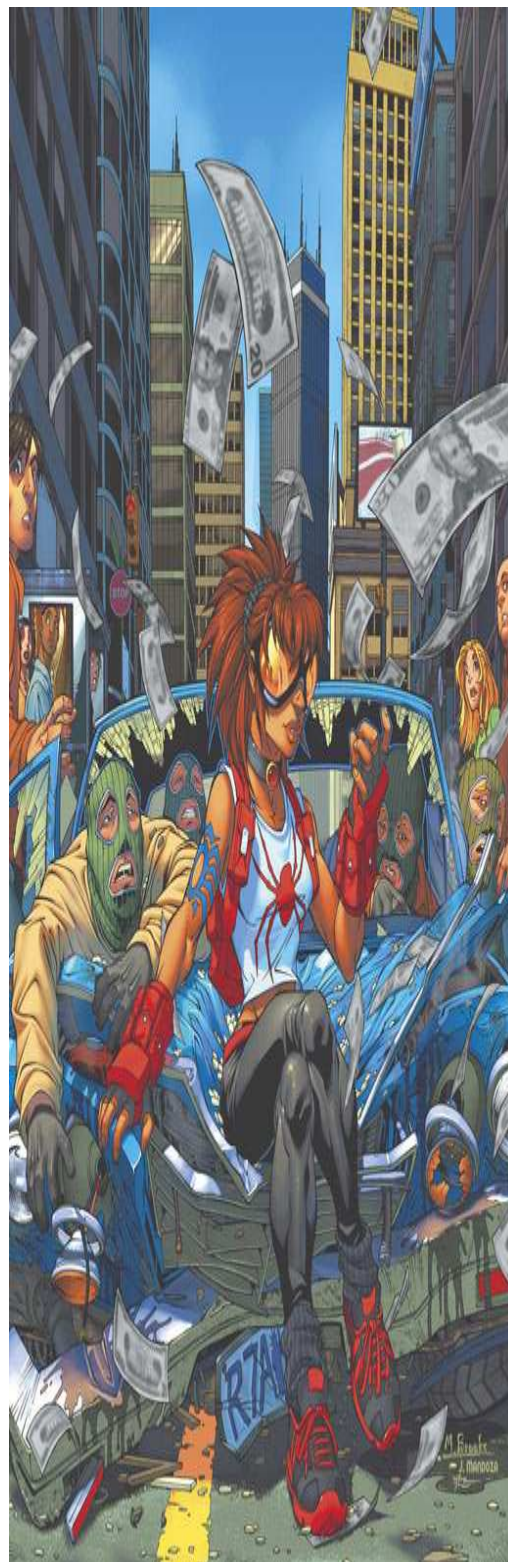
Trevas (2) (inclui Controle da Sombra e Controle da Força Negra)

Veneno (2) (inclui drogas e álcool)

Outras resistências deverão ser aprovadas pelo Narrador.

Ligação com Computador

A cobaia pode se comunicar e trocar informações com sistemas de computador. A cobaia precisa acessar um



computador de alguma maneira, normalmente através de cabos ou qualquer outro tipo de implante que pode transmitir informações a determinados computadores. Se a cobaia tentar entrar no sistema de algum computador, compare Nível do Poder x (dificuldade imposta pelo narrador, na forma de atributo, algo como a WILL do computador ou do ser mecânico). Esse poder também permite a reprogramação de simples robôs, e máquinas conscientes requerem teste de Nível do Poder x WILL para serem invadidas.

(UF-14)

Nível 2: O poder poderá ser usado com qualquer máquina que tenha motor, independente se for controlada ou não por computador

Membros múltiplos

A cobaia possui um braço ou uma perna adicional, tentáculos, ou uma cauda prênsil. Braços extras permitem ao Personagem carregar vários objetos de uma vez, enquanto que um par extra de pernas faria da cobaia um centauro, permitindo um ataque de chutes. Um tentáculo ou rabo prênsil, para cada 2 pontos de poder. O membro adicional podem ser usados com o valor normal da DEX da cobaia, permitindo movimentar-se rapidamente através de árvores, postes e fios.



A cobaia pode fazer um ataque físico adicional com o membro extra. Os membros extras possuem a mesma Força e Destreza do Personagem.

(Amalgama , UF-14, Gene 2)

Paralisia

A cobaia pode causar paralisia. O Personagem faz um teste de Nível de Poder x CON, se passar no teste, então a vítima ficará um número de rodadas igual ao nível de poder paralizada.

Pessoas paralisadas não param de envelhecer, mas venenos, doenças e outras situações parecidas são interrompidas pelo tempo da paralisia. Dessa forma, indivíduos envenenados se beneficiam com a paralisia.

(Amalgama , Gene 2)

Predição

Indivíduos com Predição podem adivinhar certas coisas de um futuro incerto. Com todas as realidades alternativas e distorções da realidade do tempo, um vidente nunca pode saber se o que ele viu realmente se tornará real. A Predição pode ser uma maldição ou uma benção (afinal de contas, quem deseja prever a própria morte?).

Quando a cobaia usa a Predição, ele fará um teste de Nível do Poder para o tempo que deseja prever. Impossível de ser utilizado durante um combate. O Mestre deve ter certeza de que pode descrever esses acontecimentos na aventura, sem prejudicar a diversão, já que nada é 100% garantido no futuro.

É claro que se um evento for previsto como desastroso, o Personagem pode não ir pelo caminho que levará à isso. Como um exemplo, um vidente que saber o que acontecerá se ele abrir a escotilha de uma nave espacial. O Mestre mostra uma imagem da força sendo desligada de todas as escotilhas em todos os compartimentos sendo abertas. Temeroso a cobaia não abre a escotilha – e não vê o sabotador do outro lado que sai em direção da sala de navegação com um grande martelo. BOOM!! As luzes apagam e todas as escotilhas abrem. Acho que O Personagem não pode confiar 100% nas previsões.

Um aviso final: O tempo é bem flexível. Só porque alguma coisa que seu Personagem previu não aconteceu no momento exato, não significa que o evento não irá acontecer. Isso é um bom aviso!

As dificuldades são:

Distância no Futuro	Dificuldade
Próxima cena	Fácil (contra um adversário deve ser feito um teste de Nível do Poder)
Alguns Minutos	Fácil
Uma Hora	Normal
Um Dia	Normal
Uma Semana	Difícil
Um Mês	Difícil
Um Ano	Muito Difícil
Mais do que um ano	Muito Difícil

Predição Passada

Esse poder é o exato inverso da Predição, mas mais fácil de se lidar, já que o passado é imutável. Predição Passada funciona apenas com os itens que o Personagem toca. A cobaia deve fazer uma teste de Nível de Poder para usar esse poder, e a dificuldade depende da quantidade de tempo que passou desde o evento em questão. Essa dificuldade pode ser reduzida se a energia psíquica em torno do objeto for grande, como quando uma pessoa morre segurando um objeto na mão (nesse caso o ambiente ainda está carregado com a energia psíquica da pessoa).

Tempo Passado	Dificuldade
Dentro de uma hora	Acerto automático
Dentro de um dia	Fácil
Dentro de uma semana	Normal
Dentro de um mês	Normal
Dentro de um ano	Difícil
Passado Remoto	Muito difícil

O Mestre deve ser, de alguma maneira, misterioso com relação aos relatos sobre acontecimentos passados. Algumas vezes detalhes importantes são deixados para trás. Por exemplo, um Personagem segurando uma pá do século XV pode obter a imagem de uma pessoa enterrando um

tesouro no cemitério, mas não necessariamente a imagens dos zumbis levantando de suas tumbas e atacando o escavador.

Rajada de Energia (Emitir Raio Laser / Plasma)

Abaixo o nível possível para o poder Emitir Raio laser / Plasma:

Nível 3: A cobaia pode ricochetear sua rajada .

Rajada de Impacto

A cobaia possui um toque que causa um ataque de impacto (ou de efeito moral). O impacto é um pouco diferente das outras formas de provocar dano, pois não causa dano mortal, apenas deixa a vítima inconsciente, detalhe é que a cobaia não é capaz de lançar uma rajada de impacto sem um condutor (bolinhas de gude, cartas e etc) , se a vítima receber um dano maior que a metade dos pontos de vida de seu Personagem deve fazer um teste de CON para não cair inconsciente. Rajadas de Impacto não podem afetar pessoas inconscientes. Os danos são iguais a 1d6 para cada nível de poder.

(Gene 2 e UF-14)

Regeneração

Abaixo o nível possível para o poder Regeneração.

Nível 3: O Personagem pode curar o ferimento de outras pessoas. Enquanto a cobaia se concentra, o poder de Regeneração é transferido para o alvo. Seu Personagem continua com a Regeneração durante o processo.

Nível 7: A cobaia pode trazer os mortos de volta a vida. Um cobaia não pode utilizar este poder duas vezes em uma mesma criatura.

Salto

A cobaia pode saltar muito alto, muito baixo ou muito distante. A distância é igual a distância do nível do poder . A cobaia pode pular para qualquer lugar ricocheteando entre as paredes e móveis . Nesse caso, ele poderá usar o nível do poder do Salto para somar com AGI para se esquivar (mas apenas para se esquivar!).

(Gene 2 e Amalgama)

Nível 2: A cobaia ganha ricochete, que só pode ser usado com esse poder. Podendo atacar duas vezes neste turno.

Nível 3: A cobaia pode usar o nível de poder de Salto para somar ao bônus de Força para atacar. Se o ataque for esquivado, a cobaia continua a passar pelo oponente, e provavelmente irá se espatifar em alguma coisa, infligindo danos no próprio corpo, igual à 1 ponto de dano por nível do poder.

Sexto Sentido

Abaixo o nível possível para o poder Sexto Sentido.

Nível 3: A cobaia consegue usar um sinalizador, ou algo do tipo, que ativa o Sexto Sentido. Nesse nível contém a habilidade de perseguir (rastrear) quem estiver com o tal sinalizador.

Sentidos Ampliados

Abaixo os níveis possível para o poder: Audição, olfato, paladar, visão e tato aguçado.

Nível 1: A cobaia pode ver a forma das criaturas que estão no plano astral, incluindo o ectoplasma daqueles que podem executar a projeção astral. Essa é uma habilidade automática, pois o indivíduo sempre irá reconhecer que uma forma astral está perto. Um teste determina se o Personagem consegue ou não reconhecer a forma astral que vê.

Nível 2: A cobaia pode ver 360° em volta do seu corpo, sem importar para que direção ele está olhando.

Nível 2: A cobaia consegue identificar ondas de energia. A cobaia consegue identificar o tipo geral de uma energia (Raios-X, luz, nuclear, etc.), e pode seguir a trilha energética de um tipo específico. Trilhas enfraquecidas, ou padrões confusos de energia pode necessitar de um teste .

Nível 2: O indivíduo com essa proeza consegue ver no escuro, que limite a visibilidade até uma distância de golpe.

Nível 2: A cobaia pode detectar mentiras através de teste de Nível do Poder x Lábia.

Nível 5: A cobaia vê a verdadeira imagem de qualquer objeto ou pessoa, vendo através de disfarces ou qualquer tipo de encobrimento. O poder consegue penetrar e ver a verdadeira imagem de algo que esteja escondido por meios físicos, mágicos, psíquicos ou ilusórios. Essa proeza só pode ser usada em um alvo por vez, mas é ótimo para se achar aquela porta secreta para o esconderijo do vilão, ou para achar um metamorfo no meio da multidão.

Teleporte



Abaixo os níveis possível para o poder Teleporte.

Nível 3: O Personagem é capaz de fazer um teleporte com o triplo da distância.

Nível 7: Seu Personagem se teleporta rapidamente em vários pontos, causando danos a um ou mais alvos. A cobaia deve dividir seus ataques, entre o número de ataques que deseja fazer. Todos os ataques serão considerados ataques contingentes, que ocorrem depois que o teleporte terminar.

Transmutação Corporal

A Cobaia pode converter seus tecidos vivos em outros materiais ou substâncias, pela duração de nível do poder rodadas. Cada forma inicia no nível 2 e cada substancia ou material é considerada um nível. O Personagem pode adquirir quantas variações desejar.

Nível 2: Forma de gás e vapor têm vôo 1 e podem ser carregadas pelo vento. A cobaia fica

intangível a ataques físicos, mas sua Força é reduzida a 0. Controle de Ar e outros ataques mentais terão o dobro do dano. A cobaia obtém a vantagem do nível 2 de Intangibilidade, mas não poderá evoluir para além deste nível. Se a forma gasosa for tóxica ou possuir propriedades semelhantes, a cobaia deve fazer um teste de Nível do Poder x CON para então averiguar as conseqüências.

Nível 2: A forma líquida permite que o Personagem passe por lugares muito pequenos. Enquanto estiver nessa forma a cobaia tem o nível do poder no IP dobrados contra ataques físicos, mas sofre o dobro de danos de ataques baseados no calor e eletricidade.

Nível 2: A cobaia pode moldar seu corpo em qualquer forma que o material semi-sólido permitir. Dessa forma, ele ainda pode se alongar, escorrer por aberturas pequenas, golpear os inimigos com uma onda, e dar ao seu corpo quase qualquer aspecto imaginável, podendo criar armas naturais (espada, garras ou até mesmo escudos). A cobaia possui um IP igual ao seu nível de poder e pode causar danos iguais a 1d6 para cada nível do poder, até um máximo de 3d6.

Nível 2: A cobaia pode fazer com que as moléculas do seu corpo fique mais densa e assim receberá um bônus em seus poderes que afetem IP, recebendo assim um ponto de IP extra para cada ponto de IP que o poder oferece.

Obs.: O Personagem deve escolher que tipo de material ou substância está escolhendo a transformação corporal. Não importa qual o material, mas sim o nível do seu poder, no entanto, prata ainda pode ferir algumas criaturinhas peludas e gentis, filhas da lua cheia.

Ultravelocidade

A cobaia pode se mover numa incrível velocidade. A ultravelocidade é supostamente usada apenas no solo.

Enquanto estiver correndo, a cobaia pode carregar o que normalmente ele carregaria (incluindo uma ou até dois passageiros). A cobaia pode acelerar a velocidade máxima e desacelerar para a velocidade zero num único turno. Ele pode ir até a velocidade máxima sem a necessidade de uma *Teste*, no entanto algo inesperado pode causar colisões fascinantes.

Nível 1: A cobaia pode se locomover a uma velocidade reduzida, capaz de alcançar 10m/s (40km/h)

Nível 2: A cobaia é capaz de alcançar uma velocidade de 20m/s (aprox. 75km/h)

Nível 3: A cobaia, pode alcançar uma velocidade de 40m/s (aprox. 150km/h)

Nível 3: A cobaia acrescenta ao seu dano além do bônus de FOR, o seu nível do poder em pontos de dano.

Nível 4: A cobaia alcançar uma velocidade de 80m/s (aprox.300km/h)

cada nível acima dobre a velocidade.

Nível 5: Escalar paredes.

Nível 6: Pode fazer 2 ações por turno

Nível 6: Correr sobre as águas

Nível 7: Invisibilidade

Nível 7: Intangibilidade

Nível 10: Esquivar de balas com teste de Nível do Poder.



Veneno

A cobaia tem a habilidade natural, ou artificial, de expelir veneno que afeta o sistema nervoso central. A quantidade de dano causado é igual ao nível do poder em 1d6 para cada nível, e os efeitos do veneno ainda podem causar uma ou várias conseqüências. A cobaia é imune ao próprio veneno. Se um turno for necessária para destilar o veneno (através das garras, ou talvez e um toque venenoso), seu efeito é uma ação contingente. A vítima sofre a intensidade do poder em dano, se perder num teste de Nível do Poder x CON. O veneno pode apenas ferir, paralisar, dar sono ou intoxicar. A conseqüência do veneno pode ser escolhida pelo Personagem.

Vôo

A cobaia tem a incrível habilidade de voar. A cobaia pode voar pra cima, voar pra baixo ou através da atmosfera, numa velocidade até como a descrita mais abaixo, e ainda pode carregar o que normalmente carregaria (podendo ser uma pessoa ou até duas).



Nível 1: A cobaia é capaz de alcançar uma velocidade de 5m/s (20km/h)

Nível 2: A cobaia é capaz de alcançar uma velocidade de 10m/s (aprox. 40km/h)

Nível 3: A cobaia, pode alcançar uma velocidade de 20m/s (aprox. 80km/h)

Nível 4: A cobaia pode alcançar uma velocidade de 40m/s (aprox.160km/h)